

2021-2022 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI İLKOKULU
SERBEST ETKİNLİK YILLIK PLANI

SÜRE			KONULAR	KAZANIMLAR	ETKİNLİKLER	ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME
A Y	H A F T A	S A A T						
E Y L Ü L (1 · H A F T A)	0 6 E Y İ Ü İ - 1 0 E Y İ Ü İ	4 S A A T	Drama (İsim-İmaj Oyunu)	İşitilebilir bir ses tonu ile göz teması kurarak kendini tanıtmayı, arkadaşlarını ve öğretmenini tanıması	Daire şeklinde oturulur. Kişi ismini farklı bir ritimle söyler. Kişi ismine uygun hareketle dairenin ortasına gelerek farklı imajla ismini söyler.	Drama Soru - Cevap Anlatım Gösterme Gözlem	A. Kaynak kişiler 1.Öğretmenler 2.Öğrenciler B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	Süreç Değerlendirme Formu
			Drama (İsim-Hareket Oyunu)	İşitilebilir bir ses tonu ile göz teması kurarak kendini tanıtmayı, arkadaşlarını ve öğretmenini tanıması	Grup 2-3 tur ismini söyler. Bu arada isim ve hareketler akılda tutulur. Kişi ismini ve hareketini söyle (Ayşe: Boyun bükme gibi). Gruptan herhangi birinin ismini ve hareketini de tekrarlar. Gruptaki bireylerin hepsinin tekrarlaması istenir. Yanlış yapan oyundan çıkar.			
			Drama (İsim-Hareket Oyunu)	İşitilebilir bir ses tonu ile göz teması kurarak kendini tanıtmayı, arkadaşlarını ve öğretmenini tanıması	Grup 2-3 tur ismini söyler. Bu arada isim ve hareketler akılda tutulur. Kişi ismini ve hareketini söyle (Ayşe: Boyun bükme gibi). Gruptan herhangi birinin ismini ve hareketini de tekrarlar. Gruptaki bireylerin hepsinin tekrarlaması istenir. Yanlış yapan oyundan çıkar.			
			Drama (Top Oyunu)	İşitilebilir bir ses tonu ile göz teması kurarak kendini tanıtmayı, arkadaşlarını ve öğretmenini tanıması	Halka şeklinde oturulur. Birey kendi ismini söyleyerek topu karşısındakine atar. Topu tutan yine kendi ismini söyleyerek atar. Bu şekilde herkese top gidinceye kadar devam edilir. Daha sonra topu atmak istediği kişinin adı söylenerek top atılır.			

2021-2022 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI İLKOKULU
SERBEST ETKİNLİK YILLIK PLANI

SÜRE			KONULAR	KAZANIMLAR	ETKİNLİKLER	ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME
A Y	H A F T A	S A A T						
E Y L Ü L (2 · H A F T A)	1 3 E Y İ Ü İ - 1 7 E Y İ Ü İ	4 S A A T	Drama (Kukla Olma)	Dikkati belirli bir noktada toplaması amaçlanır.	Yukarıda bir noktaya kollar gergin olarak uzanılır. Nefes alınır. Öğretmenin işareti ile kollar ve baş serbest olarak öne düşüncesine bırakılır. Nefes verilir. Lider parmak şıklatarak kademe kademe yavaşça grubu ayağa kalkmasını sağlar. Sonra baş dik duruma getirilir.	Drama Soru - Cevap Anlatım Gösterme Gözlem	A. Kaynak kişiler 1.Öğretmenler 2.Öğrenciler B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	Süreç Değerlendirme Formu
			Drama (Kopyalama)	Dikkati belirli bir noktada toplaması amaçlanır.	Sıra olunur. Herkes sıra ile yürür. Önündekini kaybetmeden onun hareketlerini yaparak yürümeye devam edilir. Yanlış yapan oyundan çıkarılır.			
			Drama (Doğaçlama)	Isınma, bedeni dans yoluyla kullanma, empatiye dönük doğaçlamalar ve rahatlama amaçlanır.	Grup üçe ayrılır. Yanardağ patlaması, şatoda hayalet, köyde sabah tümcelerinin kendilerine çağrıştırdığı imgeleri, ses ve hareketlerle canlandırmaları istenir.			
			Drama (Rahatlama)	Isınma, bedeni dans yoluyla kullanma, empatiye dönük doğaçlamalar ve rahatlama amaçlanır.	Yerde gözler kapalı olarak kendilerini 10 yıl önce 20 yıl sonra ve 60-70'li yaşlarda nasıl bir yaşlı olabileceklerini düşünmeleri istenir.			

2021-2022 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI İLKOKULU
SERBEST ETKİNLİK YILLIK PLANI

SÜRE			KONULAR	KAZANIMLAR	ETKİNLİKLER	ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME
A Y	H A F T A	S A A T						
E Y L Ü L (3 · H A F T A)	2 0 E Y İ Ü İ - 2 4 E Y İ Ü İ	4 S A A T	Drama (Kukla Olma)	Dikkati belirli bir noktada toplaması amaçlanır.	Yukarıda bir noktaya kollar gergin olarak uzanılır. Nefes alınır. Öğretmenin işareti ile kollar ve baş serbest olarak öne düşüncesine bırakılır. Nefes verilir. Lider parmak şıklatarak kademe kademe yavaşça grubu ayağa kalkmasını sağlar. Sonra baş dik duruma getirilir.	Drama Soru - Cevap Anlatım Gösterme Gözlem	A. Kaynak kişiler 1.Öğretmenler 2.Öğrenciler B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	Süreç Değerlendirme Formu
			Drama (Kopyalama)	Dikkati belirli bir noktada toplaması amaçlanır.	Sıra olunur. Herkes sıra ile yürür. Önündekini kaybetmeden onun hareketlerini yaparak yürümeye devam edilir. Yanlış yapan oyundan çıkarılır.			
			Drama (Doğaçlama)	Isınma, bedeni dans yoluyla kullanma, empatiye dönük doğaçlamalar ve rahatlama amaçlanır.	Grup üçe ayrılır. Yanardağ patlaması, şatoda hayalet, köyde sabah tümcelerinin kendilerine çağırıştırdığı imgeleri, ses ve hareketlerle canlandırmaları istenir.			
			Drama (Rahatlama)	Isınma, bedeni dans yoluyla kullanma, empatiye dönük doğaçlamalar ve rahatlama amaçlanır.	Yerde gözler kapalı olarak kendilerini 10 yıl önce 20 yıl sonra ve 60-70'li yaşlarda nasıl bir yaşlı olabileceklerini düşünmeleri istenir.			

2021-2022 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI İLKOKULU
SERBEST ETKİNLİK YILLIK PLANI

SÜRE			KONULAR	KAZANIMLAR	ETKİNLİKLER	ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	
A Y	H A F T A	S A A T							
E Y L Ü L - E K İ M (4 . H A F T A)	27	EYLÜL - EKİM (4. HAFTA)	4 S A A T	Drama (Yaşlılar Doğaçlaması)	Isınma, bedeni dans yoluyla kullanma, empatiye dönük doğaçlamalar ve rahatlama amaçlanır.	İki yaşlı insan resminden hareket edilir. Resimlerin analizi yapılır. Bu kişilerin buldukları yer, yaşları, ekonomik durumları, onlarla birlikte yaşayanlar, isimleri konusunda önerilerde bulunulur, oylama ile birine karar verilir. Karar verilen özelliklerin canlandırılması istenir.	Drama Soru- Cevap Anlatım Gösterme Gözlem	A. Kaynak kişiler 1.Öğretmenler 2.Öğrenciler B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	Süreç Değerlendirme Formu
				Drama (Suda Yaşayan Hayvanlar)	Çerçevesi belirli bir konu hakkında konuşur.	Öğretmen, suda yaşayan hayvanların resimlerini göstererek hayvanları öğrencilere tanıtır. Çocuklara bu hayvanların suyun altında mı, üstünde mi yaşadıklarını sorar. “Yemyeşil bir bölgede pırıl pırıl bir göl varmış ve bu gölde çeşitli hayvanlar yaşamış.” diyerek hikâyeyi başlatır. Sırayla her çocuğa söz hakkı vererek birkaç cümle ile hikâyeyi tamamlamalarını ister. Oluşan hikâyelerden sonra çocukların hikâyelerini canlı fotoğraf olarak canlandırmaları sağlanır.			
				Drama (Karda Oyun – Düşsel)	Gözlemlerini duygularını ve deneyimlerini anlatmada bedenini kullanma Düş gücünü zenginleştirme Gözlemlerini, deneyimlerini ve düşlerini resimlerine renklerle aktarma	Öğretmen: “Önce karda yürüyelim.” diyerek öğrencileriyle birlikte karda yürüyormuş gibi yürümeye başlar. Öğretmen: “Aman dikkat edin, burası buz tutmuş kayabilirsiniz.” dediğinde, bazı öğrenciler düşmemek için birbirlerine tutunurken bazıları da kayarak düşer. Öğretmen, düşen öğrencilere “Bir yerin ağrısı mı?” diye sorarak “Bundan sonra dikkat et!” der. Öğretmen, rastgele bir yer göstererek “Aaaa burada su birikmiş! Ortadaki taşın üstüne basarak karşıya geçelim.” diye uyarır. Öğrenciler, suyun içine düşmemek için çok dikkat eder. Taşın üstüne basarak geçer. Öğretmen; “Şimdi de yere uzanarak kar alalım” der. Halı üzerinde yuvarlanarak hepsi farklı farklı kardan adam oluşturur. Öğretmen: “Şu anda ben, güneşim. Tüm ışığımı sizlere ileteceğim. Sıcaklığımı sizlere yavaş yavaş eriteceğim.” der. Öğretmen, kollarını yana açar. Gücünü, ışığını parmaklarının ucunda yoğunlaştırarak tüm öğrencileri etki alanına alıyormuş gibi yapar. Etki alanına giren öğrenciler, yavaş yavaş eriyerek yerde su olur. Öğretmen: “Kardan adam yaptığınızda çocuklar da kartopu oynuyor ya da kar yağıyor olabilir, değil mi?” gibi anımsatmalarla resim kağıdındaki kompozisyona ek düzenlemeler yapmaları gerektiğini hissettirir. Bazı öğrenciler kardan adamın yanına çocuk da ekler. Kar yağarken yapanlar da olur. Çalışmalar sonunda öğretmen, resimleri tüm öğrencilerin görebileceği bir yerde sergiler.			

2021-2022 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI İLKOKULU
SERBEST ETKİNLİK YILLIK PLANI

SÜRE			KONULAR	KAZANIMLAR	ETKİNLİKLER	ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME
A Y	H A F T A	S A A T						
E K İ M (5 . H A F T A)	0 4 E k i m - 8 E k i m	4 S A A T	Drama (Yaşlılar Dođaçlaması)	Isınma, bedeni dans yoluyla kullanma, empatiye dönük dođaçlamalar ve rahatlama amaçlanır.	İki yaşlı insan resminden hareket edilir. Resimlerin analizi yapılır. Bu kişilerin buldukları yer, yaşları, ekonomik durumları, onlarla birlikte yaşayanlar, isimleri konusunda önerilerde bulunulur, oylama ile birine karar verilir. Karar verilen özelliklerin canlandırılması istenir.	Drama Soru- Cevap Anlatım Gösterme Gözlem	A. Kaynak kişiler 1.Öğretmenler 2.Öğrenciler B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	Süreç Değerlendirme Formu
			Drama (Suda Yaşayan Hayvanlar)	Çerçevesi belirli bir konu hakkında konuşur.	Öğretmen, suda yaşayan hayvanların resimlerini göstererek hayvanları öğrencilere tanıtır. Çocuklara bu hayvanların suyun altında mı, üstünde mi yaşadıklarını sorar.“Yemyeşil bir bölgede pırl pırl bir göl varmış ve bu gölde çeşitli hayvanlar yaşamış.” diyerek hikâyeyi başlatır. Sırayla her çocuđa söz hakkı vererek birkaç cümle ile hikâyeyi tamamlamalarını ister. Oluşan hikâyelerden sonra çocukların hikâyelerini canlı fotoğraf olarak canlandırmaları sağlanır.			
			Drama (Karda Oyun – Düşsel)	Gözlemlerini duygularını ve deneyimlerini anlatmada bedenini kullanma Düş gücünü zenginleştirme Gözlemlerini, deneyimlerini ve düşlerini resimlerine renkleme aktarma	Öğretmen: “Önce karda yürüyelim.” diyerek öğrencileriyle birlikte karda yürüyormuş gibi yürümeye başlar.Öğretmen: “Aman dikkat edin, burası buz tutmuş kayabilirsiniz.” dediğinde, bazı öğrenciler düşmemek için birbirlerine tutunurken bazıları da kayarak düşer. Öğretmen, düşen öğrencilere “Bir yerin ağırdı mı?” diye sorarak “Bundan sonra dikkat et!” der. Öğretmen, rastgele bir yer göstererek “Aaaa burada su birikmiş! Ortadaki taşın üstüne basarak karşıya geçelim.” diye uyarır. Öğrenciler, suyun içine düşmemek için çok dikkateder. Taşın üstüne basarak geçer. Öğretmen; “Şimdi de yere uzanarak kar alalım” der. Halüzerinde yuvarlanarak hepsi farklı farklı kardan adam oluşturur. Öğretmen: “Şu anda ben, güneşim. Tüm ışığımlı sizlere iletteceğim. Sıcaklığımla sizleri yavaş yavaş eriteceğim.” der. Öğretmen, kollarını yana açar. Gücünü, ışığını parmaklarının ucunda yoğunlaştırarak tüm öğrencileri etki alanına alıyormuş gibi yapar. Etki alanına giren öğrenciler, yavaş yavaş eriyerek yerde su olur. Öğretmen: “Kardan adam yaptığınızda çocuklar da kartopu oynuyor ya da kar yağıyor olabilir, deđil mi?” gibi anımsatmalarla resim kâğıdındaki kompozisyona ek düzenlemeler yapmaları gerektiğini hissettirir.			

2021-2022 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI İLKOKULU
SERBEST ETKİNLİK YILLIK PLANI

				Bazı öğrenciler kardan adamın yanına çocuk da ekler. Kar yağarken yapanlar da olur.Çalışmalar sonunda öğretmen, resimleri tüm öğrencilerin görebileceği bir yerde sergiler.			
--	--	--	--	---	--	--	--

SÜRE			KONULAR	KAZANIMLAR	ETKİNLİKLER	ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME
A Y	H A F T A	S A A T						
E K İ M (6 . H A F T A)	1 1 E k i m - 1 5 E k i m	4 S A A T	Drama (Gazete Oyunu)	Oyunu belirlenen kurallara göre oynar.	Beş ya da yedişerli gruplar oluşturulur. Her grubun önüne gazete yayılır. Halka şeklinde gazetenin etrafında müzik eşliğinde dans edilir. Müziğin durmasıyla herkes gazetenin üzerineziplar. Sonra oyun gazetenin yarısı atılarak devam eder. Her defasında gazete bölünerek oyuna devam edilir.	Drama Soru- Cevap Anlatım Gösterme Gözlem	A. Kaynak kişiler 1.Öğretmenler 2.Öğrenciler B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	Süreç Değerlendirme Formu
			Drama (Ayna)	Dikkati belirli bir noktada toplaması amaçlanır.	İkişerli eşler oluşturulur. Karşılıklı durur. İki kişi aynı anda ayna karşısındaymış gibi davranır.			
			Drama (Kör Dolaştırma)	Güven duygusu geliştirme	İkişerli eş oluşturulur. Eşlerden birisi gözlerini kapatır. Diğer gözü kapalı olana mekânı dolaştırır. Eşler değiştirilerek tekrar yapılır.			
			Drama (Hamur Olma ve Biçim Verme)	Güven duygusu geliştirme	İkişerli eş olunur. Eşlerden biri biçim verilecek hamur şeklinde bekler. Diğeri ona istediği biçimi verir. Eşler değiştirilerek tekrar yapılır.			

2021-2022 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI İLKOKULU
SERBEST ETKİNLİK YILLIK PLANI

SÜRE			KONULAR	KAZANIMLAR	ETKİNLİKLER	ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME
A Y	H A F T A	S A A T						
E K İ M (7 . H A F T A)	1 8 E k i m - 2 2 E k i m	4 S A A T	Drama (Gazete Oyunu)	Oyunu belirlenen kurallara göre oynar.	Beş ya da yedişerli gruplar oluşturulur. Her grubun önüne gazete yayılır. Halka şeklinde gazetenin etrafında müzik eşliğinde dans edilir. Müziğin durmasıyla herkes gazetenin üzerineziplar. Sonra oyun gazetenin yarısı atılarak devam eder. Her defasında gazete bölünerek oyuna devam edilir.	Drama Soru- Cevap Anlatım Gösterme Gözlem	A. Kaynak kişiler 1.Öğretmenler 2.Öğrenciler B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	Süreç Değerlendirme Formu
			Drama (Ayna)	Dikkati belirli bir noktada toplaması amaçlanır.	İkişerli eşler oluşturulur. Karşılıklı durur. İki kişi aynı anda ayna karşısındaymış gibi davranır.			
			Drama (Kör Dolaştırma)	Güven duygusu geliştirme	İkişerli eş oluşturulur. Eşlerden birisi gözlerini kapatır. Diğer gözü kapalı olana mekânı dolaştırır. Eşler değiştirilerek tekrar yapılır.			

2021-2022 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI İLKOKULU
SERBEST ETKİNLİK YILLIK PLANI

			Drama (Hamur Olma ve Biçim Verme)	Güven duygusu geliştirme	İkişerli eş olunur. Eşlerden biri biçim verilecek hamur şeklinde bekler. Diğeri ona istediği biçimi verir. Eşler değiştirilerek tekrar yapılır.			
--	--	--	--	--------------------------	--	--	--	--

SÜRE			KONULAR	KAZANIMLAR	ETKİNLİKLER	ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME
A Y	H A F T A	S A A T						
E K İ M (8 . H A F T A)	2 5 E k i m - 2 8 E k i m	3 S A A T	Drama (Meyve Sepeti)	Oyunu belirlenen kurallara göre oynar.	Halka oluşturulur. Halkada herkese elma, armut, muz diye sırayla isim verilir. Oyunda yerleri çizerek belirlemek gereklidir. "Elma" yönergesiyle elmalar yer değiştirir. Diğer meyveler içinde söylenir. "Meyve sepeti" yönergesiyle herkes yer değiştirir. Açıkta kalan ebe olur. İki meyvenin adı söylenebilir. Boş kalan yere adı söylenen meyve geçer.(Kurallı oyunu öğrenme,kurala uyma yararı vardır. Pasif öğrenciyi aktif hâle getirir.)	Drama Soru- Cevap Anlatım Gösterme Gözlem	A. Kaynak kişiler 1.Öğretmenler 2.Öğrenciler B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	Süreç Değerlendirme Formu
			Drama (Sevgi Makinesi)	Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme.	Kendilerini büyük bir makinenin parçası olarak düşünmeleri istenir. Küçük grupla (6-8 kişi) yapılır. İlk kişi ortaya gelir ve hareket etmeye başlar. Ağır ritmik devinimlerle tüm bedenini sağa sola sallar. İkinci kişi ortaya gelir ve birinci kişinin omzuna dokunur. Kendisi başını aşağı yukarı sağlayarak, ritme uyarak devinimlere katılır. Üçüncü kişi ortaya gelir yine birincinin omzuna dokunur. Kendikollarını aşağı yukarı çevirerek bir hareket başlatabilir.			

2021-2022 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI İLKOKULU
SERBEST ETKİNLİK YILLIK PLANI

			Drama (Pantomim)	Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme.	Aşağıdaki yönlendirmelere uygun canlandırmalar yapılır. Tatma: Çok lezzetli bir çikolata parçası yemek Ekşi bir üzüm yemek Acı bir biber yemek			
--	--	--	-----------------------------	---	--	--	--	--

SÜRE			KONULAR	KAZANIMLAR	ETKİNLİKLER	ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME
A Y	H A F T A	S A A T						
K A S I M (9 · H A F T A)	0 1 K a s ı m - 0 5 K a s ı m	4 S A A T	Drama (Meyve Sepeti)	Oyunu belirlenen kurallara göre oynar.	Halka oluşturulur. Halkada herkese elma, armut, muz diye sırayla isim verilir. Oyunda yerleri çizerek belirlemek gereklidir. “Elma” yönergesiyle elmalar yer değiştirir. Diğer meyveler içinde söylenir. “Meyve sepeti” yönergesiyle herkes yer değiştirir. Açıkta kalan ebe olur. İki meyvenin adı söylenebilir. Boş kalan yere adı söylenen meyve geçer.(Kurallı oyunu öğrenme,kurala uyma yararı vardır. Pasif öğrenciyi aktif hâle getirir.)	Drama Soru- Cevap Anlatım Gösterme Gözlem	A. Kaynak kişiler 1.Öğretmenler 2.Öğrenciler B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	Süreç Değerlendirme Formu

2021-2022 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI İLKOKULU
SERBEST ETKİNLİK YILLIK PLANI

			Drama (Sevgi Makinesi)	Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme.	Kendilerini büyük bir makinenin parçası olarak düşünmeleri istenir. Küçük grupla (6-8 kişi) yapılır. İlk kişi ortaya gelir ve hareket etmeye başlar. Ağır ritmik devinimlerle tüm bedenini sağa sola sallar. İkinci kişi ortaya gelir ve birinci kişinin omzuna dokunur. Kendisi başını aşağı yukarı sağlayarak, ritme uyarak devinimlere katılır. Üçüncü kişi ortaya gelir yine birincinin omzuna dokunur. Kendikollarını aşağı yukarı çevirerek bir hareket başlatabilir.			
			Drama (Pantomim)	Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme.	Aşağıdaki yönlendirmelere uygun canlandırmalar yapılır. Tatma: Çok lezzetli bir çikolata parçası yemek Ekşi bir üzüm yemek Acı bir biber yemek			
			Drama (Pantomim)	Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme.	Aşağıdaki yönlendirmelere uygun canlandırmalar yapılır. Koku alma: Bahçede yakılan odun ateşinin kokusu Kozmetik dükkanında parfüm kokusu Lokantadan geçerken döner kokusu			

SÜRE			KONULAR	KAZANIMLAR	ETKİNLİKLER	ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME
A Y	H A F T A	S A A T						
K A S I M (1 0 . H	8 K a s ı m - 1 2 K	4 S A A T	Drama (Pantomim)	Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme.	Aşağıdaki yönlendirmelere uygun canlandırmalar yapılır. İşitme: Balon patlamasını duyma Bir hışırtıyı duyup ne olduğuna karar verme Uzaktan gelen satıcının sesine karar verme	Drama Soru- Cevap Anlatım Gösterme Gözlem	A. Kaynak kişiler 1. Öğretmenler 2. Öğrenciler B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	Süreç Değerlendirme Formu

2021-2022 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI İLKOKULU
SERBEST ETKİNLİK YILLIK PLANI

A F T A)	a s i m		Drama (Pantomim)	Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme.	Aşağıdaki yönlendirmelere uygun canlandırmalar yapılır. Görme: Karanlık dolapta giysi arama Çamaşır sepetinden çorap arama Kaybolan iğneyi arama			
			Drama (Pantomim)	Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme.	Aşağıdaki yönlendirmelere uygun canlandırmalar yapılır. Dokunma: Buz parçasına dokunmak Tarağın dişlerine dokunmak Peluşa dokunmak			
			Drama (Pantomim)	Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme.	Aşağıdaki yönlendirmelere uygun canlandırmalar yapılır. Sinemaya gidiyoruz: Sinemanın önünde kuyruktasınız bilet alıyorsunuz. Teşrifatçıya bilet veriyorsunuz. Paltonuzu çıkarıp oturuyorsunuz. Patlamış mısır alıyorsunuz. Komik bir film izliyorsunuz.			

15 - 19 KASIM 2021- ARA TATİL (5 İŞ GÜNÜ)

SÜRE			KONULAR	KAZANIMLAR	ETKİNLİKLER	ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME
A Y	H A F T A	S A T						
K A S I M (1 1 .	2 2 K a s i m -	4 S A T	Drama (Pantomim)	Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme.	Aşağıdaki yönlendirmelere uygun canlandırmalar yapılır. İşitme: Balon patlamasını duyma Bir hışırtıyı duyup ne olduğuna karar verme Uzaktan gelen satıcının sesine karar verme	Drama Soru- Cevap Anlatım Gösterme Gözlem	A. Kaynak kişiler 1.Öğretmenler 2.Öğrenciler B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar	Süreç Değerlendirme Formu

2021-2022 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI İLKOKULU
SERBEST ETKİNLİK YILLIK PLANI

H A F T A)	6 K a s ı m		Drama (Pantomim)	Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme.	Aşağıdaki yönlendirmelere uygun canlandırmalar yapılır. Görme: Karanlık dolapta giysi arama Çamaşır sepetinden çorap arama Kaybolan iğneyi arama		4. Resimler	
			Drama (Pantomim)	Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme.	Aşağıdaki yönlendirmelere uygun canlandırmalar yapılır. Dokunma: Buz parçasına dokunmak Tarağın dişlerine dokunmak Peluşa dokunmak			
			Drama (Pantomim)	Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme.	Aşağıdaki yönlendirmelere uygun canlandırmalar yapılır. Sinemaya gidiyoruz: Sinemanın önünde kuyruktasınız bilet alıyorsunuz. Teşrifatçıya bilet veriyorsunuz. Paltonuzu çıkarıp oturuyorsunuz. Patlamış mısır alıyorsunuz. Komik bir film izliyorsunuz.			

SÜRE			KONULAR	KAZANIMLAR	ETKİNLİKLER	ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME
A Y	H A F T A	S A A T						
A R A L I K (1 2 .	2 9 K a s ı m - 3 A	4 S A A T	Drama (Pantomim)	Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme.	Aşağıdaki yönlendirmelere uygun canlandırmalar yapılır. Okulda kuş: Sınıfa giriyorsunuz. Sınıfta bir kuş buluyorsunuz. Çok eğleniyorsunuz. Kuş pencereden uçuyor. Üzülüyorsunuz.	Drama Soru- Cevap Anlatım Gösterme Gözlem	A. Kaynak kişiler 1.Öğretmenler 2.Öğrenciler B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	Süreç Değerlendirme Formu

2021-2022 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI İLKOKULU
SERBEST ETKİNLİK YILLIK PLANI

H A F T A)	r a l ı k		Drama (Rol Oynama)	Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme.	Üzgün çocuk, sinirli sürücü, kızgın satıcı, uykusuz öğretmen gibi karakterler verilir. Uygulamalarda birden fazla öğrenci, farklı karakterler yaratarak grup oluşturabilir.			
			Drama (Rol Oynama)	Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme.	Çocuklardan uzayda neler olduğuna ilişkin fikirler geliştirmeleri istenir. Bütünlüğe ilişkin, video, poster, slayt gösterisi gerekebilir. Bazı uzay cisimlerini tanıladıktan sonra oyuna geçilir. Çeşitli uzay cisimlerinin konuşmasını ve hareketini canlandıracak çocuklar rollerini seçer. Örneğin; astronot, gezegen, yıldız, uzay yaratığı vb. daha sonra ikili, üçlü gruplar oluşturarak aralarında konuşur.			
			Drama (Rol Oynama)	Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme.	“mış” gibi yapmak; simitçi, bahçıvan, tezgâhtar, işe geç kalmış memur, baloncu mış gibi olmak			

SÜRE			KONULAR	KAZANIMLAR	ETKİNLİKLER	ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME
A Y	H A F T A	S A A T						
A R A L I K	6 A r a l ı	4 S A A T	Drama (Pantomim)	Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme.	Aşağıdaki yönlendirmelere uygun canlandırmalar yapılır. Okulda kuş: Sınıfa giriyorsunuz. Sınıfta bir kuş buluyorsunuz. Çok eğleniyorsunuz. Kuş pencereden uçuyor.	Drama Soru- Cevap Anlatım Gösterme Gözlem	A. Kaynak kişiler 1. Öğretmenler 2. Öğrenciler B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri	Süreç Değerlendirme Formu

2021-2022 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI İLKOKULU
SERBEST ETKİNLİK YILLIK PLANI

(13. HAFTA)	k-10 Aralık			Üzülürsünüz.		2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	
		Drama (Rol Oynama)	Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme.	Üzgün çocuk, sinirli sürücü, kızgın satıcı, uykusuz öğretmen gibi karakterler verilir. Uygulamalarda birden fazla öğrenci, farklı karakterler yaratarak grup oluşturabilir.			
		Drama (Rol Oynama)	Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme.	Çocuklardan uzayda neler olduğuna ilişkin fikirler geliştirmeleri istenir. Bütünlüğe ilişkin, video, poster, slayt gösterisi gerekebilir. Bazı uzay cisimlerini tanımladıktan sonra oyuna geçilir. Çeşitli uzay cisimlerinin konuşmasını ve hareketini canlandıracak çocuklar rollerini seçer. Örneğin; astronot, gezegen, yıldız, uzay yaratığı vb. daha sonra ikili, üçlü gruplar oluşturularak aralarında konuşur.			
Drama (Rol Oynama)	Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme.	"mış" gibi yapmak; simitçi, bahçıvan, tezgâhtar, işe geç kalmış memur, baloncu mış gibi olmak					

SÜRE			KONULAR	KAZANIMLAR	ETKİNLİKLER	ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME
A Y	H A F T A	S A T						
			Drama (Pantomim)	Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme.	Ortaya bir çocuk gelir, olmak istediğini söyler. Diğer çocuklar onun çevresinde bulunan canlı-cansız nesnelere canlandırır.			

2021-2022 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI İLKOKULU
SERBEST ETKİNLİK YILLIK PLANI

A R A L I K (1 5 · H A F T A)	2 0 A r a l ı k - 2 4 A r a l ı k	4 S A A T	Drama (Pantomim)	Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme.	Ortaya bir çocuk gelir, olmak istediğini söyler. Diğer çocuklar onun çevresinde bulunan canlı-cansız nesnelere canlandırır.	Drama Soru- Cevap Anlatım Gösterme Gözlem	A. Kaynak kişiler 1. Öğretmenler 2. Öğrenciler B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	Süreç Değerlendirme Formu
			Drama (Sözcük Çağırımı)	Hayal dünyası ve dil gelişimine katkı yapma.	Lider, "cam" kelimesinden çağırımı yapmalarını ister. "Camla" ilgili iki kelimelik çağırılar alınır. Örneğin "tuzla buz olmak", "camdan kalp", "cam macunu", "cam bardak", "cam sürahi" gibi sözler ortaya çıkabilir.			
			Drama (Sözcük Çağırımı)	Hayal dünyası ve dil gelişimine katkı yapma.	Lider, üyelerden "pamuk" kelimesini içeren iki söz türetmelerini ister. "Pamuk prenses", "pamuk ipliği", "pamuk helva", "pamuk kozası" sözlerini birlikte kullanarak, her grup doğaçlama oyun ortaya koyar.			
			Drama (Doğaçlama)	Hayal dünyası ve dil gelişimine katkı yapma.	Hediye paketi Lider oldukça ilgi çekici parlak kâğıtlara, süslere hazırlanmış bir hediye paketini ortaya getirir. Çocuklar yarım ay şeklinde oturtulur. Lider çocuklara paketin içindeki hediyeyi tahmin etmelerini ister. Çocuklar gruplar oluşturur. Liderin yönergeleriyle hediyein geldiği yeri, kime geldiği, nasıl geldiği, nasıl alındığı hakkında fikir yürütür. Her grup hediye paketi hakkında farklı bir hikâye oluşturur.			

SÜRE	KONULAR	KAZANIMLAR	ETKİNLİKLER	ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME
------	---------	------------	-------------	---	---	---------------------------

2021-2022 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI İLKOKULU
SERBEST ETKİNLİK YILLIK PLANI

A Y	H A F T A	S A T						
A R A L I K (1 6 . H A F T A)	2 7 - 3 1 A r a l ı k	4 S A T	Drama (Oluşum Çalışması)	Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme.	Kırmızı Başlıklı Kız Hikâye anlatılır. Değiştirilerek güncellenebilir. Gruplar oluşturulur. Roller dağıtılır. Çocuklardan rollerini açıklamaları istenir. Çocuklara oyunda yapılacak yaratıcılığı ortaya çıkaran fikirler sorulur. Planlanan oyun gruplar hâlinde oynanır. Rahatlamaya geçilir.	Drama Soru- Cevap Anlatım Gösterme Gözlem	A. Kaynak kişiler 1. Öğretmenler 2. Öğrenciler B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	Süreç Değerlendirme Formu
			Drama (Oluşum Çalışması)	Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme.	Uyumak İstemeyen Çocuk Hikâye anlatılır. Gruplar oluşturulur. Roller dağıtılır. Çocuklardan rollerini açıklamaları istenir. Çocuklara oyunda yapılacak yaratıcılığı ortaya çıkaran fikirler sorulur. Planlanan oyun gruplar hâlinde oynanır. Rahatlamaya geçilir.			
			Drama (Grup Dinamiği Oluşturma)	Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme	Sen Yandın Öğrencilerinizden bir çember oluşturmalarını isteyiniz. Oyunun kuralını öğrencilerinize "Sırtına dokunup 'Sen yandın!' dediğim öğrencinin sağında ve solunda duran arkadaşlarıyla aynı anda birbirlerinin adını söyleyiniz. Arkadaşının adını aynı anda söyleyemeyen, şaşırarak arkadaşının adını geç söyleyen oyun dışı kalır. Başkibir öğrencinin sırtına dokunup 'Sen yandın!' dediğimde oyun devam eder." diyerek açıklayınız. Herhangi bir öğrencinizin sırtına dokunup 'Sen yandın!' diyerek oyunu başlatınız. Bu oyun her turda temponun biraz daha artırılmasıyla daha eğlenceli hâle getirilebilir. Hata yapmayan son üç kişilikalana kadar oyunu devam ettirebilirsiniz.			
			Drama (Grup Dinamiği Oluşturma)	Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme	Tut Eşim Tut Öğrencilerinize mekânda serbest olarak yürümelerini söyleyip bir süresonra "İkili olun!" komutunu veriniz. Oyunun kuralını "Kendine eş bulamayan veya en geç ikili olan grup ebe olur. Ebeler ayrılarak arkadaşlarını yakalayıp ebelemeye çalışırlar. Diğer eşler de birbirinden ayrılarak iki ebeden kaçmaya başlarlar. Ebelemek üzere olan oyuncu, eşine 'Tut eşim tut...' diye seslenip eşiyi ele ele tutuşursa ebelemekten kurtulur. Eşinin elini tutamayıp ebelenen oyuncu ve eşiyi oyun dışı kalır. Bütün oyuncular ebeleninceye kadar oyun devam eder." diyerek açıklayınız. Ebeleri belirledikten sonra oyunu başlatınız.			

2021-2022 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI İLKOKULU
SERBEST ETKİNLİK YILLIK PLANI

SÜRE			KONULAR	KAZANIMLAR	ETKİNLİKLER	ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME
A Y	H A F T A	S A A T						
O C A K (1 7 . H A F T A)	3 - 7 O c a k	4 S A A T	Drama (Oluşum Çalışması)	Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle tanımlayabilme.	Kırmızı Başlıklı Kız Hikâye anlatılır. Değiştirilerek güncellenebilir. Gruplar oluşturulur. Roller dağıtılır. Çocuklardan rollerini açıklamaları istenir. Çocuklara oyunda yapılacak yaratıcılığı ortaya çıkaran fikirler sorulur. Planlanan oyun gruplar hâlinde oynanır. Rahatlamaya geçilir.	Drama Soru- Cevap Anlatım Gösterme Gözlem	A. Kaynak kişiler 1. Öğretmenler 2. Öğrenciler B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	Süreç Değerlendirme Formu
			Drama (Oluşum Çalışması)	Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle tanımlayabilme.	Uyumak İstemeyen Çocuk Hikâye anlatılır. Gruplar oluşturulur. Roller dağıtılır. Çocuklardan rollerini açıklamaları istenir. Çocuklara oyunda yapılacak yaratıcılığı ortaya çıkaran fikirler sorulur. Planlanan oyun gruplar hâlinde oynanır. Rahatlamaya geçilir.			
			Drama (Grup Dinamiği Oluşturma)	Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme	Sen Yandın Öğrencilerinizden bir çember oluşturmalarını isteyiniz. Oyunun kuralını öğrencilerinize "Sırtına dokunup 'Sen yandın!' dediğim öğrencinin sağında ve solunda duran arkadaşlarını aynı anda birbirlerinin adını söyler. Arkadaşının adını aynı anda söyleyemeyen, şaşırarak arkadaşının adını geç söyleyen oyun dışı kalır. Başkibir öğrencinin sırtına dokunup 'Sen yandın!' dediğimde oyun devam eder." diyerek açıklayınız. Herhangi bir öğrencinin sırtına dokunup 'Sen yandın!' diyerek oyunu başlatınız. Bu oyun her turda temponun biraz daha artırılmasıyla daha eğlenceli hâle getirilebilir. Hata yapmayan son üç kişiyi kalana kadar oyunu devam ettirebilirsiniz.			
			Drama (Grup Dinamiği Oluşturma)	Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme	Tut Eşim Tut Öğrencilerinize mekânda serbest olarak yürümelerini söyleyip bir süre sonra "İkili olun!" komutunu veriniz. Oyunun kuralını "Kendine eş bulamayan veya en geç ikili olan grup ebe olur. Ebeler ayrılarak arkadaşlarını yakalayıp ebelemeye çalışırlar. Diğer eşler de birbirinden ayrılarak iki ebeden kaçmaya başlarlar. Ebelemek üzere olan oyuncu, eşine 'Tut eşim tut...' diye seslenip eşine el ele tutuşursa ebelemekten kurtulur. Eşinin elini tutamayıp ebelenen oyuncu ve eşini oyun dışı kalır. Bütün oyuncular ebelemeye kadar oyun devam eder." diyerek açıklayınız. Ebeleri belirledikten sonra oyunu başlatınız.			

2021-2022 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI İLKOKULU
SERBEST ETKİNLİK YILLIK PLANI

SÜRE			KONULAR	KAZANIMLAR	ETKİNLİKLER	ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME
A Y	H A F T A	S A A T						
O C A K (1 8 . H A F T A)	1 0 - 1 4 O c a k	4 S A A T	Drama (Grup Dinamiği Oluşturma)	Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme	<p>Bakmak – Görmek Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde durmalarını isteyiniz. Bir öğrenci seçiniz. Öğrencinizin dışarı çıkmasını söyleyiniz. İçeride kalan öğrencilere aşağıdaki soruları sorunuz. “Saçı ne renk?” “Saçı düz mü, kıvrık mı, dalgalı mı?” “Saçlarını nasıl taramış, toplamış mı, örmüş mü, serbest mi bırakmış?” “Göz rengi nedir?” “Yüz şekli nedir?” “Kıyafetleri ne renk?” “Aksesuar (saat, toka, kemer vb.) olarak ne takmış?” “Ayakkabısı ne renk?” Soruların cevapları alındıktan sonra öğrenciyi içeri çağırınız. Öğrenciyle ilgili sorular ve verilen cevapları karşılaştırınız.</p>	Drama Soru- Cevap Anlatım Gösterme Gözlem	<p>A. Kaynak kişiler 1.Öğretmenler 2.Öğrenciler</p> <p>B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler</p>	Süreç Değerlendirme Formu
			Drama (Grup Dinamiği Oluşturma)	Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme	<p>Duygu Köprüsü Öğrencilerinizi altı gruba ayırınız. Her gruba üzüntü, sevinç, korku, öfke, şaşkınlık, mutluluk gibi farklı duygular veriniz. Bu çalışmada verilen duyguların temel duygular olmasına dikkat ediniz. Örneğin; melankoli gibi ifadesi zor duygular öğrenciye verilmemelidir. Öğrencilere “Başla!” komutu verildiğinde, gruba ait duyguları beden ve yüz hareketleriyle yansıtarak, konuşmadan yürümelerini söyleyiniz. Mekanda serbest olarak yürüyen öğrencilerinize “Diğer gruplardan bir arkadaşınızla karşılıklı durun, birbirinize bakın ve konuşmadan tokalaşarak ayrılın.” diye ikinci bir komut veriniz. Bu komutla her öğrenci karşısındaki arkadaşının duygusunu alarak yürümeye devam eder.</p>			
			Drama (Grup Dinamiği Oluşturma)	Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme	<p>Okul Hatırası Bu çalışmaya bir önceki “Duygu Köprüsü” çalışmasının sonunda aynı duyguları taşıyan öğrencilerinizden gruplar oluşturarak başlayınız. Her gruptan duygularına göre “Üzüntülü Arkadaş Grubu”, “Mutlu Arkadaş Grubu”, “Suskun Arkadaş Grubu”... fotoğrafları oluşturmalarını isteyiniz. Gruplara “duygularına göre, fotoğraf çektirir gibi konuşmadan sadece donarak durmalarını” söyleyiniz. Öğrencilerle mekanda bir köşe belirleyip her grubun bu köşede “Okul Hatırası” pozunu vermelerini isteyiniz. Siz de temsili fotoğraf makinesi ile onların fotoğraflarını çekiniz. Öğrencilerinize, çekilen fotoğraflarla ilgili “O an ne düşündüklerini?, Neler hissettiklerini?, Nerelerde zorlandıklarını?” vb. sorunuz. Öğrencilerinizin çalışma hakkında kendilerini ifade etmelerini sağlayınız.</p>			
			Drama (Grup Dinamiği Oluşturma)	Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme	<p>Rüzgar Hangi Yönden Esiyor? Bu oyun için öğrencilerinizin sayısından bir eksik sandalye gereklidir. Öğrencilerinizden bir kişiyi ebe olarak seçiniz. Diğer öğrencilerinize çember oluşturacak şekilde sandalyelere oturmalarını söyleyiniz. Ebe olan öğrenci çemberin ortasına gelir ve komutlar verilir. Oyunun kuralını öğrencilerinize “Ebe, ‘Bu gün rüzgâr beyaz gömlek giyenlerden yana esiyor.’ dediğinde komuta uyan öğrenciler kendi aralarında yer değiştirirler. Yer değiştirecek kişiler sağında ve solunda olan arkadaşlarıyla yer değişimi yapamaz. Ebe bu arada boşalan bir sandalyede yer kapmaya çalışır. Ebe boş bir sandalyeye oturursa sandalyenin sahibi olan öğrenci yeni ebe olur. Ebe eğer sandalye kapamazsa yeni bir komut verir.” şeklinde açıklayabilirsiniz. Ebe bu komutuyla oyun başlar. Her ebe farklı bir komutla oyunu devam ettirmesi istenir. Komutlar “siyah ayakkabı giyenler, saat takanlar, lacivert çorap giyenler, saçları uzun olanlar...” gibi sözlerden oluşabilir.</p>			

2021-2022 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI İLKOKULU
SERBEST ETKİNLİK YILLIK PLANI

SÜRE			KONULAR	KAZANIMLAR	ETKİNLİKLER	ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME
A Y	H A F T A	S A A T						
O C A K (1 9 . H A F T A)	1 7 - 2 1 O c a k	4 S A A T	Drama (Grup Dinamiği Oluşturma)	Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme	Bakmak – Görmek Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde durmalarını isteyiniz. Bir öğrenci seçiniz. Öğrencinizin dışarı çıkmasını söyleyiniz. İçeride kalan öğrencilere aşağıdaki soruları sorunuz. “Saçı ne renk?” “Saçı düz mü, kıvrıkcık mı, dalgalı mı?” “Saçlarını nasıl taramış, toplamış mı, örmüş mü, serbest mi bırakmış?” “Göz rengi nedir?” “Yüz şekli nedir?” “Kıyafetleri ne renk?” “Aksesuar (saat, toka, kemer vb.) olarak ne takmış?” “Ayakkabısı ne renk?” Soruların cevapları alındıktan sonra öğrenciyi içeri çağırınız. Öğrenciyle ilgili sorular ve verilen cevapları karşılaştırınız.	Drama Soru- Cevap Anlatım Gösterme Gözlem	A. Kaynak kişiler 1.Öğretmenler 2.Öğrenciler	Süreç Değerlendirme Formu
			Drama (Grup Dinamiği Oluşturma)	Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme	Duygu Köprüsü Öğrencilerinizi altı gruba ayırınız. Her gruba üzüntü, sevinç, korku, öfke, şaşkınlık, mutluluk gibi farklı duygular veriniz. Bu çalışmada verilen duyguların temel duygular olmasına dikkat ediniz. Örneğin; melankoli gibi ifadesi zor duygular öğrenciyi verilmemelidir. Öğrencilere “Başla!” komutu verildiğinde, grubait duyguları beden ve yüz hareketleriyleansıtarak, konuşmadan yürümelerini söyleyiniz. Mekanda serbest olarak yürüyen öğrencilerinize “Diğer gruplardan birarkadaşınızla karşılıklı durun, birbirinizebakın ve konuşmadan tokalaşarakayrılın.” diye ikinci birkomut veriniz. Bu komutla heröğrenci karşısındaki arkadaşınınduygusunu arak yürümeye devameder.			
			Drama (Grup Dinamiği Oluşturma)	Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme	Okul Hatırası Bu çalışmaya bir önceki “Duygu Köprüsü” çalışmasının sonunda aynı duyguları taşıyan öğrencilerinizden gruplar oluşturarak başlayınız. Her gruptan duygularına göre “Üzüntülü Arkadaş Grubu”, “Mutlu Arkadaş Grubu”, “Suskun Arkadaş Grubu”... fotoğrafları oluşturmalarını isteyiniz. Gruplara “duygularına göre, fotoğraf çektirir gibi konuşmadan sadece donarak durmalarını” söyleyiniz. Öğrencilerle mekânda bir köşe belirleyip her grubun bu köşede “Okul Hatırası” pozunu vermelerini isteyiniz. Siz de temsil fotoğraf makinesi ile onların fotoğraflarını çekiniz. Öğrencilerinize, çekilen fotoğraflarla ilgili “O an ne düşündüklerini?, Neler hissettiklerini?, Nerelerde zorlandıklarını?” vb. sorunuz. Öğrencilerinizin çalışma hakkında kendilerini ifade etmelerini sağlayınız.			

2021-2022 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI İLKOKULU
SERBEST ETKİNLİK YILLIK PLANI

			Drama (Grup Dinamiği Oluşturma)	Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme	Rüzgar Hangi Yönden Esiyor? Bu oyun için öğrencilerinizin sayısından bir eksik sandalye gereklidir. Öğrencilerinizden bir kişiyi ebe olarak seçiniz. Diğer öğrencilerinizi çember oluşturacak şekilde sandalyelere oturmalarını söyleyiniz. Ebe olan öğrenci çemberin ortasına gelir ve komutlar verilir. Oyunun kuralını öğrencilerinize "Ebe, 'Bu gün rüzgâr beyaz gömlek giyenlerden yana esiyor.' dediğinde komuta uyan öğrenciler kendi aralarında yer değiştirirler. Yerdeğiştirecek kişiler sağında ve solunda olan arkadaşlarıyla yer değişimi yapamaz. Ebe bu arada boşalan bir sandalyede yer kapmaya çalışır. Ebe boş bir sandalyeye oturursa sandalyenin sahibi olan öğrenci yeni ebe olur. Ebe diğer sandalye kapamazsa yeni bir komut verir." şeklinde açıklayabilirsiniz. Ebe'nin komutuyla oyun başlar. Her ebe'nin farklı bir komutla oyunu devam ettirmesi istenir. Komutlar "siyah ayakkabı giyenler, saat takanlar, lacivert çorap giyenler, saçları uzun olanlar.." gibi sözlerden oluşabilir.			
--	--	--	--	--	--	--	--	--

24 OCAK - 04 ŞUBAT 2022 -YARIYIL TATİLİ (10 İŞ GÜNÜ)

2021-2022 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI İLKOKULU
SERBEST ETKİNLİK YILLIK PLANI

SÜRE			KONULAR	KAZANIMLAR	ETKİNLİKLER	ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME
A Y	H A F T A	S A A T						
Ş U B A T (2 0 . H A F T A)	0 7 Ş u b a t - 1 1 Ş u b a t	4 S A A T	Drama (Grup Dinamiği Oluşturma)	Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme	İsim – Şehir - Eşya Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde ayakta durmalarını isteyiniz. Oyunun kuralını öğrencilerinize “Oyuna başlayan arkadaşınız bir isim söyleyiniz. Onun sağ tarafında duran arkadaş bu ismin son harfiyle başlayan yeni bir isim söyleyiniz. Oyun sağ taraftan sırayla bu şekilde devam eder. Sıra gelip de duraksayan, şaşırın kişiye grupça ‘1, 2, 3 Güm!’ denir. İki kere duraksayan, şaşırın öğrenci oyun dışı kalır. İkinci turda şehir, üçüncü turda eşya ismiyle oyun devam eder.” şeklinde açıklayınız. Ebe olmak isteyen bir öğrenci ile oyunu başlatınız.	Drama Soru- Cevap Anlatım Gösterme Gözlem	A. Kaynak kişiler 1. Öğretmenler 2. Öğrenciler B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	Süreç Değerlendirme Formu
			Drama (Grup Dinamiği Oluşturma)	Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme	Cümleden Cümleye Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde oturmalarını isteyiniz. Onlara alfabetik sırayı gözeterek öykü bütünlüğü düşünülmeden, sadece bir önceki cümlelerin çağrışımıyla cümle kurmalarını söyleyiniz. Buna göre ilk öğrenci “A” harfi ile başlayan bir cümle kurar, ikinci öğrenci de “B” ile başlayan başka bir cümle ile devam eder. Alfabe tamamlanıncaya kadar çalışmaya devam edilir. Sınıftaki öğrenci sayısı fazla olduğu takdirde “A” harfi ile kesintiye uğratılmadan çalışma sürdürülür. Alfabede yer alan “Ç” harfi ile başlayan kelime bulunmadığı için bu harfin kullanılmayacağını, özel isimle cümleye başlanmayacağını çalışmanın başında belirtiniz.			
			Drama (Grup Dinamiği Oluşturma)	Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme	Cümleden Öyküye Her öğrencinin söylediği cümlelerden meydana gelen ortak bir öykü oluşturacaklarını açıklayınız. Gönüllü olarak başlamak isteyen bir öğrencinin söyleyeceği cümle ile çalışmayı başlatınız. İlk öğrenciden başlayarak her öğrenci sırayla birer cümle söyleyiniz ve bu cümlelerle kurulan ortak bir öykü oluşturulur.			
			Drama (Grup Dinamiği Oluşturma)	Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme	Kuş Kafeste Öğrencilerinizi iki gruba ayırınız. Her gruptan bir çember oluşturmalarını ve el ele tutuşmalarını isteyiniz. İki gruptan birer ebe seçiniz. Ebelere çemberin ortasında durmalarını söyleyiniz. Bu arada çember oluşturan grup üyelerine oyunun kuralını şu şekilde açıklayınız. “Ebe olan arkadaşlarınız kuş, siz de o kuşu dışarıya göndermeyen kafesiniz. Bu kuşlar kafesten çok sıkılmışsınız aşıp dışarı çıkmak istiyor. Siz buna izin vermeyeceksiniz. Bu kuşlar kafesten çıkarmamak için el ele tutuşarak onların kaçmasına engel olmayacaksınız. Eğer bu kuşlar bu kafeslerden kaçarsa buna engel olamayan kafesteki kuş olur.” Bu oyun tüm sınıfın oluşturduğu bir çemberle ve iki ebeyle sizin belirlediğiniz sürede oynanabilir.			

2021-2022 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI İLKOKULU
SERBEST ETKİNLİK YILLIK PLANI

SÜRE			KONULAR	KAZANIMLAR	ETKİNLİKLER	ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME
A Y	H A F T A	S A A T						
Ş U B A T (2 1 . H A F T A)	1 4 Ş u b a t - 1 8 Ş u b a t	4 S A A T	Drama (Grup Dinamiği Oluşturma)	Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme	İsim – Şehir - Eşya Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde ayakta durmalarını isteyiniz. Oyunun kuralını öğrencilerinize “Oyuna başlayan arkadaşınız bir isim söyleyiniz. Onun sağ tarafında duran arkadaş bu ismin son harfiyle başlayan yeni bir isim söyleyiniz. Oyun sağ taraftan sırayla bu şekilde devam eder. Sıra gelip de duraksayan, şaşırın kişiye grupça ‘1, 2, 3 Güm!’ denir. İki kere duraksayan, şaşırın öğrenci oyun dışı kalır. İkinci turda şehir, üçüncü turda eşya ismiyle oyun devam eder.” şeklinde açıklarınız. Ebe olmak isteyen bir öğrenci ile oyunu başlatınız.	Drama Soru- Cevap Anlatım Gösterme Gözlem	A. Kaynak kişiler 1. Öğretmenler 2. Öğrenciler B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	Süreç Değerlendirme Formu
			Drama (Grup Dinamiği Oluşturma)	Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme	Cümleden Cümleye Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde oturmalarını isteyiniz. Onlara alfabetik sırayı gözeterek öykü bütünlüğü düşünülmeden, sadece bir önceki cümlelerin çağrışımıyla cümle kurmalarını söyleyiniz. Buna göre ilk öğrenci “A” harfi ile başlayan bir cümle kurar, ikinci öğrenci de “B” ile başlayan başka bir cümle ile devam eder. Alfabe tamamlanıncaya kadar çalışmaya devam edilir. Sınıftaki öğrenci sayısı fazla olduğu takdirde “A” harfi ile kesintiye uğratılmadan çalışma sürdürülür. Alfabede yer alan “Ç” harfi ile başlayan kelime bulunmadığı için bu harfin kullanılmayacağını, özel isimle cümleye başlanmayacağını çalışmanın başında belirtiniz.			
			Drama (Grup Dinamiği Oluşturma)	Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme	Cümleden Öyküye Her öğrencinin söylediği cümlelerden meydana gelen ortak bir öykü oluşturacaklarını açıklayınız. Gönüllü olarak başlamak isteyen bir öğrencinin söyleyeceği cümle ile çalışmayı başlatınız. İlk öğrenciden başlayarak her öğrenci sırayla birer cümle söyler ve bu cümlelerle kurulan ortak bir öykü oluşturulur.			
			Drama (Grup Dinamiği Oluşturma)	Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme	Kuş Kafeste Öğrencilerinizi iki gruba ayırınız. Her gruptan bir çember oluşturmalarını ve el ele tutuşmalarını isteyiniz. İki gruptan birer ebe seçiniz. Ebelere çemberin ortasında durmalarını söyleyiniz. Bu arada çember oluşturan grup üyelerine oyunun kuralını şu şekilde açıklarınız. “Ebe olan arkadaşlarınız kuş, siz de o kuşu dışarıya göndermeyen kafesiniz. Bu kuşlar kafesten çok sıkılmışsınız aşıp dışarı çıkmak istiyor. Siz buna izin vermeyeceksiniz. Bu kuşlar kafesten çıkarmamak için el ele tutuşarak onların kaçmasına engel olmayacaksınız. Eğer bu kuşlar bu kafeslerden kaçarsa buna engel olamayan kafesteki kuş olur.” Bu oyun tüm sınıfın oluşturduğu bir çemberle ve iki ebeyle sizin belirlediğiniz sürede oynanabilir.			

2021-2022 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI İLKOKULU
SERBEST ETKİNLİK YILLIK PLANI

SÜRE			KONULAR	KAZANIMLAR	ETKİNLİKLER	ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME
A Y	H A F T A	S A A T						
Ş U B A T (2 2 . H A F T A)	2 1 Ş u b a t - 2 5 Ş u b a t	4 S A A T	Drama (Grup Dinamiği Oluşturma)	Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabileceği	Kelimelerle Öykü Oluşturma Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde oturmalarını isteyiniz. Gönüllü bir öğrenciden başlayarak her öğrenci sırayla düzenli bir cümle oluşturacak şekilde bir kelime söyler. Cümle anlamlı bir şekilde tamamlanmaya çalışılır. Cümle tamamlandığında sıradaki ilk öğrenci bir önceki cümleden yola çıkarak yeni bir kelimeyle oyuna devam eder. Çalışma öykü kurgusu dağöz önünde bulundurularak anlamlı bir bütün oluşturuluncaya kadar devam eder.	Drama Soru- Cevap Anlatım Gösterme Gözlem	A. Kaynak kişiler 1.Öğretmenler 2.Öğrenciler B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	Süreç Değerlendirme Formu
			Drama (İletişim)	İkili iletişimde kendini ifade eder, başkalarıyla daha rahat iletişim kurma becerileri geliştirir. Diyalog alıştırmalarıyla ikili iletişimde bilişsel, duyuşsal olarak bedenle vesözle kendisini doğru ifade eder.	Çaydanlık Öğrencilerinizden gönüllü bir ebe seçiniz. Ebe olan öğrencinizi mekânınızdışına çıkarınız. Bir kelime belirleyecegiz. Seçtiğimiz kelimeyle ilgili cümleler oluşturacaksınız. Ebe olan arkadaşınız içeri girdiğinde oluşturduğunuz cümlelerinizde geçen seçtiğimiz kelimenin yerine 'çaydanlık' kelimesini kullanarak cümlelerinizi söyleyeceksiniz. Arkadaşınız ondan sakladığımız kelimeyi sizincümlelerinizden yola çıkarak bulmaya çalışacaktır. Örneğin; 'yüz' kelimesi seçilmiş olsun. Birinci öğrenci 'Onun içinin güzelliği çaydanlığına yansımış.', ikinci öğrenci 'Son yazılıdan çaydanlık bekliyorum.', üçüncü öğrenci 'Bizimle havuza gel sen de çaydanlık.' gibi cümleleri sırayla söyleyip oyunubaşlatırlar.			
			Drama (İletişim)	İkili iletişimde kendini ifade eder, başkalarıyla daha rahat iletişim kurma becerileri geliştirir. Diyalog alıştırmalarıyla ikili iletişimde bilişsel, duyuşsal olarak bedenle vesözle kendisini doğru ifade eder.	Röportaj Öğrencilerinizi biri ünlü diğeri spiker olacak şekilde ikişerli eşleştiriniz. Doğaçlama röportaj yapmalarını isteyiniz.			
			Drama (İletişim)	İkili iletişimde kendini ifade eder, başkalarıyla daha rahat iletişim kurma becerileri geliştirir. Diyalog alıştırmalarıyla ikili iletişimde bilişsel, duyuşsal olarak bedenle vesözle kendisini doğru ifade eder.	Statü Yürüyüşleri Öğrencilerinizden mekânda serbest yürümelerini ve verilecek komutları dikkatle dinlemelerini isteyiniz. Kullanabileceğiniz komutlar aşağıda size verilmiştir. • Başınız vücudunuzun en önemli parçası, başınızı ön plana çıkartarak yürüyün. • Burnunuz vücudunuzun en önemli parçası, burnunuzu ön plana çıkartarak yürüyün. • Alnınız vücudunuzun en önemli parçası, alnınızı ön plana çıkartarak yürüyün. • Gözleriniz vücudunuzun en önemli parçası, gözlerinizi ön plana çıkartarak yürüyün. • Sağ omzunuz vücudunuzun en önemli parçası, sağ omzunuzu ön plana çıkartarak yürüyün.			

2021-2022 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI İLKOKULU
SERBEST ETKİNLİK YILLIK PLANI

SÜRE			KONULAR	KAZANIMLAR	ETKİNLİKLER	ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME
A Y	H A F T A	S A A T						
Ş U B A T (2 3 . H A F T A)	2 8 Ş u b a t - 4 M a r t	4 S A A T	Drama (Grup Dinamiği Oluşturma)	Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabileceği	Kelimelerle Öykü Oluşturma Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde oturmalarını isteyiniz. Gönüllü bir öğrenciden başlayarak her öğrenci sırayla düzenli bir cümle oluşturacak şekilde bir kelime söyler. Cümle anlamlı bir şekilde tamamlanmaya çalışılır. Cümle tamamlandığında sıradaki ilk öğrenci bir önceki cümleden yola çıkarak yeni bir kelimeyle oyuna devam eder. Çalışma öykü kurgusu dağöz önünde bulundurularak anlamlı bir bütün oluşturuluncaya kadar devam eder.	Drama Soru- Cevap Anlatım Gösterme Gözlem	A. Kaynak kişiler 1.Öğretmenler 2.Öğrenciler B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	Süreç Değerlendirme Formu
			Drama (İletişim)	İkili iletişimde kendini ifade eder, başkalarıyla daha rahat iletişim kurma becerileri geliştirir. Diyalog alıştırılmalarıyla ikili iletişimde bilişsel, duyuşsal olarak bedenle vesözle kendisini doğru ifade eder.	Çaydanlık Öğrencilerinizden gönüllü bir ebe seçiniz. Ebe olan öğrencinizi mekânınızdışına çıkarınız. Bir kelime belirleyeceđiz. Seçtiđimiz kelimeyle ilgili cümleler oluşturacaksınız. Ebe olan arkadaşınız içeri girdiđinde oluşturduđunuz cümlenizin içinde geçen seçtiđimiz kelimenin yerine 'çaydanlık' kelimesini kullanarak cümlenizi söyleyeceksiniz. Arkadaşınız ondan sakladığımız kelimeyi sizincümlerinizden yola çıkarak bulmaya çalışacaktır. Örneđin; 'yüz' kelimesi seçilmiş olsun. Birinci öğrenci 'Onun içinin güzelliđi çaydanlığına yansımış.', ikinci öğrenci 'Son yazılıdan çaydanlık bekliyorum.', üçüncü öğrenci 'Bizimle havuza gel sen de çaydanlık.' gibi cümleleri sırayla söyleyip oyunubaşlatırlar.			
			Drama (İletişim)	İkili iletişimde kendini ifade eder, başkalarıyla daha rahat iletişim kurma becerileri geliştirir. Diyalog alıştırılmalarıyla ikili iletişimde bilişsel, duyuşsal olarak bedenle vesözle kendisini doğru ifade eder.	Röportaj Öğrencilerinizi biri ünlü diđeri spiker olacak şekilde ikişerli eşleştirebilirsiniz. Dođaçlama röportaj yapmalarını isteyiniz.			
			Drama (İletişim)	İkili iletişimde kendini ifade eder, başkalarıyla daha rahat iletişim kurma becerileri geliştirir. Diyalog alıştırılmalarıyla ikili iletişimde bilişsel, duyuşsal olarak bedenle vesözle kendisini doğru ifade eder.	Statü Yürüyüşleri Öğrencilerinizden mekânda serbest yürümelerini ve verilecek komutları dikkatle dinlemelerini isteyiniz. Kullanabileceđiniz komutlar aşağıda size verilmiştir. • Başınız vücudunuzun en önemli parçası, başınızı ön plana çıkartarak yürüyün. • Burnunuz vücudunuzun en önemli parçası, burnunuzu ön plana çıkartarak yürüyün. • Alnınız vücudunuzun en önemli parçası, alnınızı ön plana çıkartarak yürüyün. • Gözleriniz vücudunuzun en önemli parçası, gözlerinizi ön plana çıkartarak yürüyün. • Sađ omzunuz vücudunuzun en önemli parçası, sađ omzunuzu ön plana çıkartarak yürüyün.			

2021-2022 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI İLKOKULU
SERBEST ETKİNLİK YILLIK PLANI

SÜRE			KONULAR	KAZANIMLAR	ETKİNLİKLER	ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME
A Y	H A F T A	S A A T						
M A R T (2 4 . H A F T A)	7 M a r t - 1 1 M a r t	4 S A A T	Drama (İletişim)	İkili iletişimde kendini ifade eder, başkalarıyla daha rahat iletişim kurma becerileri geliştirir. Diyalog alıştırılmalarıyla ikili iletişimde bilişsel, duyuşsal olarak bedenle vesözle kendisini doğru ifade eder.	Suçlu Kim Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde durmalarını isteyiniz. Öğrencilerinize oyunun kuralını "Biraz sonra sizden gözlerinizi kapatmanızı isteyeceğim. Aranızdan iki arkadaşınızı ebe olarak seçeceğim. Ebelerden biri 'Suçlu' diğeri 'Polis' geriye kalansızlar de 'Kurban' olacaksınız. Suçlunun görevi, hiç kimseye belli etmedentek gözünü kırparak, adamyakalamak, Polisin görevi de suçlu yubulmaktır. Göz kırılan kurban 4-5 saniye sonra 'Ben yakalandım!' diyerek oyundan çıkar. Polis, suçlunun kim olduğunu anladığı zaman 'Suçlu yu buldum!' der ve tahminisöyler. Tahmin doğruysa polisoyunu kazanır, yanlışsa kaybeder. Suçlu, kurbanların tamamını polise belli etmeden yakalarsa oyunu kazanır. Suçlu, yanlışlıkla polise göz kırparsa oyunu kaybeder." Diyerekanlatınız.	Drama Soru- Cevap Anlatım Gösterme Gözlem	A. Kaynak kişiler 1. Öğretmenler 2. Öğrenciler B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	Süreç Değerlendirme Formu
			Drama (İletişim)	İkili iletişimde kendini ifade eder, başkalarıyla daha rahat iletişim kurma becerileri geliştirir. Diyalog alıştırılmalarıyla ikili iletişimde bilişsel, duyuşsal olarak bedenle vesözle kendisini doğru ifade eder.	Sığınak Öğrencilerinizden beşer kişilik altı grup oluşturunuz. Grup üyelerinden birer meslek seçmelerini isteyiniz. Gruplardaki meslek seçimlerinin farklı olması konusunda öğrencilerinizi uyarınız. Öğrencilerinize "Dünyada bir kimyasal savaş çıktı. Sizin bulunduğunuz yerde altı tane sığınak var. Ama bu sığınakların her birinde iki kişiye yetecek kadar yiyecek, su ve hava bulunmaktadır. İçeride kalacak olan kişiler esiz karar vereceksiniz. Her grup üyesinden o sığınağa girmesi gerektiğinedair diğere üyeleri ikna edecektir.			
			Drama (Rol Oyunları)	Verilen zaman yönergelerine göre kurgulama yapar vedoğaçlar.	Tilki Tilki Saatin Kaç Öğrencileriniz arasından gönüllü bir ebe seçiniz. Öğrencilerinize oyunu "Ebe olan arkadaşınız 'Tilki' sizler de 'Tilki'nin arkadaşları'sınız. Tilki sınıfı sırtı dönük bir şekilde duvarın önünde duracak. Bu arada siz duvardan uzak bir yerde, duvara paralel bir çizgi üzerinde sıra olacaksınız. Dahasonra siz, sesinizi değiştirerek Tilki'ye 'Tilki Tilki saatin kaç?' diye sorduğunuz zaman Tilki saatin kaç olduğunu söyleyecek. Siz söylenen rakam kadar adım atarak Tilki'ye doğru ilerleyeceksiniz. Adım atılırken hep bir ağızdan her adım yüksek sesle söylenecek. Tilki'nin yanına yaklaşınca kadar birkaç kez 'Tilki Tilki saatin kaç?' sorusu Tilki'ye sorulacak. Tilki'nin yanına ilkgelenler Tilki'nin sırtına dokunup ona yakalanmadan çizginin öbür tarafına geçmeye çalışacaklar. Bu arada Tilki sınıra kadar birini ebelerse Tilki'nine belediği kişi yeni ebe olacak." diye açıklayınız.			
			Drama (Rol Oyunları)	Verilen zaman yönergelerine göre kurgulama yapar vedoğaçlar.	Eski Minder Öğrencilerinizden bir çember oluşturmalarını isteyiniz. Aralarından bir gönüllü öğrenciyi ebe olarak seçiniz. Daha sonra öğrencilerinize oyunun kuralını anlatınız. "Ebe olan arkadaşınız çemberin ortasında yere çömeli pyüzünü elleriyle kapatacaaktır. Sizler ebenin etrafında dönüp oyunun tekerlemesini söyleyeceksiniz. Eski minder, Eski minder. Yüzünü göster. Yüzünü göstermezsen, Bana bir poz ver. Güzellik mi?			

2021-2022 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI İLKOKULU
SERBEST ETKİNLİK YILLIK PLANI

M A R T (2 5 . H A F T A)	1 4 M a r t - 1 8 M a r t	4 S A T	<p>Drama (İletişim)</p> <p>İkili iletişimdekendini ifade eder,başkalarıyla daha rahat iletişimkurma becerileri geliştirir. Diyalog alıştırmalarıylaikili iletişimde bilişsel,duyuşsal olarak bedenle vesözle kendisini doğru ifadeeder.</p>	<p>Suçlu Kim</p> <p>Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde durmalarını isteyiniz. Öğrencilerinizeoyunun kuralını "Biraz sonra sizden gözlerinizi kapatmanızı isteyeceğim.Aranızdan iki arkadaşınızı ebe olarak seçeceğim. Ebelerden biri'Suçlu' diğeri 'Polis' geriye kalansizler de 'Kurban' olacaksınız. Suçlunungörevi, hiç kimseye belli etmedentak gözünü kırarak, adamyakalamak, Polisin görevi de suçluyubulmaktır. Göz kırılan kurban4-5 saniye sonra 'Ben yakalandım!'diyerek oyundan çıkar. Polis, suçlununkim olduğunu anladığı zaman'Suçluyu buldum!' der ve tahminisöyler. Tahmin doğruysa polisoyunu kazanır, yanlışsa kaybeder.Suçlu, kurbanların tamamını polisebelli etmeden yakalarsa oyunu kazanır. Suçlu, yanlışlıkla polise gözükürsarsa oyunu kaybeder." Diyerekanlatınız.</p>	Drama Soru- Cevap Anlatım Gösterme Gözlem	A. Kaynak kişiler 1.Öğretmenler 2.Öğrenciler B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	Süreç Değerlendirme Formu
			<p>Drama (İletişim)</p> <p>İkili iletişimdekendini ifade eder,başkalarıyla daha rahat iletişimkurma becerileri geliştirir. Diyalog alıştırmalarıylaikili iletişimde bilişsel,duyuşsal olarak bedenle vesözle kendisini doğru ifadeeder.</p>	<p>Sığınak</p> <p>Öğrencilerinizden beşer kişilikaltı grup oluşturunuz. Grup üyelerindenbire meslek seçmeleriniisteyiniz. Gruplardaki meslek seçimlerininfarklı olması konusundaöğrencilerinizi uyarınız.Öğrencilerinize "Dünyada bir kimyasalsavaş çıktı. Sizin bulunduğunuzyerde altı tane sığınak var. Ama bu sığınaklarınher birinde iki kişiye yetecek kadar yiyecek, su ve hava bulunmaktadır.İçeride kalacak olan kişilerersiz karar vereceksiniz. Her grup üyesinenden o sığınağa girmesi gerektiğinedair diğer üyeleri ikna edecektir.</p>			
			<p>Drama (Rol Oyunları)</p> <p>Verilen zaman yönergelerine göre kurgulama yapar vedoğaçlar.</p>	<p>Tilki Tilki Saatin Kaç</p> <p>Öğrencileriniz arasından gönüllü bir ebe seçiniz. Öğrencilerinize oyunu"Ebe olan arkadaşınız 'Tilki' sizler de 'Tilki'nin arkadaşları'sınız. Tilki sınıfı sırtı dönük bir şekilde duvarın önünde duracak. Bu arada siz duvardanuzak bir yerde, duvara paralel bir çizgi üzerinde sıra olacaksınız. Dahasonra siz, sesinizi değiştirerek Tilki'ye 'Tilki Tilki saatin kaç?' diye sorduğunuz zaman Tilki saatin kaç olduğunu söyleyecek. Siz söylenen rakam kadar adım atarak Tilki'ye doğru ilerleyeceksiniz. Adım atılırken hep bir ağızdanher adım yüksek sesle söylenecek. Tilki'nin yanına yaklaşıncaya kadar birkaç kez 'Tilki Tilki saatin kaç?' sorusu Tilki'ye sorulacak. Tilki'nin yanına ilkgelenler Tilki'nin sırtına dokunup ona yakalanmadan çizginin öbür tarafına geçmeye çalışacaklar. Bu arada Tilki sınıra kadar birini ebelese Tilki'ninebelediği kişi yeni ebe olacak." diye açıklayınız.</p>			
			<p>Drama (Rol Oyunları)</p> <p>Verilen zaman yönergelerine göre kurgulama yapar vedoğaçlar.</p>	<p>Eski Minder</p> <p>Öğrencilerinizden bir çember oluşturmalarını isteyiniz. Aralarından birgönüllü öğrenciyi ebe olarak seçiniz. Daha sonra öğrencilerinize oyununkuralını anlatınız. "Ebe olan arkadaşınız çemberin ortasında yere çömelipüzünü elleriyle kapatacaktır. Sizler ebenin etrafında dönüp oyunun tekerlemesinisöyleyeceksiniz.</p> <p>Eski minder, Eski minder. Yüzünü göster. Yüzünü göstermezsen, Bana bir poz ver. Güzellik mi? Çirkinlik mi? Havuz başında, Heykellik mi? Mankenlik mi?</p> <p>Tekerleme bittikten sonra ebe olan arkadaşınız başını kaldırmadan söylenen durumlardan bir tanesini (güzellik, çirkinlik, havuz başında heykellikveya mankenlik) seçer. Sizler ebenin söylediği durumu en iyi pozda donarakcanlandırmaya çalışacaksınız. Verilen duruma uygun canlandırmayapmayan, donmayan, gülen, kıpırdayanlar... oyun dışı bırakılacaktır. Ebegözlerini</p>			

2021-2022 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI İLKOKULU
SERBEST ETKİNLİK YILLIK PLANI

açıp ayağa kalkar, verdiği durumu en güzel canlandırmanı seçer.Seçilen arkadaşınız yeni ebe olur.”
diyerek oyunu başlatınız.

SÜRE			KONULAR	KAZANIMLAR	ETKİNLİKLER	ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME
A Y	H A F T A	S A A T						
M A R T (2 6 . H A F T	2 1 M a r t - 2 5 M a r t	4 S A A T	Drama (Rol Oyunları)	Verilen zaman yönergelerine görekurgulama yapar vedoğaçlar.	Sayı Oyunu Öğrencilerinize mekân içinde serbest yürümeleri için komut veriniz. Sonra “Sizlere şimdi sayılarla komutlar vereceğim. Hangi sayıyı söylersem o kadar kişi bir araya gelecek. Örneğin; iki dediğimde sizler ikili grup oluşturacaksınız. Oluşturulan ikili grupları dışında kalan arkadaşınız oyun dışı kalacaktır.” diye öğrencilerinize açıklama yapınız ve oyunu başlatınız. Burada oyun yöneticisi olarak size düşen görev öğrencilerin beklemediği sayıları söyleyip onları şaşırtmak olmalıdır. Bir sonraki çalışmaya hazırlık için dışarıda kalan öğrencileride oyuna dâhil edip tüm sınıfın beşli gruplar oluşturmasını sağlayacak komut veriniz.	Drama Soru- Cevap Anlatım Gösterme Gözlem	A. Kaynak kişiler 1. Öğretmenler 2. Öğrenciler B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	Süreç Değerlendirme Formu

2021-2022 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI İLKOKULU
SERBEST ETKİNLİK YILLIK PLANI

A)				<p>Drama (Rol Oyunları)</p> <p>Verilen zaman yönergelerine göre kurgulama yapar vedoğaçlar.</p>	<p>Hareketi Kim Başlattı</p> <p>Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde durmalarını isteyiniz. Daha sonra içlerinden gönüllü olan bir öğrencinizi ebe olarak belirleyiniz. Oyunun kuralını öğrencilerinize “Bu oyunda ebe olan arkadaşınız bir süre dışarı çıkacak, bu arada sizler içinizden bir arkadaşınızı lider olarak seçeceksiniz. Liderin görevi, ebe olan arkadaşınız içeri girince ona belli etmeden bir hareket başlatmak daha sonra dayeni hareketlerle oyuna devam etmektir. Sizlerde liderin yaptığı hareketi, liderin kim olduğunu ebe anlamayacak şekilde göz ucuyla takip ederek yapacaksınız. Ebe, lideri tahmin edince oyunu durdurarak tahminini söyler. Tahmini doğruysa alkışla ödüllendirilir. Tahmini yanlış ise hep berabere beye bir ceza verilir.” diyerek açıklayınız. Oyunu ebeyi dışarı çıkartıp öğrencilerinizle bir lider seçerek başlatınız.</p>			
				<p>Drama (Rol Oyunları)</p> <p>Verilen zaman yönergelerine göre kurgulama yapar vedoğaçlar.</p>	<p>Burası Neresi</p> <p>Öğrencileri gruplara ayırınız. Her gruba önceden hazırlanmış olduğunuz mekan bildiren kağıtları veriniz. Mekanlarını diğer gruplara belli etmemeleri için uyarınız. Grupların sırayla bulunduğu mekanlarını sadece bedenlerini kullanarak, konuşma olmadan doğaçlayacakları söylenir. Mekanında hangi nesnelere sahip, bunlar hangi amaçla kullanılıyor gibi değişik sorularla mekanlarını bedenleriyle tarif etmeleri sağlanır. Diğer gruplarda mekanı tahmin edip bulmaya çalışırlar.</p>			
				<p>Drama (Beden Oyunları)</p> <p>Bedenlerini tanırlar ve bedenlerini kullanarak yeni formlar oluştururlar. Beden hareketleriyle oluşturulan oyun ve alıştırmalar öğrencinin karışısına çıkabilecek engeli kolayca aşabilme yeteneğini, gücünü yerinde ve zamanında kullanma alışkanlığını kazandırır.</p>	<p>Flamingolar ve Penguenler</p> <p>Ebe olmak isteyen bir öğrencinizi seçiniz. Öğrencilerinize “ Ebe olan arkadaşınız şu andan itibaren bir ‘Flamingo’ dur. Sizler de bu Flamingo’ nun yakalamaya çalışacağı ‘Penguen’lersiniz. Flamingo çabuk hareket edemez, zarif ve yavaş adımlar atar, her bir adımında kanatlarını aşağıya-yukarı doğru hareket ettirir, uzun bacaklı olduğu için adımları da bu ölçüde büyüktür. Penguenler ise bacakları kısa olduğu için küçük adımlar fakat çabuk hareket ederler. Siz penguen yürüyüşüyle flamingodan kaçmaya çalışacaksınız. Flamingo bir pengueni yakalarsa o penguen artık bir flamingo dur. Oyunun bu aşamasından sonra flamingolar penguenleri beraber yakalamaya çalışırlar. Oyun tek bir penguen kalana kadar bu şekilde devam eder.</p>			

SÜRE			KONULAR	KAZANIMLAR	ETKİNLİKLER	ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEMLERİ VE TEKNİKLERİ	KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME
A Y	H A F T A	S A T						
M A R T (2 7	2 8 M a r t -	4 S A A T	<p>Drama (Rol Oyunları)</p> <p>Verilen zaman yönergelerine göre kurgulama yapar vedoğaçlar.</p>	<p>Sayı Oyunu</p> <p>Öğrencilerinize mekân içinde serbest yürümeleri için komut veriniz. Sonra “Sizlere şimdi sayılarla komutlar vereceğim. Hangi sayıyı söylersem o kadar kişi bir araya gelecek. Örneğin; iki dediğimde sizler ikili grup oluşturacaksınız. Oluşturulan ikili gruplarındaki kalan arkadaşınız oyun dışı kalacaktır.” diye öğrencilerinize açıklama yapınız ve oyunu başlatınız. Burada oyun yöneticisi olarak size düşen görev öğrencilerin beklemediği sayıları söyleyip onları şartlamak</p>	<p>Drama Soru- Cevap Anlatım Gösterme Gözlem</p>	<p>A. Kaynak kişiler 1. Öğretmenler 2. Öğrenciler</p> <p>B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri</p>	<p>Süreç Değerlendirme Formu</p>	

2021-2022 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI İLKOKULU
SERBEST ETKİNLİK YILLIK PLANI

M A Y I S (3 3 . H A F T A)	1 6 M a y ı s - 2 0 M a y ı s	4 S A A T	<p>Drama (Ritim, Ses, Devinim)</p> <p>Güçlü yönlerini geliştirir, eksik yönlerini tamamlar. Duyuorganlarını kullanarak çevremizi fark etme öğrencilerde etkin dinleme becerisini geliştirme, yaşadığı çevrenin farkında olma, empati yeteneğini geliştirme, sözel yönergeler olmadanduyduğu sesleri doğaçlama yoluyla canlandırmaları hedeflenmiştir.</p>	<p>Tıkır Tıkır</p> <p>Her grup kendine günlük hayatta karşılaştığımız bir makineyi seçecek. Bu makineyi bize sesler, efektler ve hareketlerle doğaçlayacaksınız. Seçtiğiniz makinenin ne olduğunu diğer gruplarla paylaşmayacaksınız. Doğaçlama öncesi size verilen sürede 'Makine ne amaçla ve hangi mekânda kullanılıyor?, Makinenin özellikleri nelerdir?, Makinenin çalışma sistemi, sesi nasıldır?, Makine hangi parçalardan oluşmuştur?' gibi sorularla makineyi daha iyi tanımak için detaylandırınız. Burada yapacağınız ses, hareket ve efektler seçtiğiniz makineyi anlatmaya yönelik olmalıdır. Seçtiğiniz makineyi bize doğaçlama ile anlatmaya çalışacaksınız. Diğer gruplar da bu makineyi tahmin edecek ve bulmaya çalışacak." diyerek oyunu açıklayınız.</p>	Drama Soru- Cevap Anlatım Gösterme Gözlem	A. Kaynak kişiler 1. Öğretmenler 2. Öğrenciler B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	Süreç Değerlendirme Formu
			<p>Drama (Ritim, Ses, Devinim)</p> <p>Güçlü yönlerini geliştirir, eksik yönlerini tamamlar. Duyuorganlarını kullanarak çevremizi fark etme öğrencilerde etkin dinleme becerisini geliştirme, yaşadığı çevrenin farkında olma, empati yeteneğini geliştirme, sözel yönergeler olmadanduyduğu sesleri doğaçlama yoluyla canlandırmaları hedeflenmiştir.</p>	<p>Siz Biz oyunu</p> <p>Öğrencilerinizden bir çember oluşturmalarını isteyiniz. Öğrencilerinize "Şimdi sizlerle ortak ritim yakalayacağımız bir oyun oynayacağız. Ellerimizi iki kez dizimize vuracağız, sonra iki kez el çırpacağız, daha sonra da önce sağ sonra sol parmaklarımızı sırayla şıklatacağız. Sağ parmağınızı şıklatırken kendinizi, sol parmağınızı şıklatırken de seçtiğiniz bir arkadaşınızın ismini söyleyeceksiniz. Adı söylenen arkadaşınız da aynı şekilde bir başka arkadaşının adını söyleyerek oyunu devam ettirecek. Bu oyunun en önemli kuralı öncelikle grubun ortak bir ritim yakalaması ve her seferinde bu ritmin temposunu artırmasıdır. Ritmi şaşıran, aynı arkadaşının adını ikize söyleyen, isim söylerken şaşıran yanar ve oyun dışı kalır.</p>			
			<p>Drama (Ritim, Ses, Devinim)</p> <p>Güçlü yönlerini geliştirir, eksik yönlerini tamamlar. Duyuorganlarını kullanarak çevremizi fark etme öğrencilerde etkin dinleme becerisini geliştirme, yaşadığı çevrenin farkında olma, empati yeteneğini geliştirme, sözel yönergeler olmadanduyduğu sesleri doğaçlama yoluyla canlandırmaları hedeflenmiştir.</p>	<p>Ritim Ses</p> <p>Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde yere oturmalarını isteyiniz. Öğrencilerinize "Yapacağınız çalışmada birinci arkadaşınız ritmik bir vuruş oluşturacak, ikinci arkadaşınız buna uygun yeni bir ritim vuracak. Sırasıyla son arkadaşınıza kadar herkes kendine ait yeni bir ritim oluşturacak. Vurduğunuz ritimleri değiştirmeden herkes kendi ritmini tekrar edecek. Vurma eylemini sadece ellerinizi birbirine vurarak yapmak zorunda değilsiniz. Bedeninizi de kullanarak farklı tınılar elde edebilirsiniz. Bu çalışmayla hep beraber bir orkestra oluşturmuş olacağız.</p>			
			<p>Drama (Ritim, Ses, Devinim)</p> <p>Güçlü yönlerini geliştirir, eksik yönlerini tamamlar. Duyuorganlarını kullanarak çevremizi fark etme öğrencilerde etkin dinleme becerisini geliştirme, yaşadığı çevrenin farkında olma, empati yeteneğini geliştirme, sözel yönergeler olmadanduyduğu sesleri doğaçlama yoluyla canlandırmaları hedeflenmiştir.</p>	<p>Çatlak Patlak</p> <p>Öğrencilerinizden bir çember oluşturmalarını isteyiniz. Öğrencilerinize "Ellerinizi birini sağdaki arkadaşınızın elinin üzerinde diğerini de soldaki arkadaşınızın elinin altında tutunuz. Oyun bir tekerlemeyle başlayacak. Tekerlemenin sözleri: 'Çatlak patlak yusuvarlak, Kremalı börek, sütlü çörek Çek dostum çek Arabanı yoldan çek ...' Tekerlemenin son sözünü söyleyen anı bir hareketle sağdaki arkadaşının eline vurmaya çalışır, eline vurulan öğrenci oyun dışı kalır. Arkadaşının eline geç kalan öğrenci de oyun dışında kalır. Bu oyunda tempo her seferinde giderek hızlanmalıdır. Oyun en son iki kişi kalıncaya kadar devam eder. İki kişi arasından kim kazanırsa oyunun galibi ilan edilir." diyerek oyunun kurallarını açıklayınız.</p>			

SÜRE			KONULAR	KAZANIMLAR	ETKİNLİKLER	ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME
A Y	H A F T A	S A A T						

2021-2022 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI İLKOKULU
SERBEST ETKİNLİK YILLIK PLANI

M A Y I S (3 4 . H A F T A)	2 3 M a y ı s - 2 7 M a y ı s	4 S A A T	<p>Drama (Materyal Oyunları)</p> <p>1. Günlük hayatta kullandığı nesnelere amacı dışında kullanır. 2. Atık malzemeleri kullanarak üç boyutlu figür yapar. 3. Yapılan figürlerden yola çıkarak öykü kurgular. 4. Görsel eserleri yorumlar ve oynar.</p>	<p>Şapka oyunu Öğrencilerinizden müzik eşliğinde mekânda serbest dolaşmalarını, dans etmelerini isteyiniz. Öğrencilerinize “Şimdi aranızdan bir arkadaşınızı şapkayı takacağım. Şapkayı taktığım arkadaşınız oyunun ebesi olacak. Ebelikten kurtulmak için o da şapkasını bir başkasına takmaya çalışacak. Şapkanın sizde fazla kalmamasına dikkat ediniz. Müziği durdurduğumda şapka kimin başındaysa o arkadaşınız oyun dışı kalır ve oyundan çıkmadan önce yeni ebeyi belirleyip şapkayı ebeye takar. Oyunun galibi son kalan arkadaşınız olacaktır.” diyerek oyunu anlatınız. Bir süre sonra müziği durdurunuz.</p>	Drama Soru- Cevap Anlatım Gösterme Gözlem	A. Kaynak kişiler 1. Öğretmenler 2. Öğrenciler B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	Süreç Değerlendirme Formu
			<p>Drama (Ritim, Ses, Devinim)</p> <p>1. Günlük hayatta kullandığı nesnelere amacı dışında kullanır. 2. Atık malzemeleri kullanarak üç boyutlu figür yapar. 3. Yapılan figürlerden yola çıkarak öykü kurgular. 4. Görsel eserleri yorumlar ve oynar.</p>	<p>O Bir.. Seçilen nesne genel kullanım amacı ve özellikleriyle tanıtlır, nesnenin adı söylenilmeden anlatılır, nesnenin bulunması sağlanır.</p>			
			<p>Drama (Ritim, Ses, Devinim)</p> <p>1. Günlük hayatta kullandığı nesnelere amacı dışında kullanır. 2. Atık malzemeleri kullanarak üç boyutlu figür yapar. 3. Yapılan figürlerden yola çıkarak öykü kurgular. 4. Görsel eserleri yorumlar ve oynar.</p>	<p>Konuşan Nesne Bu çalışmada her öğrenci bir nesne seçer. Öğrencilerden seçtikleri nesnelere için “Bu nesnelere sesi olsaydı nasıl olurdu?, Duyguları neler olurdu?, Nasıl yansıtırdı? Ne yapmak isterlerdi?, Ne söylemek isterlerdi? ...” gibi soruların cevaplarını düşünmeleri istenir. Öğrenciler bu gibi sorulara verdikleri yanıtları çerçevesinde seçtikleri nesne için kısa bir öykü kurgular ve oynarlar.</p>			

SÜRE			KONULAR	KAZANIMLAR	ETKİNLİKLER	ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME
A Y	H A F T A	S A A T						
M A Y I S - H A Z İ R A N (3	3 0 M a y ı s - 3 H a z i r	4 S A A T	<p>Drama (Materyal Oyunları)</p> <p>1. Günlük hayatta kullandığı nesnelere amacı dışında kullanır. 2. Atık malzemeleri kullanarak üç boyutlu figür yapar. 3. Yapılan figürlerden yola çıkarak öykü kurgular. 4. Görsel eserleri yorumlar ve oynar.</p>	<p>Şapka oyunu Öğrencilerinizden müzik eşliğinde mekânda serbest dolaşmalarını, dans etmelerini isteyiniz. Öğrencilerinize “Şimdi aranızdan bir arkadaşınızı şapkayı takacağım. Şapkayı taktığım arkadaşınız oyunun ebesi olacak. Ebelikten kurtulmak için o da şapkasını bir başkasına takmaya çalışacak. Şapkanın sizde fazla kalmamasına dikkat ediniz. Müziği durdurduğumda şapka kimin başındaysa o arkadaşınız oyun dışı kalır ve oyundan çıkmadan önce yeni ebeyi belirleyip şapkayı ebeye takar. Oyunun galibi son kalan arkadaşınız olacaktır.” diyerek oyunu anlatınız. Bir süre sonra müziği durdurunuz.</p>	Drama Soru- Cevap Anlatım Gösterme Gözlem	A. Kaynak kişiler 1. Öğretmenler 2. Öğrenciler B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	Süreç Değerlendirme Formu	

2021-2022 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI İLKOKULU
SERBEST ETKİNLİK YILLIK PLANI

S · H A F T A)	a n		<p>Drama (Ritim, Ses, Devinim)</p> <p>1. Günlük hayatta kullandığı nesnelere amacı dışında kullanır. 2. Atık malzemeleri kullanarak üç boyutlu figür yapar. 3. Yapılan figürlerden yola çıkarak öykü kurgular. 4. Görsel eserleri yorumlar ve oynar.</p>	<p>O Bir.. Seçilen nesne genel kullanım amacı ve özellikleriyle tanıtılır, nesnenin adı söylenilmeden anlatılır, nesnenin bulunması sağlanır.</p>			
			<p>Drama (Ritim, Ses, Devinim)</p> <p>1. Günlük hayatta kullandığı nesnelere amacı dışında kullanır. 2. Atık malzemeleri kullanarak üç boyutlu figür yapar. 3. Yapılan figürlerden yola çıkarak öykü kurgular. 4. Görsel eserleri yorumlar ve oynar.</p>	<p>Konuşan Nesne Bu çalışmada her öğrenci bir nesne seçer. Öğrencilerden seçtikleri nesnelere için “Bu nesnelere sesi olsaydı nasıl olurdu?, Duyguları neler olurdu?,Nasıl yansıtırlardı? Ne yapmak isterlerdi?, Ne söylemek isterlerdi? ...”gibi soruların cevaplarını düşünmeleri istenir. Öğrenciler bu gibi sorulara verdikleri yanıtlar çerçevesinde seçtikleri nesne için kısa bir öykü kurgular ve oynarlar.</p>			
			<p>Drama (Ritim, Ses, Devinim)</p> <p>1. Günlük hayatta kullandığı nesnelere amacı dışında kullanır. 2. Atık malzemeleri kullanarak üç boyutlu figür yapar. 3. Yapılan figürlerden yola çıkarak öykü kurgular. 4. Görsel eserleri yorumlar ve oynar.</p>	<p>Balıkçılar “Balıkçılar” oyunu için mukavvadanküçük balıklar kesilir. Kesilen mukavva balıklar 1-1,5 m’lik iplerle öğrencilerin bellerine bağlanır. Balıkların arkaya ya da yanlara doğru gelmesi tamamiyle öğrencilerin isteğine bağlıdır. Buradaki tek şart hazırlanan balıkların yere düşmesidir. Öğrencilerinize “Bu oyunun kuralı kendi balıklarınızı korurken diğer taraftan da başka arkadaşlarınızın balıklarına basarak onları almaya çalışacaksınız. Balıksız kalan yanar, ikinci oyuna kadar dışarıda bekler. En fazla balık toplayan arkadaşınız oyunu kazanır. Balık yakalarken elleri kullanmamakesastır. Ellerinizi yalnızca yakaladığınız balığı almak için kullanabilirsiniz. Balığı kaptırmayan ve en çok balık yakalayan arkadaşınız oyunu kazanır.” diyerek oyunu anlatınız.</p>			

SÜRE			KONULAR	KAZANIMLAR	ETKİNLİKLER	ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNEM VE TEKNİKLERİ	KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME
A Y	H A F T A	S A T						
H A Z	6 - 1 0	4 S	<p>Drama (Materyal Oyunları)</p> <p>1. Günlük hayatta kullandığı nesnelere amacı dışında kullanır. 2. Atık malzemeleri kullanarak üç boyutlu figür yapar. 3. Yapılan figürlerden yola çıkarak öykü kurgular. 4. Görsel eserleri yorumlar ve oynar.</p>	<p>Konuşan Figür Öğrencileriniz sınıfa getirilen atık/artık materyaller ve malzemelerden figürler yaparlar.</p>		<p>Drama Soru- Cevap Anlatım Gösterme Gözetim</p>	<p>A. Kaynak kişiler 1. Öğretmenler 2. Öğrenciler</p>	<p>Süreç Değerlendirme Formu</p>

2021-2022 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI İLKOKULU
SERBEST ETKİNLİK YILLIK PLANI

H A Z İ R A N (3 7 · H A F T A)	1 3 - 1 7 H a z ı r a n	4 S A A T	Drama (Materyal Oyunları)	<ol style="list-style-type: none">1. Günlük hayatta kullandığı nesneleri amacı dışında kullanır.2. Atık malzemeleri kullanarak üç boyutlu figür yapar.3. Yapılan figürlerden yola çıkarak öykü kurgular.4. Görsel eserleri yorumlar ve oynar.	Konuşan Figür Öğrencileriniz sınıfa getirilen atık/artık materyaller ve malzemelerden figürler yaparlar.	Drama Soru- Cevap Anlatım Gösterme Gözlem	A. Kaynak kişiler 1. Öğretmenler 2. Öğrenciler B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	Süreç Değerlendirme Formu
			Drama (Ritim, Ses, Devinim)	<ol style="list-style-type: none">1. Günlük hayatta kullandığı nesneleri amacı dışında kullanır.2. Atık malzemeleri kullanarak üç boyutlu figür yapar.3. Yapılan figürlerden yola çıkarak öykü kurgular.4. Görsel eserleri yorumlar ve oynar.	Örümcek Ağı Gönüllü iki öğrenci seçiniz. Öğrencilerinize "Bu arkadaşlarınız bir örümcek ağı' oluşturacaklar. Sizlerde bu ağa yakalanmamak için onlardan kaçacaksınız. Örümcekağını oluşturan arkadaşlarınız birbirlerinin ellerini bırakmadan sizi yakalamaya çalışacaklar. Örümcekağına yakalananlar tıpkı diğer arkadaşları gibi ağın bir parçası olurlar, onlar gibi diğer arkadaşlarını yakalamaya çalışırlar. Örümcekağı gittikçe uzar fakat sadece iki başta bulunan arkadaşlarınız diğer arkadaşlarını yakalayabilirler. Örümcek ağı koparsa örümcek yakalanamaz. Bu durumda hemen örümcek ağının kopan kısmı tekrar bir araya gelir ve oyun devam eder. Sizler örümcek ağının altından geçemezsiniz. Oyun bu şekilde son üç oyuncu kalıncaya kadar devam eder." diyerek oyunu açıklayınız.			
			Drama (Ritim, Ses, Devinim)	<ol style="list-style-type: none">1. Günlük hayatta kullandığı nesneleri amacı dışında kullanır.2. Atık malzemeleri kullanarak üç boyutlu figür yapar.3. Yapılan figürlerden yola çıkarak öykü kurgular.4. Görsel eserleri yorumlar ve oynar.	Yansımalar Önceden hazırladığımız resimleri mekânda öğrencilerin görebileceği şekilde duvarlara asınız. Öğrencilerinize mekânda serbest yürümelerini ve bu arada resimleri incelemelerini söyleyiniz. Öğrencilerden sevdikleri, hoşlandıkları, kendilerine yakın hissettikleri resmin etrafında toplanmalarını isteyiniz. Öğrenciler böylece kendi tercihlerine göre gruplara ayrılacaktır. Daha sonra her gruptan, tercih ettikleri resimlerle ilgili öyküler oluşturmalarını isteyiniz. Gruplar resimleri inceler, her grup kendi seçtiği resimden yola çıkarak bir öykü kurgular ve kurguladığı öyküyü oynar.			

2021-2022 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI İLKOKULU
SERBEST ETKİNLİK YILLIK PLANI

			Drama (Ritim, Ses, Devinim)	<ol style="list-style-type: none">1. Günlük hayatta kullandığı nesnelere amacı dışında kullanır.2. Atık malzemeleri kullanarak üç boyutlu figür yapar.3. Yapılan figürlerden yola çıkarak öykü kurgular.4. Görsel eserleri yorumlar ve oynar.	Kedi Fare oyunu Öğrencilerinize mekânda serbestyürmelerini söyleyiniz. Daha sonra komutla ikili olmalarını isteyiniz. En son ikili olan grubu ebe olarak belirleyiniz. Öğrencilerinize "Son belirlediğim iki arkadaşınızdan biri 'Kedi' diğeri de 'Fare'dir. Fare, kediyi yakalanmamak için ondan kaçacak. Kediden kurtulmak için de el ele tutuşmuş gruplardan birinin yanına kediyi yakalanmadan eklenmeye çalışacaktır. Farenin eklendiği grubun diğer ucundaki arkadaşınızı fare olacak ve aynı şekilde kediden kaçmaya başlayacaktır. Kedi, fareyi yakalarsa kedi ile fare yer değiştirir fare kedi, kedi de fare olur." diyerek oyunu açıklayınız. Komutla oyunu başlatınız.			
--	--	--	--	--	--	--	--	--

.....
Sınıf Öğretmeni

..../09/2021
OLUR

.....
Okul Müdürü