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
AY	HAFTA	SAAT						
EYLÜL (1. HAFTA)	06 Eylül – 10 Eylül	4 SAAT	**Drama (İsim-İmaj Oyunu)**	İşitilebilir bir ses tonu ile göz teması kurarak kendini tanıtması, 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 tanıtması, 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 tanıtması, 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 tanıtması, 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
AY	HAFTA	SAAT						
EYLÜL (2. HAFTA)	13 Eylül – 17 Eylül	4 SAAT	**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 düşercesine 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
AY	HAFTA	SAAT						
EYLÜL (3. HAFTA)	20 Eylül – 24 Eylül	4 SAAT	**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 düşercesine 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
AY	HAFTA	SAAT						
EYLÜL-EKİM (4. HAFTA)	27 Eylül – 01 Ekim	4 SAAT	**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 bulundukları 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 yaşarmış.” 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 renklerde 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 ağrıdı 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. 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, değil mi?” gibi anımsatmalarla resim kâğıdındaki 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
AY	HAFTA	SAAT						
EKİM (5. HAFTA)	04 Ekim – 8 Ekim	4 SAAT	**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 bulundukları yer, yaşları, ekonomik durumları, onlarla birlikteyaşayanlar, 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 hayvanlarıöğrencilere tanıtır. Çocuklara bu hayvanların suyun altında mı, üstünde mi yaşadıklarını sorar.“Yemyeşil bir bölgede pırıl pırıl bir göl varmış ve bu gölde çeşitli hayvanlaryaşarmış.” diyerek hikâyeyi başlatır. Sırayla her çocuğa söz hakkı vererek birkaç cümle ile hikâyeyi tamamlamalarını ister. Oluşan hikâyelerden sonra çocukların hikâyelerini canlı fotoğraf olarak canlandırmalarısağlanır.			
			Drama (Karda Oyun – Düşsel)	Gözlemlerini duygularını ve deneyimlerini anlatmada bedenini kullanma Düş gücünü zenginleştirme Gözlemlerini, deneyimlerini ve düşlerini resimlerine renklerde aktarma	Öğretmen: “Önce karda yürüyelim.” diyereköğrencileriyle birlikte karda yürüyormuş gibi yürümeye başlar.Öğretmen: “Aman dikkat edin, burası buz tutmuş kayabilirsiniz.” dediğinde, bazıöğrenciler düşmemek için birbirlerine tutunurken bazıları da kayarak düşer. Öğretmen, düşenöğrencilere “Bir yerin ağrıdı mı?” diye sorarak “Bundan sonra dikkat et!” der. Öğretmen, rastgele bir yer göstererek “Aaaa burada su birikmiş! Ortadaki taşın üstünebasarak karşıya geçelim.” diye uyarır. Öğrenciler, suyun içine düşmemek için çok dikkateder. Taşın üstüne basarak geçer. Öğretmen; “Şimdi de yere uzanarak kar alalım” der. Halıüzerinde yuvarlanarak hepsi farklı farklı kardan adam oluşturur. Öğretmen: “Şu anda ben, güneşim. Tüm ışığımı sizlere ileteceğim. Sıcaklığımla sizleriyavaş yavaş eriteceğim.” der. Öğretmen, kollarını yana açar. Gücünü, ışığını parmaklarınınucunda yoğunlaştırarak tüm öğrencileri etki alanına alıyormuş gibi yapar. Etki alanına girenöğrenciler, yavaş yavaş eriyerek yerde su olur. Öğretmen: “Kardan adam yaptığınızda çocuklar da kartopu oynuyor ya da kar yağıyorolabilir, değil mi?” gibi anımsatmalarla resim kâğıdındaki kompozisyona ek düzenlemeleryapmaları 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
AY	HAFTA	SAAT						
EKİM (6. HAFTA)	11 Ekim – 15 Ekim	4 SAAT	**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 üzerinezıplar. 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
AY	HAFTA	SAAT						
EKİM (7. HAFTA)	18 Ekim – 22 Ekim	4 SAAT	**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 üzerinezıplar. 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**
AY	**HAFTA**	**SAAT**						
EKİM (8. HAFTA)	**25 Ekim – 28 Ekim**	**3 SAAT**	**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 dakarakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriylecanlandırabilme.	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. Kendisibaşını 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 (Pandomim)	Herhangi bir varlığı ya dakarakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriylecanlandırabilme.	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**
AY	**HAFTA**	**SAAT**						
KASIM (9. HAFTA)	**01 Kasım – 05 Kasım**	**4 SAAT**	**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 dakarakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriylecanlandırabilme.	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. Kendisibaşını aşağı yukarı sağlayarak, ritme uyarak devinimlere katılır. Üçüncü kişi ortaya gelir yine birincinin omzuna dokunur. Kendikollarını aşağı yukarı çevirerek bir hareket başlatabilir.			
			Drama (Pandomim)	Herhangi bir varlığı ya dakarakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriylecanlandırabilme.	Aşağıdaki yönlendirmelere uygun canlandırmalar yapılır. Tatma: Çok lezzetli bir çikolata parçası yemek Ekşi bir üzüm yemek Acı bir biber yemek			
			Drama (Pandomim)	Herhangi bir varlığı ya dakarakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriylecanlandırabilme.	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**
AY	**HAFTA**	**SAAT**						
KASIM(10.H	**8Kasım–12K**	**4 SAAT**	**Drama (Pandomim)**	Herhangi bir varlığı ya dakarakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriylecanlandırabilme.	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

AFTA)	**asım**		**Drama (Pandomim)**	Herhangi bir varlığı ya dakarakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriylecanlandırabilme.	Aşağıdaki yönlendirmelere uygun canlandırmalar yapılır. Görme: Karanlık dolapta giysi arama Çamaşır sepetinden çorap arama Kaybolan iğneyi arama			
			Drama (Pandomim)	Herhangi bir varlığı ya dakarakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriylecanlandırabilme.	Aşağıdaki yönlendirmelere uygun canlandırmalar yapılır. Dokunma: Buz parçasına dokunmak Tarağın dişlerine dokunmak Peluşa dokunmak			
			Drama (Pandomim)	Herhangi bir varlığı ya dakarakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriylecanlandırabilme.	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**
AY	**HAFTA**	**SAAT**						
KASIM(11.	**22Kasım–2**	**4SAAT**	**Drama (Pandomim)**	Herhangi bir varlığı ya dakarakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriylecanlandırabilme.	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

HAFTA)	**6 Kasım**		**Drama (Pandomim)**	Herhangi bir varlığı ya dakarakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriylecanlandırabilme.	Aşağıdaki yönlendirmelere uygun canlandırmalar yapılır. Görme: Karanlık dolapta giysi arama Çamaşır sepetinden çorap arama Kaybolan iğneyi arama		4. Resimler	
			Drama (Pandomim)	Herhangi bir varlığı ya dakarakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriylecanlandırabilme.	Aşağıdaki yönlendirmelere uygun canlandırmalar yapılır. Dokunma: Buz parçasına dokunmak Tarağın dişlerine dokunmak Peluşa dokunmak			
			Drama (Pandomim)	Herhangi bir varlığı ya dakarakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriylecanlandırabilme.	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**
AY	**HAFTA**	**SAAT**						
ARALIK(12.	**29 Kasım–3A**	**4 SAAT**	**Drama (Pandomim)**	Herhangi bir varlığı ya dakarakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriylecanlandırabilme.	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

HAFTA)	**ralık**		**Drama (Rol Oynama)**	Herhangi bir varlığı ya dakarakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriylecanlandırabilme.	Üzgün çocuk, sinirli sürücü, kızgın satıcı, uykusuz öğretmen gibi karakterlerverilir. Uygulamalarda birden fazla öğrenci, farklı karakterler yaratarak grupoluşturabilir.		
			Drama (Rol Oynama)	Herhangi bir varlığı ya dakarakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriylecanlandırabilme.	Çocuklardan uzayda neler olduğuna ilişkin fikirler geliştirmeleri istenir. Buetkinliğe ilişkin, video, poster, slayt gösterisi gerekebilir. Bazı uzay cisimlerini tanımladıktansonra 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 dakarakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriylecanlandırabilme.	"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**
AY	**HAFTA**	**SAAT**						
ARALIK	**6 Aralı**	**4 SAAT**	**Drama (Pandomim)**	Herhangi bir varlığı ya dakarakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriylecanlandırabilme.	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**				Üzülüyorsunuz.		2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	
			Drama (Rol Oynama)	Herhangi bir varlığı ya dakarakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriylecanlandırabilme.	Üzgün çocuk, sinirli sürücü, kızgın satıcı, uykusuz öğretmen gibi karakterlerverilir. Uygulamalarda birden fazla öğrenci, farklı karakterler yaratarak grupoluşturabilir.			
			Drama (Rol Oynama)	Herhangi bir varlığı ya dakarakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriylecanlandırabilme.	Çocuklardan uzayda neler olduğuna ilişkin fikirler geliştirmeleri istenir. Buetkinliğe ilişkin, video, poster, slayt gösterisi gerekebilir. Bazı uzay cisimlerini tanımladıktansonra 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 dakarakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriylecanlandırabilme.	“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**
AY	**HAFTA**	**SAAT**						
ARALIK	**13 Aralık-17 Aralık**	**4 SAAT**	**Drama (Pandomim)**	Herhangi bir varlığı ya dakarakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriylecanlandırabilme.	Ortaya bir çocuk gelir, olmak istediğini söyler. Diğer çocuklar onun çevresindebulunan canlı-cansız nesneleri canlandırır.	**Drama** **Soru- Cevap** **Anlatım** **Gösterme**	**A.** Kaynak kişiler 1.Öğretmenler 2.Öğrenciler	**Süreç Değerlendirme Formu**

2021-2022 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI …….. İLKOKULU

SERBEST ETKİNLİK YILLIK PLANI

I K (1 4 . H A F T A)	**I ı k – 1 7 A r a l ı k**		**Drama (Sözcük Çağrışımı)**	Hayal dünyası ve dil gelişimine katkı yapma.	Lider, “cam” kelimesinden çağrışım yapmalarını ister. “Camla” ilgili iki kelimelikçağrışımlar alınır. Örneğin “tuzla buz olmak”, “camdan kalp”, “cam macunu”, “cam bardak”, “cam sürahi” gibi sözler ortaya çıkabilir.		1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	
			Drama (Sözcük Çağrışımı)	Hayal dünyası ve dil gelişimine katkı yapma.	Lider, üyelerden “pamuk” kelimesini içeren iki söz türetmelerini ister. “Pamukprenses”, “pamuk ipliği”, “pamuk helva”, “pamuk kozası” sözlerini birlikte kullanarak, hergrup doğaçlama oyun ortaya koyar.			
			Drama (Doğaçlama)	Hayal dünyası ve dil gelişimine katkı yapma.	Hediye paketi Lider oldukça ilgi çekici parlak kâğıtlara, süslere hazırlanmış birhediye paketini ortaya getirir. Çocuklar yarım ay şeklinde oturtulur. Lider çocuklara paketin içindeki hediyeyi tahmin etmelerini ister. Çocuklar gruplar oluşturur. Liderin yönergeleriyle hediyenin geldiği yeri, kime geldiği, nasılgeldiği, 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**
A Y	**H A F T A**	**S A A T**						

2021-2022 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI ..... İLKOKULU

SERBEST ETKİNLİK YILLIK PLANI

ARALIK (15. HAFTA)	**20 Aralık – 24 Aralık**	**4 SAAT**	**Drama (Pandomim)**	Herhangi bir varlığı ya dakarakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriylecanlandırabilme.	Ortaya bir çocuk gelir, olmak istediğini söyler. Diğer çocuklar onun çevresindebulunan canlı-cansız nesneleri 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 Çağrışımı)	Hayal dünyası ve dil gelişimine katkı yapma.	Lider, “cam” kelimesinden çağrışım yapmalarını ister. “Camla” ilgili iki kelimelikçağrışımlar alınır. Örneğin “tuzla buz olmak”, “camdan kalp”, “cam macunu”, “cam bardak”, “cam sürahi” gibi sözler ortaya çıkabilir.			
			Drama (Sözcük Çağrışımı)	Hayal dünyası ve dil gelişimine katkı yapma.	Lider, üyelerden “pamuk” kelimesini içeren iki söz türetmelerini ister. “Pamukprenses”, “pamuk ipliği”, “pamuk helva”, “pamuk kozası” sözlerini birlikte kullanarak, hergrup doğaçlama oyun ortaya koyar.			
			Drama (Doğaçlama)	Hayal dünyası ve dil gelişimine katkı yapma.	Hediye paketi Lider oldukça ilgi çekici parlak kâğıtlara, süslere hazırlanmış birhediye paketini ortaya getirir. Çocuklar yarım ay şeklinde oturtulur. Lider çocuklara paketin içindeki hediyeyi tahmin etmelerini ister. Çocuklar gruplar oluşturur. Liderin yönergeleriyle hediyenin geldiği yeri, kime geldiği, nasılgeldiği, 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

AY	HAFTA	SAAT						
ARALIK (16. HAFTA)	27-31 Aralık	4 SAAT	**Drama (Oluşum Çalışması)**	Herhangi bir varlığı ya dakarakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriylecanlandırabilme.	Kırmızı Başlıklı Kız Hikâye anlatılır. Değiştirilerek güncellenebilir. Gruplar oluşturulur. Roller dağıtılır. Çocuklardan rollerini açıklamaları istenir. Çocuklara oyunda yapılacak yaratıcılığı ortaya çıkaran fikirlersorulur. 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 dakarakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriylecanlandırabilme.	Uyumak İstemeyen Çocuk Hikâye anlatılır. Gruplar oluşturulur. Roller dağıtılır. Çocuklardan rollerini açıklamaları istenir. Çocuklara oyunda yapılacak yaratıcılığı ortaya çıkaran fikirlersorulur. Planlanan oyun gruplar hâlinde oynanır. Rahatlamaya geçilir.			
			Drama (Grup Dinamiği Oluşturma)	Kendiniözgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerleetkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme	**Sen Yandın** Öğrencilerinizden bir çember oluşturmalarınıisteyiniz. Oyunun kuralınıöğrencilerinize “Sırtına dokunup‘Sen yandın!’ dediğim öğrencinin sağında ve solunda duran arkadaşlarıaynı anda birbirlerinin adını söyler. Arkadaşının adını aynı anda söyleyemeyen,şaşıran, arkadaşının adını geç söyleyen oyun dışı kalır. Başkabir öğrencinin sırtına dokunup ‘Sen yandın!’ dediğimde oyun devameder.” diyerek açıklayınız. Herhangi bir öğrencinizin sırtına dokunup ‘Senyandın!’ diyerek oyunu başlatınız. Bu oyun her turda temponun biraz dahaartırılmasıyla daha eğlenceli hâle getirilebilir.Hata yapmayan son üç kişikalana kadar oyunu devam ettirebilirsiniz.			
			Drama (Grup Dinamiği Oluşturma)	Kendiniözgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerleetkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme	**Tut Eşim Tut** Öğrencilerinize mekânda serbest olarak yürümelerini söyleyip bir süresonra “İkili olun!” komutunu veririz. Oyunun kuralını “Kendine eş bulamayanveya en geç ikili olan grup ebe olur. Ebeler ayrılarak arkadaşlarını yakalayıpebelemeye çalışırlar. Diğer eşler de birbirinden ayrılarak iki ebedenkaçmaya başlarlar. Ebelenmek üzere olan oyuncu, eşine ‘Tut eşim tut…’diye seslenip eşiyle el ele tutuşursa ebelenmekten kurtulur. Eşinin elini tutamayıpebelenen oyuncu ve eşi oyun dışı kalır. Bütün oyuncular ebeleninceyekadar oyun devam eder.”diyerek açıklayınız. Ebeleri belirlediktensonra 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
AY	HAFTA	SAAT						
OCAK (17. HAFTA)	3 – 7 Ocak	4 SAAT	**Drama (Oluşum Çalışması)**	Herhangi bir varlığı ya dakarakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriylecanlandırabilme.	**Kırmızı Başlıklı Kız** Hikâye anlatılır. Değiştirilerek güncellenebilir. Gruplar oluşturulur. Roller dağıtılır. Çocuklardan rollerini açıklamaları istenir. Çocuklara oyunda yapılacak yaratıcılığı ortaya çıkaran fikirlersorulur. 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 dakarakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriylecanlandırabilme.	**Uyumak İstemeyen Çocuk** Hikâye anlatılır. Gruplar oluşturulur. Roller dağıtılır. Çocuklardan rollerini açıklamaları istenir. Çocuklara oyunda yapılacak yaratıcılığı ortaya çıkaran fikirlersorulur. Planlanan oyun gruplar hâlinde oynanır. Rahatlamaya geçilir.			
			Drama (Grup Dinamiği Oluşturma)	Kendiniözgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerleetkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme	**Sen Yandın** Öğrencilerinizden bir çember oluşturmalarınıisteyiniz. Oyunun kuralınıöğrencilerinize "Sırtına dokunup'Sen yandın!' dediğim öğrencinin sağında ve solunda duran arkadaşlarıaynı anda birbirlerinin adını söyler. Arkadaşının adını aynı anda söyleyemeyen,şaşıran, arkadaşının adını geç söyleyen oyun dışı kalır. Başkabir öğrencinin sırtına dokunup 'Sen yandın!' dediğimde oyun devameder." diyerek açıklayınız. Herhangi bir öğrencinizin sırtına dokunup 'Senyandın!' diyerek oyunu başlatınız. Bu oyun her turda temponun biraz dahaartırılmasıyla daha eğlenceli hâle getirilebilir.Hata yapmayan son üç kişikalana kadar oyunu devam ettirebilirsiniz.			
			Drama (Grup Dinamiği Oluşturma)	Kendiniözgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerleetkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme	**Tut Eşim Tut** Öğrencilerinize mekânda serbest olarak yürümelerini söyleyip bir süresonra "İkili olun!" komutunu veriniz. Oyunun kuralını "Kendine eş bulamayanveya en geç ikili olan grup ebe olur. Ebeler ayrılarak arkadaşlarını yakalayıpebelemeye çalışırlar. Diğer eşler de birbirinden ayrılarak iki ebedenkaçmaya başlarlar. Ebelenmek üzere olan oyuncu, eşine 'Tut eşim tut…'diye seslenip eşiyle el ele tutuşursa ebelenmekten kurtulur. Eşinin elini tutamayıpebelenen oyuncu ve eşi oyun dışı kalır. Bütün oyuncular ebeleninceyekadar oyun devam eder."diyerek açıklayınız. Ebeleri belirlediktensonra 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
AY	HAFTA	SAAT						
OCAK (18. HAFTA)	10 – 14 Ocak	4 SAAT	**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, kıvırcık 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 **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	**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.			
			Drama (Grup Dinamiği Oluşturma)	Kendiniözgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerleetkileşime 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" pozu vermelerini isteyiniz. Siz de temsilî 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.			
			Drama (Grup Dinamiği Oluşturma)	Kendiniözgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerleetkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme	**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 otururs sandalyenin sahibi olan öğrenci yeni ebe olur. Ebe eğer sandalye kapamazsa yeni bir komut verir." şeklinde açıklayabilirsiniz. Ebenin komutuyla oyun başlar. Her ebenin farklı bir komutla oyunu devam ettirmesi istenir. Komutlar "siyah ayakkabı giyenler, saat takanlar, lacivert çorap giyenler, saçları uzun olanlar..." gibi sözlerden oluşabilir.			

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
AY	HAFTA	SAAT						
OCAK (19. HAFTA)	17–21 Ocak	4 SAAT	**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 öğrencilereaşağıdaki soruları sorunuz. “Saçı ne renk?” “Saçı düz mü, kıvırcık 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 **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	**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, grubaait duyguları beden ve yüz hareketleriyleyansıtarak, konuşmadan yürümelerinisöyleyiniz.Mekanda serbest olarak yürüyenöğrencilerinize “Diğer gruplardan birarkadaşınızla karşılıklı durun,birbirinizebakın ve konuşmadan tokalaşarakayrılın.” diye ikinci birkomut veriniz. Bu komutla heröğrenci karşısındaki arkadaşınınduygusunu alarak yürümeye devameder.			
			Drama (Grup Dinamiği Oluşturma)	Kendiniözgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerleetkileşime 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 donarakdurmalarını” söyleyiniz. Öğrencilerle mekânda bir köşe belirleyip hergrubun bu köşede “Okul Hatırası” pozu vermelerini isteyiniz. Siz de temsilîfotoğraf makinesi ile onların fotoğraflarını çekiniz. Öğrencilerinize, çekilenfotoğraflarla ilgili “O an ne düşündüklerini?, Neler hissettiklerini?, Nerelerdezorlandıklarını?” vb. sorunuz. Öğrencilerinizin çalışma hakkında kendileriniifade etmelerini sağlayınız.			

			Drama (Grup Dinamiği Oluşturma)	Kendiniözgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerleetkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme	**Rüzgar Hangi Yönden Esiyor?** Bu oyun için öğrencilerinizin sayısından bir eksik sandalye gereklidir.Öğrencilerinizden bir kişiyi ebe olarak seçiniz. Diğer öğrencilerinizeçember oluşturacak şekilde sandalyelere oturmalarını söyleyiniz. Ebe olanöğrenci 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 boşbir sandalyeye otururbut sandalyenin sahibi olan öğrenci yeni ebe olur. Ebeeğer sandalye kapamazsa yeni bir komut verir." şeklinde açıklayabilirsiniz.Ebenin komutuyla oyun başlar. Her ebenin farklı bir komutla oyunu devamettirmesi istenir. Komutlar "siyah ayakkabı giyenler, saat takanlar, lacivertçorap 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
AY	HAFTA	SAAT						
ŞUBAT (20. HAFTA)	07 Şubat – 11 Şubat	4 SAAT	**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 isimsöyler. Onun sağ tarafında duran arkadaşı bu ismin son harfiyle başlayanyeni bir isim söyler. Oyun sağ taraftan sırayla bu şekilde devam eder. Sırasıgelip de duraksayan, şaşıran kişiye grupça '1, 2, 3 Güm!' denir. İki kere duraksayan,şaşıran öğrenci oyun dışı kalır. İkinci turda şehir, üçüncü turdaeşya ismiyle oyun devam eder." şeklinde açıklayınız. Ebe olmak isteyen biröğrenci 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, sadecebir önceki cümlelerin çağrışımıyla cümle kurmalarını söyleyiniz. Buna göreilk öğrenci "A" harfi ile başlayan bir cümle kurar, ikinci öğrenci de "B" ilebaşlayan başka bir cümle ile devam eder. Alfabe tamamlanıncaya kadarçalışmaya devam edilir. Sınıftaki öğrenci sayısı fazla olduğu taktirde "A"harfi ile kesintiye uğratılmadan çalışma sürdürülür. Alfabede yer alan "Ğ"harfi ile başlayan kelime bulunmadığı için bu harfin kullanılmayacağını,özel isimle cümleye başlanmayacağını çalışmanın başında belirtiniz.			
			Drama (Grup Dinamiği Oluşturma)	Kendiniözgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerleetkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme	**Cümleden Öyküye** Her öğrencinin söylediği cümlelerdenmeydana gelen ortak bir öykü oluşturacaklarını açıklayınız. Gönüllü olarakbaşlamak isteyen bir öğrencinin söyleyeceğicümle ile çalışmayı başlatınız.İlk öğrenciden başlayarak heröğrenci sırayla birer cümle söyler ve bu cümlelerle kurulan ortak bir öyküoluşturulur.			
			Drama (Grup Dinamiği Oluşturma)	Kendiniözgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerleetkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme	**Kuş Kafeste** Öğrencilerinizi iki gruba ayırınız. Her gruptan bir çember oluşturmalarınıve el ele tutuşmalarını isteyiniz. İki gruptan birer ebe seçiniz. Ebelereçemberin ortasında durmalarını söyleyiniz. Bu arada çember oluşturan grupüyelerine oyunun kuralını şu şekilde açıklayınız. "Ebe olan arkadaşlarınız kuş,siz de o kuşu dışarıya göndermeyen kafessiniz. Bu kuşlar kafesten çok sıkılmışsizi aşıp dışarı çıkmak istiyor. Siz buna izin vermeyeceksiniz. Bu kuşlarıkafesten çıkarmamak için el ele tutuşarak onların kaçmasına engel olmayaçalışacaksınız. Eğer bu kuşlar bu kafeslerden kaçarsa buna engel olamayan kafesteki kuş olur."Bu oyun tüm sınıfın oluşturduğu bir çemberle ve iki ebeyle sizin belirlediğinizsürede 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
AY	HAFTA	SAAT						
ŞUBAT (21. HAFTA)	14 Şubat – 18 Şubat	4 SAAT	**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 isimsöyler. Onun sağ tarafında duran arkadaşı bu ismin son harfiyle başlayanyeni bir isim söyler. Oyun sağ taraftan sırayla bu şekilde devam eder. Sırasıgelip de duraksayan, şaşıran kişiye grupça '1, 2, 3 Güm!' denir. İki kere duraksayan,şaşıran öğrenci oyun dışı kalır. İkinci turda şehir, üçüncü turdaeşya ismiyle oyun devam eder." şeklinde açıklayınız. Ebe olmak isteyen biröğrenci 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, sadecebir önceki cümlelerin çağrışımıyla cümle kurmalarını söyleyiniz. Buna göreilk öğrenci "A" harfi ile başlayan bir cümle kurar, ikinci öğrenci de "B" ilebaşlayan başka bir cümle ile devam eder. Alfabe tamamlanıncaya kadarçalışmaya devam edilir. Sınıftaki öğrenci sayısı fazla olduğu taktirde "A"harfi ile kesintiye uğratılmadan çalışma sürdürülür. Alfabede yer alan "Ğ"harfi ile başlayan kelime bulunmadığı için bu harfin kullanılmayacağını,özel isimle cümleye başlanmayacağını çalışmanın başında belirtiniz.			
			Drama (Grup Dinamiği Oluşturma)	Kendiniözgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerleetkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme	**Cümleden Öyküye** Her öğrencinin söylediği cümlelerdenmeydana gelen ortak bir öykü oluşturacaklarını açıklayınız. Gönüllü olarakbaşlamak isteyen bir öğrencinin söyleyeceğicümle ile çalışmayı başlatınız.İlk öğrenciden başlayarak heröğrenci sırayla birer cümle söyler ve bu cümlelerle kurulan ortak bir öyküoluşturulur.			
			Drama (Grup Dinamiği Oluşturma)	Kendiniözgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerleetkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme	**Kuş Kafeste** Öğrencilerinizi iki gruba ayırınız. Her gruptan bir çember oluşturmalarınıve el ele tutuşmalarını isteyiniz. İki gruptan birer ebe seçiniz. Ebelereçemberin ortasında durmalarını söyleyiniz. Bu arada çember oluşturan grupüyelerine oyunun kuralını şu şekilde açıklayınız. "Ebe olan arkadaşlarınız kuş,siz de o kuşu dışarıya göndermeyen kafessiniz. Bu kuşlar kafesten çok sıkılmışsizi aşıp dışarı çıkmak istiyor. Siz buna izin vermeyeceksiniz. Bu kuşlarıkafesten çıkarmamak için el ele tutuşarak onların kaçmasına engel olmayaçalışacaksınız. Eğer bu kuşlar bu kafeslerden kaçarsa buna engel olamayan kafesteki kuş olur."Bu oyun tüm sınıfın oluşturduğu bir çemberle ve iki ebeyle sizin belirlediğinizsürede 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
AY	HAFTA	SAAT						
ŞUBAT(22.HAFTA)	21 Şubat – 25 Şubat	4 SAAT	**Drama (Grup Dinamiği Oluşturma)**	Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme	**Kelimelerle Öykü Oluşturma** Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde oturmalarını isteyiniz. Gönüllübir öğrenciden başlayarak her öğrenci sırayla düzenli bir cümle oluşturacakşekilde bir kelime söyler. Cümle anlamlı bir şekilde tamamlanmayaçalışılır. Cümle tamamlandığında sıradaki ilk öğrenci bir önceki cümledenyola çıkarak yeni bir kelimeyle oyuna devam eder. Çalışma öykü kurgusu dagöz önünde bulundurularak anlamlı bir bütün oluşturuluncaya kadar devameder.	**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 iletişimdekendini ifade eder,başkalarıyla daha rahat iletişimkurma becerileri geliştirir. Diyalog alıştırmalarıylaikili iletişimde bilişsel,duyuşsal olarak bedenle vesözle kendisini doğru ifadeeder.	**Çaydanlık** Öğrencilerinizden gönüllü bir ebe seçiniz. Ebe olan öğrencinizi mekânındışına çıkarınız. Bir kelime belirleyeceğiz. Seçtiğimiz kelimeyle ilgili cümleler oluşturacaksınız. Ebe olan arkadaşınız içeri girdiğinde oluşturduğunuz cümleniziniçinde geçen seçtiğimiz kelimenin yerine ‘çaydanlık’ kelimesini kullanarakcümlenizi söyleyeceksiniz. Arkadaşınız ondan sakladığımız kelimeyi sizincümlelerinizden yola çıkarak bulmaya çalışacaktır. Örneğin; ‘yüz’ kelimesiseçilmiş 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 iletişimdekendini ifade eder,başkalarıyla daha rahat iletişimkurma becerileri geliştirir. Diyalog alıştırmalarıylaikili iletişimde bilişsel,duyuşsal olarak bedenle vesözle kendisini doğru ifadeeder.	**Röportaj** Öğrencilerinizi biri ünlü diğeri spiker olacak şekilde ikişerli eşleştiriniz. Doğaçlama röportaj yapmalarını isteyiniz.			
			Drama (İletişim)	İkili iletişimdekendini ifade eder,başkalarıyla daha rahat iletişimkurma becerileri geliştirir. Diyalog alıştırmalarıylaikili iletişimde bilişsel,duyuşsal olarak bedenle vesözle kendisini doğru ifadeeder.	**Statü Yürüyüşleri** Öğrencilerinizden mekânda serbest yürümelerini ve verilecek komutlarıdikkatle dinlemelerini isteyiniz. Kullanabileceğiniz komutlar aşağıda sizeverilmiştir. • Başınız vücudunuzun en önemli parçası, başınızı ön plana çıkartarakyürüyün. • Burnunuz vücudunuzun en önemli parçası, burnunuzu ön planaçıkartarak yürüyün. • Alnınız vücudunuzun en önemli parçası, alnınızı ön plana çıkartarakyürüyün. • Gözleriniz vücudunuzun en önemli parçası, gözlerinizi ön planaçıkartarak yürüyün. • Sağ omzunuz vücudunuzun en önemli parçası, sağ omzunuzu önplana 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
AY	HAFTA	SAAT						
ŞUBAT(23.HAFTA)	28 Şubat–4 Mart	4 SAAT	**Drama (Grup Dinamiği Oluşturma)**	Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme	**Kelimelerle Öykü Oluşturma** Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde oturmalarını isteyiniz. Gönüllübir öğrenciden başlayarak her öğrenci sırayla düzenli bir cümle oluşturacakşekilde bir kelime söyler. Cümle anlamlı bir şekilde tamamlanmayaçalışılır. Cümle tamamlandığında sıradaki ilk öğrenci bir önceki cümledenyola çıkarak yeni bir kelimeyle oyuna devam eder. Çalışma öykü kurgusu dagöz önünde bulundurularak anlamlı bir bütün oluşturuluncaya kadar devameder.	**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 iletişimdekendini ifade eder,başkalarıyla daha rahat iletişimkurma becerileri geliştirir. Diyalog alıştırmalarıylaikili iletişimde bilişsel,duyuşsal olarak bedenle vesözle kendisini doğru ifadeeder.	**Çaydanlık** Öğrencilerinizden gönüllü bir ebe seçiniz. Ebe olan öğrencinizi mekânındışına çıkarınız. Bir kelime belirleyeceğiz. Seçtiğimiz kelimeyle ilgili cümleler oluşturacaksınız. Ebe olan arkadaşınız içeri girdiğinde oluşturduğunuz cümleniziniçinde geçen seçtiğimiz kelimenin yerine ‘çaydanlık’ kelimesini kullanarakcümlenizi söyleyeceksiniz. Arkadaşınız ondan sakladığımız kelimeyi sizincümlelerinizden yola çıkarak bulmaya çalışacaktır. Örneğin; ‘yüz’ kelimesiseçilmiş 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 iletişimdekendini ifade eder,başkalarıyla daha rahat iletişimkurma becerileri geliştirir. Diyalog alıştırmalarıylaikili iletişimde bilişsel,duyuşsal olarak bedenle vesözle kendisini doğru ifadeeder.	**Röportaj** Öğrencilerinizi biri ünlü diğeri spiker olacak şekilde ikişerli eşleştiriniz. Doğaçlama röportaj yapmalarını isteyiniz.			
			Drama (İletişim)	İkili iletişimdekendini ifade eder,başkalarıyla daha rahat iletişimkurma becerileri geliştirir. Diyalog alıştırmalarıylaikili iletişimde bilişsel,duyuşsal olarak bedenle vesözle kendisini doğru ifadeeder.	**Statü Yürüyüşleri** Öğrencilerinizden mekânda serbest yürümelerini ve verilecek komutlarıdikkatle dinlemelerini isteyiniz. Kullanabileceğiniz komutlar aşağıda sizeverilmiştir. • Başınız vücudunuzun en önemli parçası, başınızı ön plana çıkartarakyürüyün. • Burnunuz vücudunuzun en önemli parçası, burnunuzu ön planaçıkartarak yürüyün. • Alnınız vücudunuzun en önemli parçası, alnınızı ön plana çıkartarakyürüyün. • Gözleriniz vücudunuzun en önemli parçası, gözlerinizi ön planaçıkartarak yürüyün. • Sağ omzunuz vücudunuzun en önemli parçası, sağ omzunuzu önplana 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
AY	HAFTA	SAAT						
MART(24.HAFTA)	7 Mart–11 Mart	4 SAAT	**Drama (İletişim)**	İkili iletişimdekendini ifade eder,başkalarıyla daha rahat iletişimkurma becerileri geliştirir. Diyalog alıştırmalarıylaikili iletişimde bilişsel,duyuşsal olarak bedenle vesözle kendisini doğru ifadeeder.	**Suçlu Kim** 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 etmedentek gözünü kırparak, adamyakalamak, Polisin görevi de suçluyubulmaktır. Göz kırpılan kurban4-5 saniye sonra 'Ben yakalandım!'diyerek oyundan çıkar. Polis, suçlununkim olduğunu anladığı zaman'Suçluyu buldum!' der ve tahmininisöyler. Tahmin doğruysa polisoyunu kazanır, yanlışsa kaybeder.Suçlu, kurbanların tamamını polisebelli etmeden yakalarsa oyunu kazanır. Suçlu, yanlışlıkla polise gözkırparsa 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 iletişimdekendini ifade eder,başkalarıyla daha rahat iletişimkurma becerileri geliştirir. Diyalog alıştırmalarıylaikili iletişimde bilişsel,duyuşsal olarak bedenle vesözle kendisini doğru ifadeeder.	**Sığınak** Öğrencilerinizden beşer kişilikaltı grup oluşturunuz. Grup üyelerindenbirer 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 yetecekkadar yiyecek, su ve hava bulunmaktadır.İçeride kalacak olan kişileresiz karar vereceksiniz. Her grup üyesineden o sığınağa girmesi gerektiğinedair diğer üyeleri ikna edecektir.			
			Drama (Rol Oyunları)	Verilen zaman yönergelerine görekurgulama 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 sınıfasırtı 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 sorduğunuzzaman Tilki saatin kaç olduğunu söyleyecek. Siz söylenen rakam kadaradım atarak Tilki'ye doğru ilerleyeceksiniz. Adım atılırken hep bir ağızdanher adım yüksek sesle söylenecek. Tilki'nin yanına yaklaşıncaya kadar birkaçkez 'Tilki Tilki saatin kaç?' sorusu Tilki'ye sorulacak. Tilki'nin yanına ilkgelenler Tilki'nin sırtına dokunup ona yakalanmadan çizginin öbür tarafınageçmeye çalışacaklar. Bu arada Tilki sınıra kadar birini ebelerse Tilki'ninebelediği kişi yeni ebe olacak.'' diye açıklayınız.			
			Drama (Rol Oyunları)	Verilen zaman yönergelerine görekurgulama yapar vedoğaçlar.	**Eski Minder** Öğrencilerinizden bir çember oluşturmalarını isteyiniz. Aralarından birgönüllü öğrenciyi ebe olarak seçiniz. Daha sonra öğrencilerinize oyununkuralını anlatınız. "Ebe olan arkadaşınız çemberin ortasında yere çömelipyüzünü elleriyle kapatacaktır. Sizler ebenin etrafında dönüp oyunun tekerlemesinisöyleyeceksiniz. Eski minder, Eski minder. Yüzünü göster. Yüzünü göstermezsen, Bana bir poz ver. Güzellik mi?			

2021-2022 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI …….. İLKOKULU

SERBEST ETKİNLİK YILLIK PLANI

					Çirkinlik mi? Havuz başında, Heykellik mi? Mankenlik mi? Tekerleme bittikten sonra ebe olan arkadaşınız başını kaldırmadan söylenendurumlardan 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 açıp ayağa kalkar, verdiği durumu en güzel canlandıranı 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
AY	HAFTA	SAAT						

2021-2022 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI …… İLKOKULU

SERBEST ETKİNLİK YILLIK PLANI

MART(25.HAFTA)	**14 Mart–18 Mart**	**4 SAAT**	**Drama (İletişim)**	İkili iletişimdekendini ifade eder,başkalarıyla daha rahat iletişimkurma becerileri geliştirir. Diyalog alıştırmalarıylaikili iletişimde bilişsel,duyuşsal olarak bedenle vesözle kendisini doğru ifadeeder.	**Suçlu Kim** 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 etmedentek gözünü kırparak, adamyakalamak, Polisin görevi de suçluyubulmaktır. Göz kırpılan kurban4-5 saniye sonra 'Ben yakalandım!'diyerek oyundan çıkar. Polis, suçlununkim olduğunu anladığı zaman'Suçluyu buldum!' der ve tahmininisöyler. Tahmin doğruysa polisoyunu kazanır, yanlışsa kaybeder.Suçlu, kurbanların tamamını polisebelli etmeden yakalarsa oyunu kazanır. Suçlu, yanlışlıkla polise gözkırparsa 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 iletişimdekendini ifade eder,başkalarıyla daha rahat iletişimkurma becerileri geliştirir. Diyalog alıştırmalarıylaikili iletişimde bilişsel,duyuşsal olarak bedenle vesözle kendisini doğru ifadeeder.	**Sığınak** Öğrencilerinizden beşer kişilikaltı grup oluşturunuz. Grup üyelerindenbirer 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 yetecekkadar yiyecek, su ve hava bulunmaktadır.İçeride kalacak olan kişileresiz karar vereceksiniz. Her grup üyesineden o sığınağa girmesi gerektiğinedair diğer üyeleri ikna edecektir.			
			Drama (Rol Oyunları)	Verilen zaman yönergelerine görekurgulama 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 sınıfasırtı 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 sorduğunuzzaman Tilki saatin kaç olduğunu söyleyecek. Siz söylenen rakam kadaradım atarak Tilki'ye doğru ilerleyeceksiniz. Adım atılırken hep bir ağızdanher adım yüksek sesle söylenecek. Tilki'nin yanına yaklaşıncaya kadar birkaçkez 'Tilki Tilki saatin kaç?' sorusu Tilki'ye sorulacak. Tilki'nin yanına ilkgelenler Tilki'nin sırtına dokunup ona yakalanmadan çizginin öbür tarafınageçmeye çalışacaklar. Bu arada Tilki sınıra kadar birini ebelerse Tilki'ninebelediği kişi yeni ebe olacak.'' diye açıklayınız.			
			Drama (Rol Oyunları)	Verilen zaman yönergelerine görekurgulama yapar vedoğaçlar.	**Eski Minder** Öğrencilerinizden bir çember oluşturmalarını isteyiniz. Aralarından birgönüllü öğrenciyi ebe olarak seçiniz. Daha sonra öğrencilerinize oyununkuralını anlatınız. "Ebe olan arkadaşınız çemberin ortasında yere çömelipyüzünü elleriyle kapatacaktır. Sizler ebenin etrafında dönüp oyunun tekerlemesinisöyleyeceksiniz. Eski minder, Eski minder. Yüzünü göster. Yüzünü göstermezsen, Bana bir poz ver. Güzellik mi? Çirkinlik mi? Havuz başında, Heykellik mi? Mankenlik mi? Tekerleme bittikten sonra ebe olan arkadaşınız başını kaldırmadan söylenendurumlardan 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			

					açıp ayağa kalkar, verdiği durumu en güzel canlandıranı 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
AY	HAFTA	SAAT						
MART(26.HAFT	21Mart-25Mart	4 SAAT	**Drama (Rol Oyunları)**	Verilen zaman yönergelerine görekurgulama yapar vedoğaçlar.	**Sayı Oyunu** Öğrencilerinize mekân içinde serbest yürümeleriiçin komut veriniz. Sonra "Sizlereşimdi sayılarla komutlar vereceğim. Hangisayıyı söylersem o kadar kişi bir araya gelecek. Örneğin; iki dediğimde sizler ikili grupoluşturacaksınız. Oluşturulan ikili gruplarındışında kalan arkadaşınız oyun dışı kalacaktır."diye öğrencilerinize açıklama yapınız veoyunu başlatınız.Burada oyun yöneticisi olarak size düşengörev öğrencilerin beklemediği sayıları söyleyiponları şaşırtmak olmalıdır. Bir sonrakiçalışmaya hazırlık için dışarıda kalan öğrencileride oyuna dâhil edip tüm sınıfın beşligruplar oluşturmasını sağlayacak komutuveriniz.	**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)			**Drama (Rol Oyunları)**	Verilen zaman yönergelerine görekurgulama yapar vedoğaçlar.	**Hareketi Kim Başlattı** Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde durmalarını isteyiniz.Daha sonra içlerinden gönüllü olan bir öğrencinizi ebe olarak belirleyiniz.Oyunun kuralını öğrencilerinize "Bu oyunda ebe olan arkadaşınız birsüre dışarı çıkacak, bu arada sizler içinizden bir arkadaşınızı lider olarakseçeceksiniz. 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 olduğunuebe anlamayacak şekilde göz ucuylatakip ederek yapacaksınız.Ebe, lideri tahmin edince oyunu durduraraktahminini söyler. Tahmini doğruysa alkışlaödüllendirilir. Tahmini yanlış ise hep beraberebeye bir ceza verilir." diyerek açıklayınız.Oyunu ebeyi dışarı çıkartıp öğrencilerinizle bir lider seçerek başlatınız.			
			Drama (Rol Oyunları)	Verilen zaman yönergelerine görekurgulama yapar vedoğaçlar.	**Burası Neresi** Öğrencileri gruplara ayırınız. Her gruba önceden hazırlamış olduğunuz mekan bildiren kağıtları veriniz. Mekanlarını diğer gruplara belli etmemeleri için uyarınız. Grupların sırayla bulunduğu mekanlarını sadece bedenlerini kullanarak, konuşma olmadan doğaçlayacakları söylenir. Mekanda hangi nesneler var, bunlar hangi amaçla kullanılıyor gibi değişik sorularla mekanlarını bedenleriyle tarif etmeleri sağlanır. Diğer gruplarda mekanı tahmin edip bulmaya çalışırlar.			
			Drama (Beden Oyunları)	Bedenlerini tanırlar ve bedenlerinikullanarak yeni formlar oluştururlar. Beden hareketleriyleoluşturulan oyun ve alıştırmalar öğrencininkarşısına çıkabilecek engeli kolayca aşabilme yeteneğini,gücünü yerinde ve zamanında kullanma alışkanlığınıkazandırır.	**Flamingolar ve Penguenler** Ebe olmak isteyen bir öğrencinizi seçiniz. Öğrencilerinize " Ebe olan arkadaşınızşu andan itibaren bir 'Flamingo'dur. Sizler de bu Flamingo'nunyakalamaya çalışacağı'Penguen'lersiniz.Flamingo çabuk hareket edemez,zarif ve yavaş adımlar atar, her bir adımında kanatlarını aşağıya-yukarıyadoğru hareket ettirir, uzun bacaklıolduğu için adımları da bu ölçüde büyüktür.Penguenler ise bacakları kısaolduğu için küçük adım atarlar fakatçabuk hareket ederler. Siz penguenyürüyüşüyle flamingodan kaçmaya çalışacaksınız. Flamingo bir pengueniyakalarsa o penguen artık bir flamingodur. Oyunun bu aşamasından sonraflamingolar penguenleri beraber yakalamayaçalışırlar. Oyun tek bir penguenkalana kadar bu şekilde devameder.			

SÜRE			**KONULAR**	**KAZANIMLAR**	**ETKİNLİKLER**	**ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ**	**KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER**	**ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME**
AY	**HAFTA**	**SAAT**						
MART (27	**28 Mart –**	**4 SAAT**	**Drama (Rol Oyunları)**	Verilen zaman yönergelerine görekurgulama yapar vedoğaçlar.	**Sayı Oyunu** Öğrencilerinize mekân içinde serbest yürümeleriiçin komut veriniz. Sonra "Sizlereşimdi sayılarla komutlar vereceğim. Hangisayıyı söylersem o kadar kişi bir araya gelecek. Örneğin; iki dediğimde sizler ikili grupoluşturacaksınız. Oluşturulan ikili gruplarındışında kalan arkadaşınız oyun dışı kalacaktır."diye öğrencilerinize açıklama yapınız veoyunu başlatınız.Burada oyun yöneticisi olarak size düşengörev öğrencilerin beklemediği sayıları söyleyiponları şaşırtmak	**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

.HAFTA)	1 Nisan				olmalıdır. Bir sonrakiçalışmaya hazırlık için dışarıda kalan öğrencileride oyuna dâhil edip tüm sınıfın beşligruplar oluşturmasını sağlayacak komutuveriniz.		2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	
			Drama (Rol Oyunları)	Verilen zaman yönergelerine görekurgulama yapar vedoğaçlar.	**Hareketi Kim Başlattı** Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde durmalarını isteyiniz.Daha sonra içlerinden gönüllü olan bir öğrencinizi ebe olarak belirleyiniz.Oyunun kuralını öğrencilerinize "Bu oyunda ebe olan arkadaşınız birsüre dışarı çıkacak, bu arada sizler içinizden bir arkadaşınızı lider olarakseçeceksiniz. 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 olduğunuebe anlamayacak şekilde göz ucuylatakip ederek yapacaksınız.Ebe, lideri tahmin edince oyunu durdurararaktahminini söyler. Tahmini doğruysa alkışlaödüllendirilir. Tahmini yanlış ise hep beraberebeye bir ceza verilir." diyerek açıklayınız.Oyunu ebeyi dışarı çıkartıp öğrencilerinizle bir lider seçerek başlatınız.			
			Drama (Rol Oyunları)	Verilen zaman yönergelerine görekurgulama yapar vedoğaçlar.	**Burası Neresi** Öğrencileri gruplara ayırınız. Her gruba önceden hazırlamış olduğunuz mekan bildiren kağıtları veriniz. Mekanlarını diğer gruplara belli etmemeleri için uyarınız. Grupların sırayla bulunduğu mekanlarını sadece bedenlerini kullanarak, konuşma olmadan doğaçlayacakları söylenir. Mekanda hangi nesneler var, bunlar hangi amaçla kullanılıyor gibi değişik sorularla mekanlarını bedenleriyle tarif etmeleri sağlanır. Diğer gruplarda mekanı tahmin edip bulmaya çalışırlar.			
			Drama (Beden Oyunları)	Bedenlerini tanırlar ve bedenlerinikullanarak yeni formlar oluştururlar. Beden hareketleriyleoluşturulan oyun ve alıştırmalar öğrencininkarşısına çıkabilecek engeli kolayca aşabilme yeteneğini,gücünü yerinde ve zamanında kullanma alışkanlığınıkazandırır.	**Flamingolar ve Penguenler** Ebe olmak isteyen bir öğrencinizi seçiniz. Öğrencilerinize " Ebe olan arkadaşınızşu andan itibaren bir 'Flamingo'dur. Sizler de bu Flamingo'nunyakalamaya çalışacağı'Penguen'lersiniz.Flamingo çabuk hareket edemez,zarif ve yavaş adımlar atar, her bir adımında kanatlarını aşağıya-yukarıyadoğru hareket ettirir, uzun bacaklıolduğu için adımları da bu ölçüde büyüktür.Penguenler ise bacakları kısaolduğu için küçük adım atarlar fakatçabuk hareket ederler. Siz penguenyürüyüşüyle flamingodan kaçmaya çalışacaksınız. Flamingo bir pengueniyakalarsa o penguen artık bir flamingodur. Oyunun bu aşamasından sonraflamingolar penguenleri beraber yakalamayaçalışırlar. Oyun tek bir penguenkalana kadar bu şekilde devameder.			

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

2021-2022 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI ..... İLKOKULU

SERBEST ETKİNLİK YILLIK PLANI

NİSAN (28. HAFTA)	**4 Nisan – 08 Nisan**	**4 SAAT**	**Drama (Beden Oyunları)**	Bedenlerini tanırlar ve bedenlerinikullanarak yeni formlar oluştururlar. Beden hareketleriyleoluşturulan oyun ve alıştırmalar öğrencininkarşısına çıkabilecek engeli kolayca aşabilme yeteneğini,gücünü yerinde ve zamanında kullanma alışkanlığınıkazandırır.	**Fotoğraf Çalışması** Her grup için bir mekân belirleyiniz. Bu mekânlar öğrencilerinhayal gücünü geliştirici nitelikte olmalıdır (hayvanat bahçesi, çarşı,seramik/heykel atölyesi, lokanta, lunapark, pazar yeri, plaj, perili köşk vb.).Mekânlar grup dinamiği de göz önünde bulundurularak çeşitlendirilebilir.Buradaki çalışma mekândan yola çıkılarak fotoğraf oluşturma çalışmasıdır.Öğrenciler çalışma alanında istedikleri bir köşeyi kullanabilirler. Oluşturduklarıfotoğraf karesinde öğrenciler insan, hayvan ya da nesne olabilir. Bu çalışmada öncelikle öğrencilerin bedenlerini kullanmaları esastır;konuşma, ses, efekt vb. unsurlar çalışmanın ilk aşamasında kullanılmayacaktır.Bu konuda öğrencilerinizi uyarınız. Gönüllü olan ilk grup çalışmasınıdoğaçlar. Diğer gruplar sırayla bu fotoğrafı yorumlar.	**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 (Beden Oyunları)	Bedenlerini tanırlar ve bedenlerinikullanarak yeni formlar oluştururlar. Beden hareketleriyleoluşturulan oyun ve alıştırmalar öğrencininkarşısına çıkabilecek engeli kolayca aşabilme yeteneğini,gücünü yerinde ve zamanında kullanma alışkanlığınıkazandırır.	**Tırtıl Kuyruğunu Kap** Öğrencilerinizden bir çember oluşturmalarını isteyiniz. Bir öğrencinizinomzuna dokununuz ve "Bu arkadaşınız 'Tırtıl' sizler de onun kuyruğusunuz.Tırtıl olan arkadaşınız sıranın başında siz de onun arkasında birbirinizdenkopmayacak şekilde önünüzdeki arkadaşınızın belinden tutarak bir kuyrukoluşturunuz. Tırtıl en arkadaki arkadaşınıza ulaşarak onu yakalamaya çalışacaksizler de buna engel olmaya çalışacaksınız. Tırtıl kuyruğun sonundakiarkadaşınızı yakalarsa ebe olmaktan kurtulacak ve kuyruğun herhangibir yerine eklenecektir. Yakalanan arkadaşınız yeni tırtıl olacaktır.			
			Drama (Beden Oyunları)	Bedenlerini tanırlar ve bedenlerinikullanarak yeni formlar oluştururlar. Beden hareketleriyleoluşturulan oyun ve alıştırmalar öğrencininkarşısına çıkabilecek engeli kolayca aşabilme yeteneğini,gücünü yerinde ve zamanında kullanma alışkanlığınıkazandırır.	**Bom Ateş** Öğrencilerinizin arasından gönüllübir ebe seçiniz. Öğrencilerinize "Ebeolan arkadaşınız sizi yakalamaya çalışacak.Ebeye yakalanmamak için ondankaçacaksınız. Sizi yakalayacağınıanladığınız an 'Bom!' diye bağırarakheykel formunda donacaksınız. Arkadaşlarınızdanbiri 'Ateş!' diye bağırıpsize dokununcaya kadar heykel formunuzu bozmayacaksınız. Siz heykelformundayken ebe sizi ebeleyemez.Eğer 'Bom!' diyemeden ebe size dokunursayeni ebe siz olacaksınız." Diyeoyunun kuralını açıklayınız.			
			Drama (Beden Oyunları)	Bedenlerini tanırlar ve bedenlerinikullanarak yeni formlar oluştururlar. Beden hareketleriyleoluşturulan oyun ve alıştırmalar öğrencininkarşısına çıkabilecek engeli kolayca aşabilme yeteneğini,gücünü yerinde ve zamanında kullanma alışkanlığınıkazandırır.	**Şekilden Şekile** Öğrencilerinizden mekânın içinde serbest yürümelerini isteyiniz. Öğrencilerinize "Şimdi size bazı şekillerin isimlerini söyleyeceğim. Konuşmadan,işaretleşmeden bu yönergeler doğrultusunda sizler de hep birlikte bu şekillerioluşturmaya çalışacaksınız. Ben ona kadar sayacağım. On dediğimdesiz şekli tamamlamış olacaksınız." diyerek çalışmayı anlatınız. Öğrencilerinize;daire, kare, üçgen, dikdörtgen gibi şekiller ya da K, T, S, P, Z, M gibiharfler söyleyebilirsiniz.			

11 - 15 NİSAN 2022 - ARA TATİL (5 İŞ GÜNÜ)

SÜRE			**KONULAR**	**KAZANIMLAR**	**ETKİNLİKLER**	**ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ**	**KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER**	**ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME**
AY	**HAFTA**	**SAAT**						

2021-2022 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI ..... İLKOKULU

SERBEST ETKİNLİK YILLIK PLANI

NİSAN(29.HAFTA)	**18Nisan–22Nisan**	**4 SAAT**	**Drama (Beden Oyunları)**	Bedenlerini tanırlar ve bedenlerinikullanarak yeni formlar oluştururlar. Beden hareketleriyleoluşturulan oyun ve alıştırmalar öğrencininkarşısına çıkabilecek engeli kolayca aşabilme yeteneğini,gücünü yerinde ve zamanında kullanma alışkanlığınıkazandırır.	**Fotoğraf Çalışması** Her grup için bir mekân belirleyiniz. Bu mekânlar öğrencilerinhayal gücünü geliştirici nitelikte olmalıdır (hayvanat bahçesi, çarşı,seramik/heykel atölyesi, lokanta, lunapark, pazar yeri, plaj, perili köşk vb.).Mekânlar grup dinamiği de göz önünde bulundurularak çeşitlendirilebilir.Buradaki çalışma mekândan yola çıkılarak fotoğraf oluşturma çalışmasıdır.Öğrenciler çalışma alanında istedikleri bir köşeyi kullanabilirler. Oluşturduklarıfotoğraf karesinde öğrenciler insan, hayvan ya da nesne olabilir. Bu çalışmada öncelikle öğrencilerin bedenlerini kullanmaları esastır;konuşma, ses, efekt vb. unsurlar çalışmanın ilk aşamasında kullanılmayacaktır.Bu konuda öğrencilerinizi uyarınız. Gönüllü olan ilk grup çalışmasınıdoğaçlar. Diğer gruplar sırayla bu fotoğrafı yorumlar.	**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 (Beden Oyunları)	Bedenlerini tanırlar ve bedenlerinikullanarak yeni formlar oluştururlar. Beden hareketleriyleoluşturulan oyun ve alıştırmalar öğrencininkarşısına çıkabilecek engeli kolayca aşabilme yeteneğini,gücünü yerinde ve zamanında kullanma alışkanlığınıkazandırır.	**Tırtıl Kuyruğunu Kap** Öğrencilerinizden bir çember oluşturmalarını isteyiniz. Bir öğrencinizinomzuna dokununuz ve "Bu arkadaşınız 'Tırtıl' sizler de onun kuyruğusunuz.Tırtıl olan arkadaşınız sıranın başında siz de onun arkasında birbirinizdenkopmayacak şekilde önünüzdeki arkadaşınızın belinden tutarak bir kuyrukoluşturunuz. Tırtıl en arkadaki arkadaşınıza ulaşarak onu yakalamaya çalışacaksizler de buna engel olmaya çalışacaksınız. Tırtıl kuyruğun sonundakiarkadaşınızı yakalarsa ebe olmaktan kurtulacak ve kuyruğun herhangibir yerine eklenecektir. Yakalanan arkadaşınız yeni tırtıl olacaktır.			
			Drama (Beden Oyunları)	Bedenlerini tanırlar ve bedenlerinikullanarak yeni formlar oluştururlar. Beden hareketleriyleoluşturulan oyun ve alıştırmalar öğrencininkarşısına çıkabilecek engeli kolayca aşabilme yeteneğini,gücünü yerinde ve zamanında kullanma alışkanlığınıkazandırır.	**Bom Ateş** Öğrencilerinizin arasından gönüllübir ebe seçiniz. Öğrencilerinize "Ebeolan arkadaşınız sizi yakalamaya çalışacak.Ebeye yakalanmamak için ondankaçacaksınız. Sizi yakalayacağınıanladığınız an 'Bom!' diye bağırarakheykel formunda donacaksınız. Arkadaşlarınızdanbiri 'Ateş!' diye bağırıpsize dokununcaya kadar heykel formunuzu bozmayacaksınız. Siz heykelformundayken ebe sizi ebeleyemez.Eğer 'Bom!' diyemeden ebe size dokunursayeni ebe siz olacaksınız." Diyeoyunun kuralını açıklayınız.			
			Drama (Beden Oyunları)	Bedenlerini tanırlar ve bedenlerinikullanarak yeni formlar oluştururlar. Beden hareketleriyleoluşturulan oyun ve alıştırmalar öğrencininkarşısına çıkabilecek engeli kolayca aşabilme yeteneğini,gücünü yerinde ve zamanında kullanma alışkanlığınıkazandırır.	**Şekilden Şekile** Öğrencilerinizden mekânın içinde serbest yürümelerini isteyiniz. Öğrencilerinize "Şimdi size bazı şekillerin isimlerini söyleyeceğim. Konuşmadan,işaretleşmeden bu yönergeler doğrultusunda sizler de hep birlikte bu şekillerioluşturmaya çalışacaksınız. Ben ona kadar sayacağım. On dediğimdesiz şekli tamamlamış olacaksınız." diyerek çalışmayı anlatınız. Öğrencilerinize;daire, kare, üçgen, dikdörtgen gibi şekiller ya da K, T, S, P, Z, M gibiharfler söyleyebilirsiniz.			

SÜRE			**KONULAR**	**KAZANIMLAR**	**ETKİNLİKLER**	**ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ**	**KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER**	**ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME**
AY	**HAFTA**	**SAAT**						

2021-2022 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI ..... İLKOKULU

SERBEST ETKİNLİK YILLIK PLANI

NİSAN(30.HAFTA)	**25Nisan–29Nisan**	**4SAAT**	**Drama (Beden Oyunları)**	Bedenlerini tanırlar ve bedenlerinikullanarak yeni formlar oluştururlar. Beden hareketleriyleoluşturulan oyun ve alıştırmalar öğrencininkarşısına çıkabilecek engeli kolayca aşabilme yeteneğini,gücünü yerinde ve zamanında kullanma alışkanlığınıkazandırır.	**Şekilden Şekile** Öğrencilerinizden ikili grup oluşturmalarını isteyiniz. Daha sonra "Birbirinizle konuşmadan veya işaretleşmeden size söylediğim şekilleri oluşturmaya çalışın. Şekli söylediğimde süreniz başlayacak, 'Tamam!' dediğimdetüm gruplar şekillerini tamamlamış hâlde kıpırdamadan duracak." Diyereköğrencilerinize çalışmayı anlatınız.Öğrencilerinize çalışma için verebileceğiniz şekiller: Kaşık ve çatal, sürahive bardak, bir çift terlik, bir çift çorap, vazoda bir çiçek, masa sandalye,protez dişler, gözlük, askıda fincan vb.Dilerseniz bu çalışmayı dörtlü gruplarla ya da sınıfın tamamı bir figür oluşturacakşekilde devam ettirebilirsiniz.	**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 (Beden Oyunları)	Bedenlerini tanırlar ve bedenlerinikullanarak yeni formlar oluştururlar. Beden hareketleriyleoluşturulan oyun ve alıştırmalar öğrencininkarşısına çıkabilecek engeli kolayca aşabilme yeteneğini,gücünü yerinde ve zamanında kullanma alışkanlığınıkazandırır.	**Eşli Hayvanlar** Küçük kâğıtlara çeşitli hayvan isimleri yazınız ve bu isimler görülmeyecekşekilde kâğıtları katlayınız. Bir hayvanın adını beş ayrı kâğıda yazarakbeş kişilik altı grup oluşturabilirsiniz. Kâğıtları bir torba içine koyarak öğrencilerinizinsırayla birer kâğıt çekmesini isteyiniz. Öğrencilerinize "Seçtiğinizkâğıtlarda yazan hayvanın ismini kimseye söylemeyiniz. Sadece bedenhareketlerinizle bu hayvanı canlandıracaksınız. Şu anda sınıf içerisindeaynı türden olan dört arkadaşınız daha var. Size verilen süre içerisinde budört kişiyi gözlemleyerek bulmanız gerekmektedir. Burada canlandırmanoktasında net hareketler yapmalısınız ve grup arkadaşlarınızı bulabilmekiçin onları iyi gözlemlemelisiniz." diye çalışmanın kuralını açıklayınız.			
			Drama (Beden Oyunları)	Bedenlerini tanırlar ve bedenlerinikullanarak yeni formlar oluştururlar. Beden hareketleriyleoluşturulan oyun ve alıştırmalar öğrencininkarşısına çıkabilecek engeli kolayca aşabilme yeteneğini,gücünü yerinde ve zamanında kullanma alışkanlığınıkazandırır.	**Eşli Hayvanlar** Birinci aşamada oluşan gruplara"Grup üyeleri olarak daha öncetek tek canlandırdığınız bu hayvanışimdi tek bir vücut olarak canlandıracaksınız."diye çalışmanın kuralınıaçıklayınız. Bu aşamada öğrencileredüşünmeleri ve uygulamalarıiçin zaman verilmelidir. Her grubunyaptığı canlandırma diğer gruplar tarafındanizlenir. Tüm grupların canlandırmalarınıyapmalarıyla ikinci aşama tamamlanır.			
			Drama (Ritim, Ses, Devinim)	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 olmadanduyduğusesleri doğaçlama yoluyla canlandırmaları hedeflenmiştir.	**Tombala** Öğrencilerinizin getirmiş oldukları nesneleri, dışarıdan nesnelerin görünmeyeceğive tüm nesneleri içine alabilecek büyükçe bir torbaya koyunuz.Bu ağzı büzgülü bez bir torba ya da büyük siyah bir çöp poşeti olabilir.Öğrencilerinizi üç gruba ayırınız. Öğrencilere "Elimizdeki tombala torbasındanhepiniz sırayla bir nesne seçeceksiniz. Bu nesneyi torbadan çıkartmadantanımaya çalışacaksınız. Tahmininizi arkadaşlarınızla paylaştıktansonra seçtiğiniz nesneyi çıkartıp göstereceksiniz ve tekrar torbaya atacaksınız.Tahmininiz doğruysa grubunuz bir puan alacaktır. Burada önemliolan hepinizin seçtiğiniz nesneyi en iyi şekilde kavramaya çalışmasıdır.Sizin yanlış tahmininiz grubunuzun puan kaybetmesine sebep olacaktır."diyerek açıklama yapınız.			

SÜRE			**KONULAR**	**KAZANIMLAR**	**ETKİNLİKLER**	**ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ**	**KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER**	**ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME**
AY	**HAFTA**	**SAAT**						

2021-2022 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI ..... İLKOKULU

SERBEST ETKİNLİK YILLIK PLANI

MAYIS (31. HAFTA)	**05 Mayıs – 06 Mayıs**	**2 SAAT**	**Drama (Beden Oyunları)**	Bedenlerini tanırlar ve bedenlerinikullanarak yeni formlar oluştururlar. Beden hareketleriyleoluşturulan oyun ve alıştırmalar öğrencininkarşısına çıkabilecek engeli kolayca aşabilme yeteneğini,gücünü yerinde ve zamanında kullanma alışkanlığınıkazandırır.	**Şekilden Şekile** Öğrencilerinizden ikili grup oluşturmalarını isteyiniz. Daha sonra "Birbirinizle konuşmadan veya işaretleşmeden size söylediğim şekilleri oluşturmaya çalışın. Şekli söylediğimde süreniz başlayacak, 'Tamam!' dediğimde tüm gruplar şekillerini tamamlamış hâlde kıpırdamadan duracak." Diyerek öğrencilerinize çalışmayı anlatınız. Öğrencilerinize çalışma için verebileceğiniz şekiller: Kaşık ve çatal, sürahive bardak, bir çift terlik, bir çift çorap, vazoda bir çiçek, masa sandalye,protez dişler, gözlük, askıda fincan vb.Dilerseniz bu çalışmayı dörtlü gruplarla ya da sınıfın tamamı bir figür oluşturacakşekilde devam ettirebilirsiniz.	**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 (Beden Oyunları)	Bedenlerini tanırlar ve bedenlerinikullanarak yeni formlar oluştururlar. Beden hareketleriyleoluşturulan oyun ve alıştırmalar öğrencininkarşısına çıkabilecek engeli kolayca aşabilme yeteneğini,gücünü yerinde ve zamanında kullanma alışkanlığınıkazandırır.	**Eşli Hayvanlar** Küçük kâğıtlara çeşitli hayvan isimleri yazınız ve bu isimler görülmeyecekşekilde kâğıtları katlayınız. Bir hayvanın adını beş ayrı kâğıda yazarakbeş kişilik altı grup oluşturabilirsiniz. Kâğıtları bir torba içine koyarak öğrencilerinizinsırayla birer kâğıt çekmesini isteyiniz. Öğrencilerinize "Seçtiğinizkâğıtlarda yazan hayvanın ismini kimseye söylemeyiniz. Sadece bedenhareketlerinizle bu hayvanı canlandıracaksınız. Şu anda sınıf içerisindeaynı türden olan dört arkadaşınız daha var. Size verilen süre içerisinde budört kişiyi gözlemleyerek bulmanız gerekmektedir. Burada canlandırmanoktasında net hareketler yapmalısınız ve grup arkadaşlarınızı bulabilmekiçin onları iyi gözlemlemelisiniz." diye çalışmanın kuralını açıklayınız.			
			Drama (Beden Oyunları)	Bedenlerini tanırlar ve bedenlerinikullanarak yeni formlar oluştururlar. Beden hareketleriyleoluşturulan oyun ve alıştırmalar öğrencininkarşısına çıkabilecek engeli kolayca aşabilme yeteneğini,gücünü yerinde ve zamanında kullanma alışkanlığınıkazandırır.	**Eşli Hayvanlar** Birinci aşamada oluşan gruplara"Grup üyeleri olarak daha öncetek tek canlandırdığınız bu hayvanışimdi tek bir vücut olarak canlandıracaksınız."diye çalışmanın kuralınıaçıklayınız. Bu aşamada öğrencileredüşünmeleri ve uygulamalarıiçin zaman verilmelidir. Her grubunyaptığı canlandırma diğer gruplar tarafındanizlenir. Tüm grupların canlandırmalarınıyapmalarıyla ikinci aşama tamamlanır.			
			Drama (Ritim, Ses, Devinim)	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 olmadanduyduğusesleri doğaçlama yoluyla canlandırmaları hedeflenmiştir.	**Tombala** Öğrencilerinizin getirmiş oldukları nesneleri, dışarıdan nesnelerin görünmeyeceğive tüm nesneleri içine alabilecek büyükçe bir torbaya koyunuz.Bu ağzı büzgülü bez bir torba ya da büyük siyah bir çöp poşeti olabilir.Öğrencilerinizi üç gruba ayırınız. Öğrencilere "Elimizdeki tombala torbasındanhepiniz sırayla bir nesne seçeceksiniz. Bu nesneyi torbadan çıkartmadantanımaya çalışacaksınız. Tahmininizi arkadaşlarınızla paylaştıktansonra seçtiğiniz nesneyi çıkartıp göstereceksiniz ve tekrar torbaya atacaksınız.Tahmininiz doğruysa grubunuz bir puan alacaktır. Burada önemliolan hepinizin seçtiğiniz nesneyi en iyi şekilde kavramaya çalışmasıdır.Sizin yanlış tahmininiz grubunuzun puan kaybetmesine sebep olacaktır."diyerek açıklama yapınız.			

SÜRE			**KONULAR**	**KAZANIMLAR**	**ETKİNLİKLER**	**ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ**	**KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER**	**ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME**
AY	**HAFTA**	**SAAT**						

2021-2022 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI …… İLKOKULU

SERBEST ETKİNLİK YILLIK PLANI

MAYIS (32. HAFTA)	**9 Mayıs – 13 Mayıs**	**4 SAAT**	**Drama (Ritim, Ses, Devinim)**	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 olmadanduyduğusesleri doğaçlama yoluyla canlandırmaları hedeflenmiştir.	**Tıkır Tıkır** Her grup kendine günlük hayatta karşılaştığımız bir makineyi seçecek. Bu makineyi bize sesler, efektler ve hareketlerle doğaçlayacaksınız.Seçtiğiniz makinenin ne olduğunu diğer gruplarla paylaşmayacaksınız. Doğaçlamaöncesi size verilen sürede ‘Makine ne amaçla ve hangi mekândakullanılıyor?, Makinenin özellikleri nelerdir?, Makinenin çalışma sistemi,sesi nasıldır?, Makine hangi parçalardan oluşmuştur?’ gibi sorularla makineyidaha iyi tanımak için detaylandırınız. Burada yapacağınız ses, hareketve efektler seçtiğiniz makineyi anlatmaya yönelik olmalıdır. Seçtiğiniz makineyibize doğaçlamayla anlatmaya çalışacaksınız. Diğer gruplar da bumakineyi tahmin edecek ve bulmaya çalışacak.” diyerek oyunu açıklayınız.	**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)	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 olmadanduyduğusesleri doğaçlama yoluyla canlandırmaları hedeflenmiştir.	**Siz Biz oyunu** Öğrencilerinizden bir çember oluşturmalarını isteyiniz. Öğrencilerinize“Şimdi sizlerle ortak ritim yakalayacağımız bir oyun oynayacağız. Ellerimiziiki kez dizimize vuracağız, sonra iki kez el çırpacağız, daha sonra da önce sağsonra sol parmaklarımızı sırayla şıklatacağız. Sağ parmağınızı şıklatırken kendiisminizi, sol parmağınızı şıklatırken de seçtiğiniz bir arkadaşınızın ismini söyleyeceksiniz. Adı söylenen arkadaşınız da aynı şekilde bir başka arkadaşının adınısöyleyerek oyunu devamettirecek.Bu oyunun en önemli kuralıöncelikle grubun ortak bir ritim yakalaması ve herseferinde bu ritmin temposunuartırmasıdır. Ritmi şaşıran,aynı arkadaşının adını ikikez söyleyen, isim söylerkenşaşıran yanar ve oyun dışıkalır.			
			Drama (Ritim, Ses, Devinim)	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 olmadanduyduğusesleri doğaçlama yoluyla canlandırmaları hedeflenmiştir.	**Ritim Ses** Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde yere oturmalarını isteyiniz. Öğrencilerinize “Yapacağınız çalışmada birinci arkadaşınız ritmik birvuruş 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 çalışmaylahep beraber bir orkestra oluşturmuş olacağız.			
			Drama (Ritim, Ses, Devinim)	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 olmadanduyduğusesleri doğaçlama yoluyla canlandırmaları hedeflenmiştir.	**Çatlak Patlak** Öğrencilerinizden bir çember oluşturmalarınıisteyiniz. Öğrencilerinize “Ellerinizden birini sağdaki arkadaşınızın elininüzerinde diğerini de soldaki arkadaşınızın elinin altında tutunuz. Oyun bir tekerlemeylebaşlayacak. Tekerlemenin sözleri: ‘Çatlak patlak yusyuvarlak,Kremalı börek, sütlü çörekÇek dostum çek Arabanı yoldan çek ...’Tekerlemenin son sözünü söyleyen anibir hareketle sağındaki arkadaşının elinevurmaya çalışır, eline vurulan öğrencioyun dışı kalır. Arkadaşının eline geç kalanöğrenci de oyun dışında kalır. Bu oyundatempo her seferinde giderek hızlanmalıdır.Oyun en son iki kişi kalıncaya kadar devameder. İki kişi arasından kim kazanırsa oyunungalibi ilan edilir.” diyerek oyunun kurallarını açıklayınız.			
SÜRE			**KONULAR**	**KAZANIMLAR**	**ETKİNLİKLER**	**ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ**	**KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER**	**ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME**
AY	**HAFTA**	**SAAT**						

2021-2022 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI …… İLKOKULU

SERBEST ETKİNLİK YILLIK PLANI

MAYIS (33. HAFTA)	**16 Mayıs – 20 Mayıs**	**4 SAAT**	**Drama (Ritim, Ses, Devinim)**	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 olmadanduyduğusesleri doğaçlama yoluyla canlandırmaları hedeflenmiştir.	**Tıkır Tıkır** Her grup kendine günlük hayatta karşılaştığımız bir makineyi seçecek. Bu makineyi bize sesler, efektler ve hareketlerle doğaçlayacaksınız.Seçtiğiniz makinenin ne olduğunu diğer gruplarla paylaşmayacaksınız. Doğaçlamaöncesi size verilen sürede ‘Makine ne amaçla ve hangi mekândakullanılıyor?, Makinenin özellikleri nelerdir?, Makinenin çalışma sistemi,sesi nasıldır?, Makine hangi parçalardan oluşmuştur?’ gibi sorularla makineyidaha iyi tanımak için detaylandırınız. Burada yapacağınız ses, hareketve efektler seçtiğiniz makineyi anlatmaya yönelik olmalıdır. Seçtiğiniz makineyibize doğaçlamayla anlatmaya çalışacaksınız. Diğer gruplar da bumakineyi tahmin edecek ve bulmaya çalışacak.” diyerek oyunu açıklayınız.	**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)	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 olmadanduyduğusesleri doğaçlama yoluyla canlandırmaları hedeflenmiştir.	**Siz Biz oyunu** Öğrencilerinizden bir çember oluşturmalarını isteyiniz. Öğrencilerinize“Şimdi sizlerle ortak ritim yakalayacağımız bir oyun oynayacağız. Ellerimiziiki kez dizimize vuracağız, sonra iki kez el çırpacağız, daha sonra da önce sağsonra sol parmaklarımızı sırayla şıklatacağız. Sağ parmağınızı şıklatırken kendiisminizi, sol parmağınızı şıklatırken de seçtiğiniz bir arkadaşınızın ismini söyleyeceksiniz. Adı söylenen arkadaşınız da aynı şekilde bir başka arkadaşının adınısöyleyerek oyunu devamettirecek.Bu oyunun en önemli kuralıöncelikle grubun ortak bir ritim yakalaması ve herseferinde bu ritmin temposunuartırmasıdır. Ritmi şaşıran,aynı arkadaşının adını ikikez söyleyen, isim söylerkenşaşıran yanar ve oyun dışıkalır.			
			Drama (Ritim, Ses, Devinim)	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 olmadanduyduğusesleri doğaçlama yoluyla canlandırmaları hedeflenmiştir.	**Ritim Ses** Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde yere oturmalarını isteyiniz. Öğrencilerinize “Yapacağınız çalışmada birinci arkadaşınız ritmik birvuruş 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 çalışmaylahep beraber bir orkestra oluşturmuş olacağız.			
			Drama (Ritim, Ses, Devinim)	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 olmadanduyduğusesleri doğaçlama yoluyla canlandırmaları hedeflenmiştir.	**Çatlak Patlak** Öğrencilerinizden bir çember oluşturmalarınıisteyiniz. Öğrencilerinize “Ellerinizden birini sağdaki arkadaşınızın elininüzerinde diğerini de soldaki arkadaşınızın elinin altında tutunuz. Oyun bir tekerlemeylebaşlayacak. Tekerlemenin sözleri: ‘Çatlak patlak yusyuvarlak,Kremalı börek, sütlü çörekÇek dostum çek Arabanı yoldan çek ...’Tekerlemenin son sözünü söyleyen anibir hareketle sağındaki arkadaşının elinevurmaya çalışır, eline vurulan öğrencioyun dışı kalır. Arkadaşının eline geç kalanöğrenci de oyun dışında kalır. Bu oyundatempo her seferinde giderek hızlanmalıdır.Oyun en son iki kişi kalıncaya kadar devameder. İki kişi arasından kim kazanırsa oyunungalibi ilan edilir.” diyerek oyunun kurallarını açıklayınız.			

SÜRE			**KONULAR**	**KAZANIMLAR**	**ETKİNLİKLER**	**ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ**	**KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER**	**ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME**
AY	**HAFTA**	**SAAT**						

2021-2022 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI …… İLKOKULU

SERBEST ETKİNLİK YILLIK PLANI

MAYIS (34. HAFTA)	**23 Mayıs – 27 Mayıs**	**4 SAAT**	**Drama (Materyal Oyunları)**	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.	**Şapka oyunu** Öğrencilerinizden müzik eşliğinde mekânda serbest dolaşmalarını,dans etmelerini isteyiniz. Öğrencilerinize "Şimdi aranızdan bir arkadaşınızabu 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 durdurduğumdaşapka kimin başındaysa o arkadaşınız oyun dışı kalır ve oyundan çıkmadanönce yeni ebeyi belirleyip şapkayı ebeye takar. Oyunun galibi son kalanarkadaşınız olacaktır." diyerek oyunu anlatınız. Bir süre sonra müziği durdurunuz.	**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)	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.	**O Bir..** Seçilen nesne genel kullanım amacı ve özellikleriyle tanıtılır, nesnenin adı söylenilmeden anlatılır, nesnenin bulunması sağlanır.			
			Drama (Ritim, Ses, Devinim)	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 Nesne** Bu çalışmada her öğrenci bir nesne seçer. Öğrencilerden seçtikleri nesneler için "Bu nesnelerin sesi olsaydı nasıl olurdu?, Duyguları neler olurdu?,Nasıl yansıtırlardı? Ne yapmak isterlerdi?, Ne söylemek isterlerdi? …"gibi soruların cevaplarını düşünmeleri istenir. Öğrenciler bu gibi sorularaverdikleri yanıtlar çerçevesinde seçtikleri nesne için kısa bir öykü kurgularve oynarlar.			

SÜRE			**KONULAR**	**KAZANIMLAR**	**ETKİNLİKLER**	**ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ**	**KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER**	**ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME**
AY	**HAFTA**	**SAAT**						
MAYIS-HAZİRAN (3	**30 Mayıs – 3 Hazir**	**4 SAAT**	**Drama (Materyal Oyunları)**	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.	**Şapka oyunu** Öğrencilerinizden müzik eşliğinde mekânda serbest dolaşmalarını,dans etmelerini isteyiniz. Öğrencilerinize "Şimdi aranızdan bir arkadaşınızabu 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 durdurduğumdaşapka kimin başındaysa o arkadaşınız oyun dışı kalır ve oyundan çıkmadanönce yeni ebeyi belirleyip şapkayı ebeye takar. Oyunun galibi son kalanarkadaşınız olacaktır." diyerek oyunu anlatınız. Bir süre sonra müziği durdurunuz.	**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

5. HAFTA)	**an**		**Drama (Ritim, Ses, Devinim)**	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.	**O Bir..** Seçilen nesne genel kullanım amacı ve özellikleriyle tanıtılır, nesnenin adı söylenilmeden anlatılır, nesnenin bulunması sağlanır.			
			Drama (Ritim, Ses, Devinim)	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 Nesne** Bu çalışmada her öğrenci bir nesne seçer. Öğrencilerden seçtikleri nesneler için "Bu nesnelerin sesi olsaydı nasıl olurdu?, Duyguları neler olurdu?,Nasıl yansıtırlardı? Ne yapmak isterlerdi?, Ne söylemek isterlerdi? …"gibi soruların cevaplarını düşünmeleri istenir. Öğrenciler bu gibi sorularaverdikleri yanıtlar çerçevesinde seçtikleri nesne için kısa bir öykü kurgularve oynarlar.			
			Drama (Ritim, Ses, Devinim)	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.	**Balıkçılar** "Balıkçılar" oyunu için mukavvadanküçük balıklar kesilir. Kesilenmukavva balıklar 1-1,5 m'lik iplerle öğrencilerinbellerine bağlanır. Balıklarınarkaya ya da yanlara doğru gelmesi tamamıylaöğrencilerin isteğine bağlıdır.Buradaki tek şart hazırlanan balıklarınyere değmesidir. 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 fazlabalık toplayan arkadaşınız oyunu kazanır. Balık yakalarken elleri kullanmamakesastır. Ellerinizi yalnızca yakaladığınız balığı almak için kullanabilirsiniz.Balığını kaptırmayan ve en çok balık yakalayan arkadaşınız oyunukazanır." diyerek oyunu anlatınız.			

SÜRE			**KONULAR**	**KAZANIMLAR**	**ETKİNLİKLER**	**ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ**	**KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER**	**ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME**
AY	**HAFTA**	**SAAT**						
HAZİRAN	**6 – 10 Haziran**	**4 SAAT**	**Drama (Materyal Oyunları)**	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 malzemelerdenfigürler yaparlar.	**Drama** **Soru- Cevap** **Anlatım** **Gösterme** **Görüşme**	**A.** Kaynak kişiler 1.Öğretmenler 2.Öğrenciler **B.** Görsel Kaynaklar	**Süreç Değerlendirme Formu**

2021-2022 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI …… İLKOKULU

SERBEST ETKİNLİK YILLIK PLANI

(36. HAFTA)	**Haziran**		**Drama (Ritim, Ses, Devinim)**	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 içinonlardan kaçacaksınız. Örümcekağını oluşturan arkadaşlarınız birbirlerininellerini bırakmadan sizi yakalamaya çalışacaklar. Örümcekağına yakalananlar tıpkı diğerarkadaşları gibi ağın bir parçasıolurlar, onlar gibi diğer arkadaşlarınıyakalamaya çalışırlar. Örümcekağı gittikçe uzar fakat sadeceiki başta bulunan arkadaşlarınızdiğer arkadaşlarını yakalayabilirler.Örümcek ağı koparsa örümcekyakalanamaz. Bu durumda hemenörümcek ağının kopan kısmı tekrar bir araya gelir ve oyun devam eder. Sizlerörümcek ağının altından geçemezsiniz. Oyun bu şekilde son üç oyuncu kalıncaya kadar devam eder." diyerek oyunu açıklayınız.		3. Levhalar 4. Resimler	
			Drama (Ritim, Ses, Devinim)	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 hazırladığınız resimleri mekânda öğrencilerin görebileceğişekilde duvarlara asınız. Öğrencilerinize mekânda serbest yürümelerini vebu arada resimleri incelemelerini söyleyiniz. Öğrencilerden sevdikleri, hoşlandıkları,kendilerine yakın hissettikleri resmin etrafında toplanmalarınıisteyiniz. Öğrenciler böylece kendi tercihlerine göre gruplara ayrılacaktır.Daha sonra her gruptan, tercih ettikleri resimlerle ilgili öyküler oluşturmalarınıisteyiniz. Gruplar resimleri inceler, her grup kendi seçtiği resimdenyola çıkarak bir öykü kurgular ve kurguladığı öyküyü oynar.			
			Drama (Ritim, Ses, Devinim)	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.	**Kedi Fare oyunu** Öğrencilerinize mekânda serbestyürümelerini söyleyiniz.Daha sonra komutla ikili olmalarınıisteyiniz. En son ikili olangrubu ebe olarak belirleyiniz. Öğrencilerinize "Son belirlediğim ikiarkadaşınızdan biri 'Kedi' diğeride 'Fare'dir. Fare, kediye yakalanmamakiçin ondan kaçacak. Kedidenkurtulmak için de el ele tutuşmuş gruplardan birinin yanınakediye yakalanmadan eklenmeyeçalışacaktır. Farenin eklendiğigrubun diğer ucundaki arkadaşınızyeni fare olacak ve aynı şekilde kediden kaçmaya başlayacaktır.Kedi, fareyi yakalarsa kedi ile fare yer değiştirir fare kedi, kedi de fareolur." diyerek oyunu açıklayınız. Komutla oyunu başlatınız.			

SÜRE			**KONULAR**	**KAZANIMLAR**	**ETKİNLİKLER**	**ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ**	**KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER**	**ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME**
AY	**HAFTA**	**SAAT**						

2021-2022 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI ..... İLKOKULU

SERBEST ETKİNLİK YILLIK PLANI

HAZİRAN (37. HAFTA)	**13 – 17 Haziran**	**4 SAAT**	**Drama (Materyal Oyunları)**	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 malzemelerdenfigürler 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)	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 içinonlardan kaçacaksınız. Örümcekağını oluşturan arkadaşlarınız birbirlerininellerini bırakmadan sizi yakalamaya çalışacaklar. Örümcekağına yakalananlar tıpkı diğerarkadaşları gibi ağın bir parçasıolurlar, onlar gibi diğer arkadaşlarınıyakalamaya çalışırlar. Örümcekağı gittikçe uzar fakat sadeceiki başta bulunan arkadaşlarınızdiğer arkadaşlarını yakalayabilirler.Örümcek ağı koparsa örümcekyakalanamaz. Bu durumda hemenörümcek ağının kopan kısmı tekrar bir araya gelir ve oyun devam eder. Sizlerörümcek ağının altından geçemezsiniz. Oyun bu şekilde son üç oyuncu kalıncaya kadar devam eder.” diyerek oyunu açıklayınız.			
			Drama (Ritim, Ses, Devinim)	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 hazırladığınız resimleri mekânda öğrencilerin görebileceğişekilde duvarlara asınız. Öğrencilerinize mekânda serbest yürümelerini vebu arada resimleri incelemelerini söyleyiniz. Öğrencilerden sevdikleri, hoşlandıkları,kendilerine yakın hissettikleri resmin etrafında toplanmalarınıisteyiniz. Öğrenciler böylece kendi tercihlerine göre gruplara ayrılacaktır.Daha sonra her gruptan, tercih ettikleri resimlerle ilgili öyküler oluşturmalarınıisteyiniz. Gruplar resimleri inceler, her grup kendi seçtiği resimdenyola çıkarak bir öykü kurgular ve kurguladığı öyküyü oynar.			

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

			Drama (Ritim, Ses, Devinim)	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.	**Kedi Fare oyunu** Öğrencilerinize mekânda serbestyürümelerini söyleyiniz.Daha sonra komutla ikili olmalarınıisteyiniz. En son ikili olangrubu ebe olarak belirleyiniz. Öğrencilerinize "Son belirlediğim ikiarkadaşınızdan biri 'Kedi' diğeride 'Fare'dir. Fare, kediye yakalanmamakiçin ondan kaçacak. Kedidenkurtulmak için de el ele tutuşmuş gruplardan birinin yanınakediye yakalanmadan eklenmeyeçalışacaktır. Farenin eklendiğigrubun diğer ucundaki arkadaşınızyeni fare olacak ve aynı şekilde kediden kaçmaya başlayacaktır.Kedi, fareyi yakalarsa kedi ile fare yer değiştirir fare kedi, kedi de fareolur." diyerek oyunu açıklayınız. Komutla oyunu başlatınız.			

……
Sınıf Öğretmeni

…./09/2021
OLUR
……

Okul Müdürü