



# BÜLTEN

## Meslekler ve icatlar

6 YAŞ



## ÜRETİM - TÜKETİM

- » "Üretim ve tüketim nedir, yiyeceklerdeki üretim ve tüketim arasındaki ilişki nasıldır?" soruları hakkında sohbet etme
- » Mutfak etkinliği ile meyve salatası yapma
- » Pentalitha kartları ile hafıza oyunu oynama
- » Kitapların ön ve arka kapaklarını, yazılı ve resimli alanlarını inceleyip kendi kitabını üretme
- » 24 Kasım Öğretmenler Günü hakkında sohbet etme
- » Seçtikleri bir öğretmen için önceden hazırlanmış etkinlik materyalleri ile resim yapıp resimleri zarfa koyma



# GIYECEKLER VE YIYECEKLER

- » “Mevsime uygun kıyafetler farklılık gösterir mi, bir kıyafet tasarlasaydın nasıl desenleri kullanırdın?” soruları hakkında sohbet etme
- » Kıyafet yapımı için kalıplarla kumaş, desenli karton gibi malzemeler kullanarak kıyafetler tasarlama
- » Pentalitha kartlarıyla “5’e Tamamlama Oyunu” oynama
- » “Yiyecek üretiminde hangi meslekler vardır, tükettiğimiz yararlı yiyecekler nelerdir ve şekilleri nasıldır?” soruları hakkında sohbet etme
- » Oyun hamurları ile sağlıklı yiyecekler tabağı tasarlama



# SIRA DIŞI MESLEKLER

- » “Sıra dışı ne demektir, sıra dışı meslekler neler olabilir, bu mesleklerin neden sıra dışı olduğunu düşünüyorsun?” soruları hakkında sohbet etme
- » Sıra dışı mesleklerden örnekler vererek tahmin etmelerini isteme
- » Görselleri gösterilen sıra dışı mesleklerden bir tanesini seçerek o meslekte kullanılabilecek bir aleti atık malzemelerden tasarlama
- » Kitaplıktan seçilen bir hikâye kitabını okuyarak hikâye ile ilgili düşüncelerini paylaşma
- » Okuma çemberi etkinliği yapma
- » “Astronot ne demektir, neleri araştırır, kıyafetleri nasıldır?” soruları hakkında sohbet etme
- » Yarım astronot kaskının olduğu görseli bir obje ile tamamlama



# MUCİTLER VE İCATLAR

- » “Ampul, teleskop nasıl bulunmuş olabilir, bunları icat eden düşünürler kimler olabilir?” soruları hakkında sohbet etme
- » Önemli düşünürlerin icatlarını görsel olarak inceleyerek görseller hakkında sohbet etme
- » Oluşturulan icatlar panosunu inceleme
- » “Sen bir bilim insanı olsaydın hayatımızı kolaylaştıracak bir buluş olarak ne tasarlamak isterdin?” sorusu sorularak atık materyaller ile istedikleri bir aleti bireysel olarak icat etme (STEM)



- » Kitaplıktan seçilen “Küçük İnsanlar Büyük Hayaller/Marie Curie” kitabını okuma
- » Hikâyeye yeni bir olay ekleyerek okuma çemberi çalışması yapma
- » Uzun-Kısa Pentalitha oyunu oynama

- » “Tekerlek ne zaman nasıl icat edilmiş olabilir, tekerlek yokken hayatımız nasıl ilerliyordu?” soruları hakkında sohbet etme
- » Tekerleğin icadı ile ilgili video izleme
- » “Oyun ve oyuncaklar nasıl bulunmuş olabilir, eskiden hangi oyun ve oyuncaklar oynanıyordu?” soruları hakkında sohbet etme
- » Sınıfımız için bir oyuncak tasarlama
- » Tutum Yatırım ve Türk Malları Haftası kapsamında çalışmış oldukları tekerlemeleri sınıf arkadaşlarıyla paylaşma
- » Yerli malı ve önemi hakkında sohbet etme
- » Yerli malı hakkında video izleme
- » Yerli malı kapsamında evden getirilen yiyecekleri hep birlikte paylaşarak tüketme

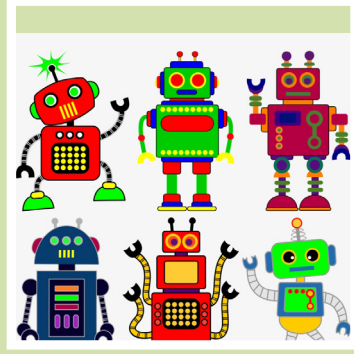


# KULLANDIĞIMIZ VE KULLANMADIĞIMIZ EŞYALAR

- » “Kullanılmayan eşyaları nasıl değerlendirebiliriz, nelere dönüştürebiliriz?” soruları hakkında sohbet etme
- » Aileleriyle birlikte evdeki kullanılmayan eşyaları çeşitli malzemelerle değiştirerek kullanılabilir bir parti eşyasına dönüştürme
- » Dönüştürülen eşyayı arkadaşlarına tanııtma
- » Atık malzemeler kullanarak kapı süsü tasarlama
- » Pentalitha küpleri ile simetri çalışması yapma
- » Yeni yıl partisinde eğlenceli oyunlar oynama



# TEKNOLOJİ MESLEKLERİ



- » “Teknoloji hayatımızı nasıl etkiliyor, gelecekte ve günümüzde robotlar hangi alanlarda kullanılır?” soruları hakkında sohbet etme
- » Atık malzemeler ile bireysel olarak robot tasarlama ve robotun özellikleri hakkında bilgi verme
- » Kitaplıktan seçilen bir hikâye kitabını okuyarak hikâye ile ilgili düşüncelerini paylaşma
- » Okuma çemberi etkinliği yapma
- » Yönergeler eşliğinde Pentalitha “Uzun-Kısa Oyunu” oynama
- » “Mühendisler neler yapar, hangi alanlarda çalışıyor olabilirler?” soruları hakkında sohbet etme
- » Çeşitli mühendislik alanlarını tanıyarak farklı köprü tasarım görsellerini inceleme
- » Grup olarak karar verilen oyuncak veya malzemelerden köprü tasarımı yaparak özelliklerini tanıtmaya



# PAYLAŞIM HAFTASI

- » “Meslekler ve İcatlar temasında hangi konuları öğrendik, hangi etkinlikleri yaptık?” soruları hakkında sohbet etme
- » Meslekler ve İcatlar teması ile ilgili tasarlanan ürünleri alanda sergileme
- » Meslekler ve İcatlar teması ile ilgili “Çıkış Biletim” etkinliğini tamamlama
- » Tema ürünlerini birbirlerine tanııtma ve tasarlama amacı hakkında sohbet etme
- » Anne-babalardan gelen meslekleri tanıtan kısa videoları izleme
- » Meslek içerikleri hakkında sohbet etme
- »Pentalitha “Küp Saklama Oyunu” oynama
- »“Enerji ne demektir, tasarruf ne demektir, enerji tasarrufu için neler yapabiliriz?” soruları sorularak Enerji Tasarrufu Haftası ile ilgili sohbet etme
- »Enerji Tasarrufu ile ilgili afiş tasarlama



## KELİME HAVUZU

Alet- Makine- Bilgisayar- Yazıcı- Kodlama- Tasarım- Deneyimleme-  
 Alt- Üst- Orta- Sivri- Küt-Sıfır- İçeri- Dışarı- Alçak- Yüksek- Yarım-  
 Tam- Eşit- Parça- Bütün- Köşe- Kolay -Zor- Sağında-Solunda-  
 Açık- Koyu- Parlak- Mat- Kahverengi -Bej- Üretici - Sanatsal  
 Meslek- Teknoloji- Robotlaşma- Geçmiş - Gelecek- Farklı-  
 Sıra Dışı- Aynı- Benzer- Meslek- Araç- Astronot-Okülarist-  
 Havaalanında Kuş Kovucu-Profesyonel Sıra Tutucu- Su Kaydıracağı  
 Deneyicisi- Bisiklet Avcılığı- Canlı Heykeller- Koku Uzmanı- Renk  
 Uzmanı- Oyun Test Edici- Köpek Gezdirici- İcat- Mucit- Buluş-  
 Yenilik- Öykü Arketipi- Yaşam Döngüsü- Zaman Boyunca Davranış  
 Grafiği- Buluş- Meslek- Tema- İşaret- Şekil- Afiş- Paylaşım- Paylaşım

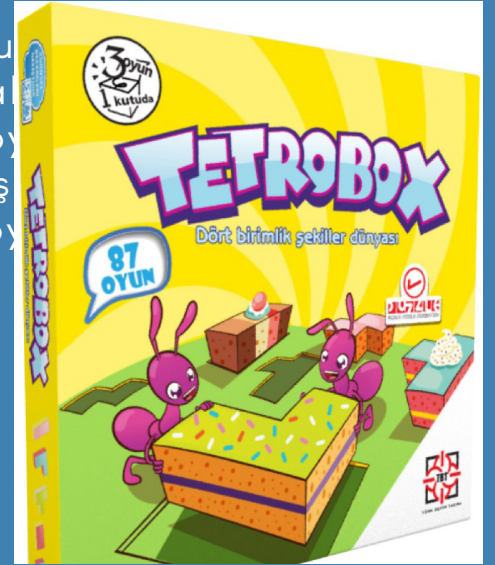
Haftası- Ürün



# DiĞER ETKİNLİKLER

## TÜRK BEYİN TAKIMI- (SAYILARLA SUDOKU- TANGOM OYUNU-TETROBOX OYUNU)

- » “Sayılarla Sudoku” oyunu materyallerini tanıyarak kurallarını paylaşma
- » Kurallarına uygun şekilde grupta “Sayılarla Sudoku” oyunu oynatarak kurallarını paylaşma
- » “Tangom” oyunu materyallerini tanıyarak kurallarını paylaşma
- » Kurallarına uygun şekilde grupta “Tangom” oyunu oynatarak kurallarını paylaşma
- » “Tetrobox” oyunu oynayarak kurallarını paylaşma
- » Kurallarına uygun şekilde grupta “Tetrobox” oyunu oynatarak kurallarını paylaşma



## TÜRK BEYİN TAKIMI-BLOK

## BOYAMACA, SİMETRİ BOYAMACA

- » “Blok Boyamaca” kitabını tanıyarak kurallarını öğrenme
- » Yönergelere uygun boyama yapma
- » “Simetri Boyamaca” kitabını tanıyarak kurallarını öğrenme
- » Yönergelere uygun boyama yapma

# YAŞAM BECERİLERİ

- » Mont veya ceket fermuar açma kapama çalışması yapma
- » Hircundaki eşyaları düzenleyerek kıyafetlerini katlama
- » Kişisel malzemelerini düzenleme



## ORİGAMI

- » Köpek Yapımı- “Köpekler Bale Yapmaz” hikâye kitabını okuma
- » Gemi Yapımı “Dalga” hikâye kitabını yorumlama
- » Uçak Yapımı- “Rüzgârın Gücü” hikâye kitabını okuma



## GEZİ-GÖZLEM

- » Denizli Yasemin Tekstil
- » Denizli Nihat Zeybekci Kongre ve Kültür Merkezi- Planetaryum Gezegen Evi



# BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR

- » 20 Kasım Dünya Çocuk Hakları Günü
- » 21 Kasım Ağız ve Diş Sağlığı Haftası
- » 24 Kasım Öğretmenler Günü
- » 3 Aralık Dünya Engelliler Günü
- » 12- 18 Aralık Haftası Tutum, Yatırım ve Türk Malları Haftası
- » 31 Aralık- 1 Ocak Yeni Yıl
- » Ocak Ayının 2. Haftası Enerji Tasarrufu Haftası



## 2. ADIM

- » 2. Ünite-Ders: 6- Duygular Kart A ve B
- » 2. Ünite-Ders: 7- Duygular Kart A ve B
- » 2. Ünite-Ders: 8- Öfkeyi Tanımak
- » 2. Ünite-Ders: 9- Aynı Ya Da Farklı
- » 2. Ünite -Ders: 10- Kazalar
- » 2. Ünite -Ders: 11- İlgi Göstermek ve Yardım Etmek
- » 3. Ünite-Ders: 12- Duygularımızı Bedenimizde Hissederiz
- » 3. Ünite- Ders: 13- Engellenme Duygusu ile Baş Etmek

ESD

- » “Yemeğini Arayan Tırtıl” hikâyesini okuma
- » Öykü arketipi ile hikâyede problem çözme durumlarını inceleme
- » “Çıkarım Merdiveni” sistem aracı uygulama çalışması yapma
- » TÜBİTAK Çocuk Hakları-4 “Ariyanna’nın Sihirli Kutusu” hikâyesini okuyarak “Zaman Boyunca Davranış Grafiği” ve “Stok-Akış Diyagram” araçlarını oluşturma
- » “Davranış Grafiği” ve “Stok-Akış Diyagram” araçları tamamlama çalışması yapma

# İZ BIRAKANLAR



- » Mucitler ve icatlarını tanıma ve inceleme
- » Sabiha Gökçen hakkında sohbet ederek mesleği ve kendisi ile ilgili görselleri inceleme
- » Sabiha Gökçen hakkında kısa video izleme
- » Fazıl Say hakkında sohbet ederek çaldığı enstrümanlar ile ilgili görselleri inceleme
- » Fazıl Say hakkında kısa video izleme/ dinleme

## ÖNERİLEN KİTAPLAR

- » Küçük İnsanlar Büyük Hayaller- Maria Isabel Sanchez VEGARA
- » Sıra Dışı Meslekler- Alla HUTNİCHENKO
- » Kral Olmak İstemeyen Aslan- Ezo SUNAL



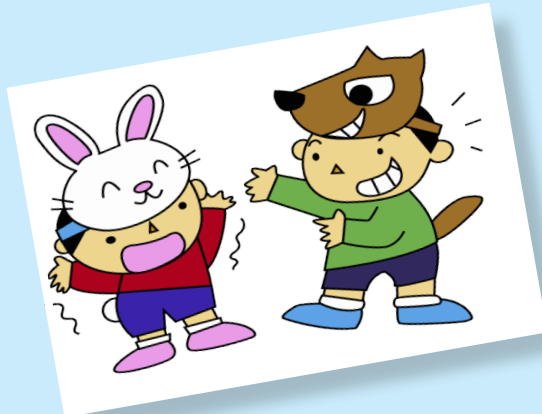
# BEDEN EĞİTİMİ

- » Nesne atma ve tutma
- » Nesnelere nesneler ile vurma
- » Denge gerektiren belirli hareketleri yapabilme
- » El ve göz koordinasyonu gerektiren hareketleri yapabilme
- » Büyük kaslarını kullanarak belirli bir güç gerektiren hareketleri yapabilme
- » Arkadaşlarıyla iş birliği içinde hareket edebilme



# DANS

- » “Rock and Roll” dans hareketlerini yapma
- » Müzik eşliğinde çift ayak zıplama çalışması yapma
- » Müzik eşliğinde tek ayak zıplama çalışması yapma
- » “Clap Snap” şarkısı ile dans hareketlerini yapma
- » “We Will Rock You” müziği eşlinde ritim ve dans çalışması yapma





## GÖRSEL SANATLAR

- » Duygu, düşünce ve izlenimlerini çeşitli görsel sanat teknikleri ile ifade edebilme
- » Sanatçının bir eserine yoğunlaşabilme
- » Kendi duygu ve düşüncelerini çizgilerine ve renklerine yansıtabilme
- » Çalışmalarında farklı materyal ve malzemeleri bir arada kullanabilme
- » Resimde kompozisyon bilgisini geliştirebilme
- » Denge ve kompozisyon fikrini sezebilme
- » Öğrendiği bilgileri görsel olarak ifade edebilme
- » Yaratıcı düşünce, kompozisyon fikri ile görsel anlatım gücünü geliştirebilme

## MÜZİK

- » 24 Kasım Öğretmenler Günü ile ilgili şarkılar öğrenme
- » Yaylı, tuşlu, vurmali, telli ve üflemeli çalgıları öğrenme
- » Geri dönüşüm malzemelerinden "Marakas" yapımı
- » Yeni yıl şarkısına kendi yaptıkları marakas ve beden perküsyonu ile eşlik etme
- » Öğrendiği enstrümanları çeşitlerine göre ayırt etme
- » "Yine Yol Göründü Gurbete" şarkısını öğrenme
- » "Merhaba" şarkısını öğrenme
- » "Aydede" şarkısını öğrenme



# SATRANÇ



- » Satranç tahtasının 64 kareden oluştuğunu ve bu karelerin sırayla koyu ve açık renklerden oluştuğunu öğrenme
- » Satranç tahtasındaki dikey, yatay ve çapraz yolları öğrenme
- » Bir satranç taşı olan şahın hareketini somutlaştırmak için sumoculara benzeterek şahın hareketini öğrenme
- » İki şahın yan yana gelemeyeceğini ve tehdit altında kalamayacağını öğrenme
- » Kalenin hareketlerini labirentlerde hareket eden bir karakter ile pekiştirme
- » Filin hareketini çapraz hareket eden bir top ile öğrenme
- » Vezirin hareketini ahtapotun kollarına benzeterek 8 farklı yol gidebildiğini, vezirin kale ve filin hareketlerinin birleşimi olduğunu öğrenme
- » Atın hareketlerini seslendirerek pekiştirme ve atın engellerin üstünden atladığını öğrenme
- » Piyonların hareketlerini öğrenerek satranç taşları arasında geri gidemeyen tek taş olduğunu öğrenme
- » Satranç oyununun kurallarını öğrenme

# YOGA

- » “Köşe Kapmaca” oyunu ve yoga duruşları çalışması yapma
- » “Mindfulness” sessizlik çalışması yapma
- » Denge duruşları çalışması yapma
- » Odaklanma ve dikkat toplama çalışması yapma
- » Nefes çalışması ve mandala boyama
- » Canlı ve cansız varlıkların yoga duruşlarını yapma
- » Ormanda yaşayan hayvanların yoga duruşlarını yapma



# DRAMA

- » “Kralın Terzisi” adlı canlandırmayı yapma
- » “Minik Mucitler” adlı canlandırma çalışmasını yapma
- » “Bedenim Fırça” adlı canlandırmayı yapma
- » Grupla masal tasarlama ve masal canlandırma çalışması yapma
- » “Meddah ile Tanışıyorum” adlı çalışmayı yapma
- » Meddah canlandırması yapma

## SERAMİK



- » Çamurda değişik doku etkinlikleri oluşturabilmek adına seramik çamurundan "Eller" etkinliği yapma
- » Hamurun şekil alma olanaklarından yararlanarak anlatımı zenginleştirme
- » Üç boyutluluk kavramını öğrenmek amacı ile "Balık" etkinliğini gerçekleştirme
- » Hamurun şekil alma olanaklarından yararlanarak seramik malzemelerini kullanıp "Kardan adam" etkinliğini yapma
- » Üç boyutlu tasarım kavramını öğrenmek amacıyla "Kuş" etkinliğini üç boyutlu olarak gerçekleştirme

## OKUMA YAZMAYA HAZIRLIK

- » 5, 6, 7 ve 8 rakamlarını yazma ve sayma
- » Dikdörtgen, beşgen ve altıgen kavramlarını pekiştirme
- » Çizgi çalışmaları yapma
- » Farklı zorluk derecelerinde örüntüyü devam ettirme
- » Bir rakamdan önce ve sonra gelen rakamları bulma
- » Uzamsal ilişkiler kavramlarına yönelik çalışmalar yapma
- » Bütün ve yarım kavramlarına yönelik kesme ve yapıştırma çalışmaları yapma
- » "A" sesini hissettirme çalışmaları yapma



# ENGLISH

## UNIT 5: CLOTHES



## UNIT 7: TOYS



## UNIT 6: ON VACATION



# VOCABULARY

### CLOTHES

HAT  
JACKET  
DRESS  
T-SHIRT  
PANTS  
SHOES

### ON VACATION

SNACK  
SLEEPING BAG  
WATER BOTTLE  
FLASHLIGHT  
BACKPACK  
TENT

### TOYS

BIKE  
SCOOTER  
SKATEBOARD  
TRICYCLE  
GO-KART  
SKATES

## This Is The Way We Get Dressed



## Travel Song



## Camping



## Outdoor Toys from Steve and Maggie



## Sesame Street: Family Song



## Opposites



# ENGLISH SONGS

## PUT ON YOUR SHOES

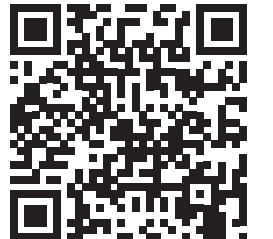
**Put on your shoes, your shoes, your shoes.  
Put on your shoes, your shoes, your shoes.  
Put on your shoes.  
Let's go outside.  
Hurry up. Hurry up. Hurry hurry up!**

**Put on your jacket, your jacket, your jacket.  
Put on your jacket, your jacket, your jacket.  
Put on your jacket.  
Let's go outside.  
Hurry up. Hurry up. Hurry hurry up!**

**Put on your scarf, your scarf, your scarf.  
Put on your scarf, your scarf, your scarf.  
Put on your scarf.  
Let's go outside.  
Hurry up. Hurry up. Hurry hurry up!**

**Put on your hat, your hat, your hat.  
Put on your hat, your hat, your hat.  
Put on your hat.  
Let's go outside.  
Hurry up. Hurry up. Hurry hurry up!**

**Put on your shoes.  
Your jacket.  
Your scarf.  
And your hat.  
Hurry up. Hurry up. Hurry hurry up!**



## Çocuklarda Öz Denetim Becerisi Nasıl Güçlendirilir?

Konsantrasyon, süreklilik, yönerge alabilme ve yönergeyi takip edebilme becerileri okul sürecinde oldukça önemli ve gerekli becerilerdir. Bu beceriler, okul sürecindeki gerekliliğinin yanı sıra günlük yaşantıda da oldukça önemli bir yere sahiptir.

Özellikle konsantrasyon ve süreklilik becerileri öz denetim kavramı ile doğrudan ilişkilidir. Öz denetim ilk başta dürtüleri kontrol edebilme ile ortaya çıkar. Dürtüleri kontrol edebilme ise doğru yol, yöntem ve stratejileri uygulayabilmek ile gerçekleşebilmektedir. Küçük yaşlardan itibaren bu stratejiler çeşitli yollarla öğrenilebilmektedir. Çocuklar bu stratejileri kendi geliştirebilecekleri gibi ebeveyn, öğretmen, akran, çevre ve gözlem yolu ile de öğrenebilmektedir.

Öz denetim becerisinin güçlü olması akademik çalışmalarda kolaylık sağladığı gibi duyguların ve düşüncelerin kontrol edilebilmesi ve daha kontrollü ifade edilebilmesi için olanak sağlamaktadır.

Öz denetim zamanla pekiştirildikçe ve bunun üzerine çalıştıkça gelişebilen bir beceridir. Örneğin sağ eli ile yazı yazan bir insan sol eli ile 30 gün boyunca yazı yazmayı denerse mutlaka ilk günkü performansından farklı bir performansa sahip olacaktır. Bu noktada 8 dakika boyunca bir çalışmaya odaklanan öğrencinin her gün 10 saniye fazlasını çalışması ve çalışmayı istikrarlı bir şekilde sürdürmesi 30 gün sonrasında daha uzun bir odaklanma süresine ulaşmasını sağlamış olacaktır.

- İstikrarlı bir şekilde hedeflenen beceriyi tekrarlamak,
- Gelişim gösterebilmek için düzenli olarak bir fazlasını yapmaya çalışmak,
- Yeni stratejiler öğrenmek,
- Her gün kitap okumak ve kitaba dair hem bilgi içeren hem de yaratıcılık gerektiren sorular sormak,
- Karşılaşılan problemlere çözüm bulmak için yeni



Çocuklarda Öz Denetim Becerisi Nasıl Güçlendirilir?

PSİKOLOJİK DANIŞMANLIK  
REHBERLİK VE



## Çocuklarda Öz Denetim Becerisi Nasıl Güçlendirilir?

yollar aramak,

- Amaca yönelik kutu oyunları oynamak,
- Yeni oyunlar tasarlamak öz-denetim becerisini güçlendirecektir.

Bu çalışmalar öz denetimi güçlendirdiği gibi yönerge almayı, yönergeyi işlemeyi ve takip etmeyi, akıl yürütmeyi, çıkarımlar yapabilmeyi, farklı yollar deneyebilmeyi, odaklanabilmeyi, kurallara uyabilmeyi, kazanmayı, kaybetmeyi ve dürtü kontrolünü destekleyecektir.

### Kutu Oyunu Önerileri

- Bil Bakalım Kim?
- Tangram
- Koridor
- Mikado Çubukları

Sena Ceylin YILDIZ  
Psikolojik Danışman

### KAYNAKÇA

- Aamodt, S. ve Wang, S. (2018). Çocuğunuzun Beynine Hoş Geldiniz. İstanbul: İndigo Kitap.

REHBERLİK VE  
PSİKOLOJİK DANIŞMANLIK





PAMUKKALE EĞİTİM VAKFI  
**ÖZEL PEV  
OKULLARI**

**6 YAŞ**

