**İLETİŞİM BECERİLERİKONU: 1- BEDEN DİLİ**

**- DERS PLANI-**

**Feragatname:** Avrupa Komisyonu'nun bu yayının üretimine verdiği destek, yalnızca yazarların görüşlerini yansıtan içeriğin onaylanması anlamına gelmez ve Komisyon, burada yer alan bilgilerin kullanımından sorumlu tutulamaz.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **DERS AKIŞI** | **HEDEFLER**  | **ETKINLIK TANIMI** | **GEREKLI MATERYALLER** |
| **DİKKAT ÇEKME**  | Etkinliğe olan ilgiyi ifade etme | **Heykel veya Ayna Oyunu****Heykel** Oyunculardan biri gruba sırtını döner ve diğer oyuncular belirli bir pozisyon alır. İlk oyuncu arkasını döner, dikkatlice inceler ve ardından orijinal pozisyonuna devam eder. Sonraki oyuncular pozisyon değiştirir. Sırtını onlara dayayarak duran seçilmiş kişi, onları önceki konumlarına göre yeniden konumlandırmak zorundadır. Tüm oyuncular bu rolü yerine getirmek için sırayla hareket eder. Kazanan, en çok heykeli restore eden kişidir**.** **Ayna**Her çocuk bir sepetten bir jeton çeker ve token üzerinde belirtilen duyguyu adlandırır. Sonra çocuk aynadaki duyguyu taklit eder. Gerekirse, öğretmen onlara bir örnek vermek için duyguyu kendisi taklit edebilir. Senaryoyu her çocuk için ve her duygu için tekrarlayın (neşe, öfke, üzüntü ve korku). Oyunu karmaşıklaştırmak için,çocukların dikkatini başkalarının duygusal tepkilerine çekmek için günlük c ontext'ler kullanılabilir | - Ücretsiz Oyun |
| **GÜDÜLEME VE ÖN BİLGİLERİ HAREKETE GEÇİRME** | Vücut parçalarının tanımlanması | Öğretmen, öğrencilerden vücut kısımlarını tanımalarını ve öğretmen tarafından belirtilen pozisyonları taklit etmelerini ister: - çapraz eller- baştan göğse- ellerle kaplı yüz - Eller kaldırılmış -Alkış | - Ücretsiz konuşma |
| **ÖĞRETME ÖĞRENME ETKİNLİKLERİ** | Farklı vücut pozisyonları aracılığıyla duyguların tanınması | Öğretmen bir öğrenciden sınıfın önüne gelmesini ve yüzüstü oturma pozisyonunu benimsemesini ister, ardından çocuklara sorar: - Sınıf arkadaşınızın nasıl hissettiğini düşünüyorsunuz? - Belli bir pozisyonda durmamız ne anlama geliyor?Sonra ondan vücuduyla neşe, iffet, zafer, göbek, baş ağrısı, ayak ağrısı vb. Öğretmen, öğrencilere karakterlerin farklı vücut pozisyonlarının resimlerini gösterir ve öğrencilerden iletilen duyguya göre sıralayarak onları tanımlamalarını ister: - Korku - Sevinç–Dehşet - Ağrı | * Diyalog-
* -Alıştırma
* -Görüntü
* - Sıralama içinj jetonlu sepetler
 |
| **ÖLÇME DEĞERLENDİRME** | Tanımlanan duygusal katmana gore bazı vücut pozisyonlarını tanımlayın | Öğretmen öğrencilere bir metin okur ve durumlar tespit edildiğinde, öğrenciler doğru pozisyonu taklit etmelidir: Ör: Bir gün, okul bahçesinde, Matthew ve Andrew futbol oynamaktan mutluydular. Tarlaya koşarak gidiyorlar, vs... Öğretmendestekleyicisorularlauğraşır: - Matta'nın nasıl davrandığın ıdüşünüyorsun? - Pekiya Andrei? | -Diyalog - Desteksoruları |

 **İLETİŞİM BECERİLERİ KONU 2-YÜZ İFADELERİ**

**-DERS PLANI**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **DERS AKIŞI** | **Hedefler** | **Etkinlik Tanımı** | **GerekliMateryaller** |
| **DİKKAT ÇEKME**  | İfadeler ile Bingo | Etkinlik, ifadelerin kullanıldığı bir BINGO oyunu ile başlayacaktır. | Duygularıneşlikettiği bingo oyunu |
| **GÜDÜLEME VE ÖN BİLGİLERİ HAREKETE GEÇİRME** | Mim Oyunu | Bilgilerini tazelemek için, öğrenciler EMOTIONS MIME oynayacak - oyuncuların yüzlerine bakarak duyguları (kızgın, mutlu, ağlamak, gülmek, korkmuş, meraklı, şaşırmış) taklit edecek ve tahmin edecekler. | -Duygu kartları (yazılı kelime veya resim) |
| **ÖĞRETME ÖĞRENME ETKİNLİKLERİ** | İfade edilen duyguya göre yüz ifadelerini tanıma | Öğretmen, bir POWERPOINT sunumu veya Jamboard kullanarak farklı yüz ifadelerinin fotoğraflarını ekler: YÜZ 1- MUTLUYÜZ 2- Hüzünlü YÜZ 3 – KORKUYORYÜZ 4 - YorgunYÜZ 5 – AĞLAMAYÜZ 6 – KIZGIN | - PPT sunumu/ JAMBOARD- yarım yüz çizilmiş çalışma sayfası |
| **ÖLÇME DEĞERLENDİRME** | Yüz ifadesine dayalı duygu farkındalığı | Öğrenciler yukarıda belirtilen ALTI YÜZ İFADELERİNİ içeren kartları seçeceklerdir- Her öğrenci aşağıdaki soruları cevaplayacaktır:- Kartta ifade edilen duygu nedir?- Taklit edebilir misin?- Ne zaman üzgün/mutlu /vb hissediyorsun? . | -Ücretsiz konuşma-Rehberli diyalog |

 **İLETİŞİM BECERİLERİ KONU 3: ORTAM SESLERİNİN ÖNEMİ**

**-DERS PLANI-**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **DERS AKIŞI** | **Hedefler** | **Etkinlik Tanımı** | **GerekliMateryaller** |
| **DİKKAT ÇEKME**  | Etkinliğe ilgi gösteriliyor | Sesi tahmin et!Öğrencilere dersin başlamak üzere olduğu bilgisi verilir. Öğretmen zili çalar. Zilin sesiyle öğrenciler sıraya otururlar. |  |
| **GÜDÜLEME VE ÖN BİLGİLERİ HAREKETE GEÇİRME** | Farklı sesleri tanıma | Öğretmen öğrencilere seslerin ne olduğunu sorar. Duyduğumuz şeyin ses olduğunu bilmeliler.Oyun - KAL!Öğretmen zili çalar. Zilin sesiyle öğrenciler masalarından kalkarlar. Zil durduğunda öğrenciler sıraya otururlar.Başka hangi sesleri biliyorsun? - telefonun sesi- bir şarkının sesibaşkalarının sesleri | -Konuşma- Didaktik oyun- Metalik çan |
| **ÖĞRETME ÖĞRENME ETKİNLİKLERİ** | Çevresel sesleri tanımlama | Öğretmen öğrencilere Youtube'dan üç video gösterir: Adamın çıkardığı sesi tahmin et.Öğrencilerin videodaki sesleri tanıması gerekecek: - gülme, çığlık atma, sevinç sesi, ağlama, hapşırmaDışarıdan gelen sesi tahmin etÖğrencilerin video materyalindeki sesleri tanımaları gerekecek - yangın alarmı, çalar saat, kornaHayvanlar tarafından yapılan sesi tahmin etÖğrenciler hayvan çiftliğinden gelen sesleri tanımak zorunda kalacaklar.- domuz, eşek, köpek, kedi, inekMimsesleri oyunu; Öğrenciler iki takıma ayrılır. Takımın her üyesiöğretmenintalimatıylabirsesüretecekvediğertakımbunutahminetmekzorundakalacaktır. 1. Telefonçalar2. Hapşırma3. Kedinin çıkardığı ses | https://www.youtube.com/watch?v=zFgdwrWBesQhttps://www.youtube.com/watch?v=8jXfNvlSZEQhttps://www.youtube.com/watch?v=hGrkwP6go78Didactic oyun |
| **ÖLÇME DEĞERLENDİRME** | Müzik aletlerinin tanımlanması | Öğrenciler müzik aletleri alacaklar:- zil - davul - cimbalom - üçgen - marakasÖğretmen, öğrencilerin kullanması gereken müzik aletini fotoğraflarla gösterir. | - Müzik Enstrümanları |

 **İLETİŞİM BECERİLERİ KONU 4: GÖRSELLER YARDIMIYLA CÜMLE KURMA**

**DERS PLANI**

|  |
| --- |
|  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  **DERS AKIŞI** | **Hedefler** | **Etkinlik Tanımı** | **GerekliMateryaller** |
| **DİKKAT ÇEKME**  | Etkinliğe ilgi gösterir. | Çocukların sevdiği bir hikayeden bir alıntı okuyun.Örnek: -Geese'in Hikayesi, George Cosbuc | -Çocukların seveceği bir kitap |
| **GÜDÜLEME VE ÖN BİLGİLERİ HAREKETE GEÇİRME** | Soruları cevaplamak için uygun soruları kullanma. | öğretmen, öğrenciler soru yapısını kullanarak soruları cevaplayacaklar:-Kim?-Bu ne işe yarıyor?-Neresi?-Nasıl? | - Yapılandırılmış sorular |
| **ÖĞRETME ÖĞRENME ETKİNLİKLERİ** | Resimlere dayalı isimlerin tanımlanmasıGörüntülere dayalı eylem tanımlamaMaking sentences using pictures Bir cümlede kelimelerin doğru yerleştirilmesiGörüntülere dayalı eylem tanımlama | Öğretmen aşağıdaki resimlerin bulunduğu kartları dağıtır:- öğretme - çocuk- iş arkadaşı- öğrenci- kız- oğlan – anne- baba- Nene- Büyük baba- kardeş- Erkek kardeşÖğretmen öğrencilere resimlerin neyi temsil ettiğini sorar ve bu kelimelerin Kim sorusuna cevap verdiğini söyler.Öğretmen, öğrencilere aşağıdaki eylemleri içeren kartları dağıtır:- tahtaya yazmak – oynamak- resim çizme- saçlarını taramak- zemini yıkamak- yemek hazırlama- gazete okumak – kazma – dikiş- Futbol oynamak- TV izlemeÖğretmen öğrencilere resimlerin neyi temsil ettiğini sorar ve bu kelimelerin ne işe yarar sorusuna cevap verdiğini söyler.Öğrencilerden yukarıdaki görsellere göre cümleler kurmaları istenecektir.Öğretmen, çocukları cümlelerde kelimeleri düzenleme oyununa sokar. | -Kartlar- Correct pronunciation exercises-Kartlarhttps://wordwall.net/ro/resource/9021523/propozitii |
| **ÖLÇME DEĞERLENDİRME** | Resimlerden hareketle üç kelimelik cümleler kurma | Öğretmen öğrencilere ticaret tahtalarını gösterir ve öğrencilerin bildiği 5 meslek listelenir.Örnek: doktor, ressam, itfaiyeci, öğretmen, şefÖğrenciler üç resim kullanarak cümleler kuracak ve bunları kendileri okuyacaktır.Örnek: doktor çocuğa danışırDoktor yarayı sarar Doktor hap verir Doktor enjeksiyonları yönetir Ressam duvarı boyar vs. | -Meslek panoları |

 **İLETİŞİM BECERİLERİ KONU5 : RESİMLİ HİKAYE ANLATIMI**

 **-DERS PLANI-**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **DERS AKIŞI** | **Hedefler** | **EtkinlikTanımı** | **GerekliMateryaller** |
| **DİKKAT ÇEKME**  | Etkinliğiifadeeder. |  | -Konuşma |
| **GÜDÜLEME VE ÖN BİLGİLERİ HAREKETE GEÇİRME** | Bir hikayenin yapısını takip etmek | Sorular öğrencilere yöneltilir:-Bir hikayenin yapısı nedir? Giriş (tanımlayıcı)1. 1. Giriş (boşluk ve karakterlerin açıklaması)
2. 2. Konu - yani eylem planı
3. son/sonuç
 | - Yapılandırılmış konuşma-Yönlendirilmiş diyalog |
| **ÖĞRETME ÖĞRENME ETKİNLİKLERİ** | Hikayeden bir diziyi tanımlamaBir hikayenin dizilerini sırayla yerleştirme | Öğretmen "hikaye haritasından" bir hikaye seçer ve onu birkaç sıraya böler.Öğrencilere bir çalışma yaprağı verilir ve alınan kağıtta ne gördüklerini anlatırlar.Sayfalar hikayenin konusu sırasına göre yerleştirilecektir.Takım etkinliği:İki hikaye seçilir.İki takım oluşturulur.Her takım her iki hikayeden de pano alacak. Takımlar her hikaye için tahtaları ayırmak, sıralamak ve hikayeyi anlatmak zorunda kalacaklar. | - Hikaye haritasıhttps://www.edituradiana.ro/carti-si-resurse-didacticehikaye sayfalarıhikaye-Takım çalışması |
| **ÖLÇME DEĞERLENDİRME** | Görselleri kullanarak hikaye oluşturma | .Öğrencilere yapısı ve 6 sekansı olan bir hikaye oluşturma görevi verilecektir:-Giriş, Eylem Planı, SonuçÖğretmen öğrencilere uygun resimleri verir. | -hikaye panoları-Diyalog-Bireysel çalışma |

 **İLETİŞİM BECERİLERİ KONU 6: NESNELERİN ÖZELLİKLERİNİ VE KULLANIŞLILIKLARINI DİNLEYEREK TANIMLAMA**

 **-DERS PLANI-**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **DERS AKIŞI** | **Hedefler** | **Etkinlik Tanımı** | **GerekliMateryaller** |
| **DİKKAT ÇEKME**  | Etkinliğeilgigösterme | Öğretmen, öğrenciler için bazı eğlenceli aktivitelerin bir tanımıyla derse başlayacaktır. Hangi aktivite olduğunu tahmin etmeleri gerekecek.Örneğin: Kalın ceketimi, şapkamı, eldivenlerimi giyip gitmeye hazırlanıyorum ve kızağımı alıp ........'ye gidiyorum. ...Topumu alıyorum, oyun pantolonumu alıyorum, devam ediyorum.....oynamaya...... | -Konuşma |
| **GÜDÜLEME VE ÖN BİLGİLERİ HAREKETE GEÇİRME** | Öğeleri kategoriye göre sıralama | Öğretmen, öğrencilere farklı kategorilerde üzerlerinde kelimelerin yazılı olduğu kartları dağıtır:- sınıf- hijyen nesneleri- hayvanlar -bitkiler- insanlarÖğrenciler bunları okuyacak ve kategorilere göre gruplayacaktır. | -Kartlar -Egzersizyapmak |
| **ÖĞRETME ÖĞRENME ETKİNLİKLERİ** | Yardımcı sorular kullanarak bir nesneyi tanımlamaBir nesneyi bağımsız olarak tanımlama | .Öğretmen öğrencilere sınıftaki bazı nesneler hakkında sorular sorar:-Bu ne?-Onu ne yapacağız?Öğrenciler, tanımlanacak diğer nesneleri seçerek soruları cevaplayacaklardır.Öğretmen öğrencilerin önüne 3 geometrik şekil yerleştirir:-kare, dikdörtgen, daireÖğrencilerden sunulan şekillere benzer nesneleri aramaları istenir.Öğretmen, öğrencileri tahtadan yapılmış tüm nesneler için sınıfta aramaya davet eder.Öğretmen her seferinde bir öğrenciyi sınıfın önüne çağırır ve sınıf arkadaşları kıyafetlerini tarif eder.Öğretmen öğrencilere farklı etkinliklerin çizimlerini gösterecek ve öğrenciler çizimi tarif etmek için öğretmenin yardımcı sorularını yanıtlayacak. •Resimdeki kim? •O ne yapıyor? •Neresi? •Nasıl? •Ne zaman? • Başka ne fark ediyorsunuz? |  |
| **ÖLÇME DEĞERLENDİRME** | Bir fotoğrafı tarif etmek | Öğretmen öğrencilere aile üyeleriyle birlikte bir resim, hatta okulda çekilmiş bir fotoğraf verir. Her öğrenci aldıkları fotoğrafı tarif etmelidir. | ResimlerDiyalogBireysel çalışma |

 **İLETİŞİM BECERİLERİ KONU7:ZIT ANLAMLI KELİMELER**

**-DERS PLANI-**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **DERS AKIŞI** | **Hedefler** | **EtkinlikTanımı** | **GerekliMateryaller** |
| **DİKKAT ÇEKME**  | Etkinliğiifadeeder. | Soğuk/Sıcak OyunÖğretmen sınıfta bir nesne saklar. Öğrencilerden birinden onu araması istenecek, sınıf arkadaşları, öğrenci nesneyi bulmaktan uzak olduğunda SOĞUK, bulduğunda ise SICAK diyecek. | - Hareket oyunu- somut nesneler |
| **GÜDÜLEME VE ÖN BİLGİLERİ HAREKETE GEÇİRME** | - Hareket oyunu- somut nesneler | Öğretmen, üzerinde farklı kelimelerin yazılı olduğu kartları dağıtır:Sıcak- soğuk,Güzel- çirkin,kirli-temiz,gece-gündüz,güneş-bulut,siyah-beyaz,ışık-karanlık,boş-dolu | - Kartlar- Egzersiz yapmak |
| **ÖĞRETME ÖĞRENME ETKİNLİKLERİ** | Zıt anlamlı sözcükleri kümelemeZıt anlamlı kelimeler kullanarak cümleler kurma | Öğrenciler zıt anlamlara sahip kelime çiftleri yapacaklardır.Öğretmen, öğrencilerden diğer kelime eşleştirmelerini bulmalarını isteyecektir.Her bir kelime çifti için cümleler oluşturulacaktır:Örneğin. Kupa dolu.Bardak boş. | - Egzersiz yapmak- Konuşma |
| **ÖLÇME DEĞERLENDİRME** | Zıt anlamlı sözcükleri belirleme | Domino - masa oyunuÖğretmen, üzerinde zıt anlamlı kelimelerin yazılı olduğu kartları (3 cm x 5 cm boyutlarında) dağıtır. Her öğrenciye karıştırılmış 5 kart verilir. Öğrenciler bir masanın etrafında daire şeklinde oturacaklar. BAŞLANGIÇ noktasından, öğrencilerin aldıkları kartları eşleştirmeleri gerekir. | kartlarTwinkl.roeğitici oyun |

 **İLETİŞİM BECERİLERİ KONU 8: BASİT CÜMLE/GELİŞMİŞ CÜMLE**

 **-DERS PLANI-**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **DERS AKIŞI** | **Hedefler** | **EtkinlikTanımı** | **GerekliMateryaller** |
| **DİKKAT ÇEKME**  | Etkinliğe ilgi gösterme | Çocukların sevdiği bir hikayeden bir parça okuyun. | -Okuma |
| **GÜDÜLEME VE ÖN BİLGİLERİ HAREKETE GEÇİRME** | Soruları cevaplamak için uygun soruları kullanma | Öğretmen tarafından okunan hikayeye dayanarak, öğrenciler soru cümleleri oluşturacak.- Kim?- Ne yapıyor?- Nerede?- Nasıl? | - Yapılandırılmış Soruları |
| **ÖĞRETME ÖĞRENME ETKİNLİKLERİ** | Kelimeleri doğru okumakGörüntüler olmadan basit cümleler kurmaCümledeki kelimelerin doğru düzenlenmesi3 veya 4 kelimeden oluşan gelişmiş cümlelerin formülasyonucümle tamamlama | Öğretmen, üzerine kelimelerin yazıldığı resimli kartları dağıtır.- öğretmen – çocuk – meslektaş – öğrenci – kız – erkek – anne – baba – büyükanne – büyükbaba – kardeş – erkek kardeşÖğretmen öğrencilerden kelimeleri okumalarını ister.Öğretmen öğrencilere, üzerinde aşağıdaki eylemlerin yazılı olduğu jetonlar verir:- yaz - oyna - çiz - boya - tara - yıkar - aşçılar - okur - kazar - diker - oynar - dans ederÖğretmen öğrencilerden kelimeleri okumalarını ister.Öğrenciler yukarıdaki kelimelere dayalı olarak cümleler kurarlar.Öğretmen çocukları kelimeleri cümle içinde düzenleme oyununa dahil eder.Öğrenciler önceden formüle edilmiş basit cümleleri tahtaya yazarlar:-Öğretmen yazar.Çocuk oynar. -Akran çizer. -Öğrenci boya yapıyor -Kız saçını tarıyor -Oğlan yıkanıyor -Anne yemek yapıyorBaba okur - Büyükbaba kazar - Büyükanne diker - Abla oynar - Abi dans eder.Öğretmen cümleleri tamamlamak için resimler ve kelimeler içeren kartlar dağıtır. Öğrenciler her cümleyi tamamlar ve okur.Örnek: Öğretmen tahtaya yazar... Çocuk oyuncak bebekle ... oynuyor.Boşluk cümleleri. Öğretmen öğrencilere üzerlerinde cümlelerin yazılı olduğu çalışma kağıtlarını verir. Öğrenciler eksik cümleleri tamamlar:Örnek: Oğlan ................ futbol. (oynar.) Anne................... çorba. (pişirir.) | -resimli kartlar-doğru telaffuz alıştırması-resimli kartlar<https://wordwall.net/ro/resource/9021523/propozitii>--Egzersiz yapmak- -Doğru okuma--Çalışma kağıdı--Bireysel çalışma |
| **ÖLÇME DEĞERLENDİRME** | Bir metindeki basit veya gelişmiş cümleleri ilk bakışta ayırt edebilme | Öğrenciler bir metinden kısa bir alıntı alacaklar.Basit cümleleri (iki kelime) yeşille ve gelişmiş cümleleri kırmızıyla (en az üç kelime) daire içine almaları gerekecek. |  |

 **İLETİŞİM BECERİLERİ KONU 9: KİTAP VE KİTABIN BİLEŞENLERİ**

 **-DERS PLANI-**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **DERS AKIŞI** | **Hedefler** | **EtkinlikTanımı** | **GerekliMateryaller** |
| **DİKKAT ÇEKME**  | Etkinliğe ilgi gösterir. | Etkinlik, jetonlar (kitap, ağaç, çarşaf, matbaa, fabrika, yazar) üzerindegösterilen "Birkitapnasıldoğar?" oyunuylabaşlayacaktır. | -Oyun "Bir kitap nasıl doğar? |
| **GÜDÜLEME VE ÖN BİLGİLERİ HAREKETE GEÇİRME** | Kart türlerinin tanınması | Bilgilerin itazelemek için, öğrenciler bildikleri kitap türlerini (hikaye kitapları, boyama kitapları, ders kitapları, ansiklopediler, koleksiyonlar vb.) | - Video projectordeki görüntüler |
| **ÖĞRETME ÖĞRENME ETKİNLİKLERİ** | Kitap. Kitabın bileşenleri | Bir POWERPOINT sunumunda veya bir öğretim videosunda, öğrencilere bir kitabın bileşenleri (kapak, omurga, sayfa, sekme) tanıtılacaktır. Her bir öğeyi ayrı ayrı aşağıdaki gibi tartışın: kapak kitabın başlığını, yazarı ve bazen yayıncıyı içerir, kapaklar kitabın koruyucu kapağıdır, sekmede iki sayfa vardır, her sayfa yalnızca metin, metin ve illüstrasyonlar içerebilir, yalnızca illüstrasyonlar, sayfalar numaralandırılmıştır, kitapların başında veya sonunda içindekiler tablosu vardır. Etkinlik, öğrencilerin bir tahtaya bir kitabı karakterize edecek mümkün olduğunca çok özellik (örneğin, eski, renkli, temiz...) – yazmaları gereken bir grup egzersizi ile devam eder.Etkinlik, kitapların tutulması ve bakımının kurallarını tartışacak: onları korumak için kitapların kapaklarını sarın; sayfaları katlamayın, yırtmayın, dikkatlice çevirin; kitapların sayfalarına yazmayın veya çizmeyin; kitapları kütüphanede tutmak; okurken sıvı yemeyin veya içmeyin; elleriniz temiz olmalı; okumayı bıraktığınızda sayfaları katlamayın; yer imini kullanın! | Yönlendirilmiş diyalog –Sezgisel konuşma -PPT sunum / didaktikoyun –Takım çalışması |
| **ÖLÇME DEĞERLENDİRME** | Kitap tutma ve bakımını yapma kurallarını belirleyin | Aktivitenin değerlendirilmesi, öğrencilerin kartların kullanımı hakkında doğru tavsiyeler için kura çekmeleri ve bunları iki sütunlu bir tahtaya yerleştirmeleri gereken bir sınıf oyunu şeklinde olacaktır (EVET, HAYIR) | -panel EVET, HAYIR –Doğru ve yanlış advice ile öğe |

 **İLETİŞİM BECERİLERİ KONU 10: HİKAYE YAZMAK**

 **-DERS PLANI-**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **DERS AKIŞI** | **Hedefler** | **EtkinlikTanımı** | **GerekliMateryaller** |
| **DİKKAT ÇEKME**  | Etkinliğeilgigösterir. | Öğretmen öğrencilere bugün hikaye yazarı olacaklarını söyler. | -Conversatiüzerinde |
| **GÜDÜLEME VE ÖN BİLGİLERİ HAREKETE GEÇİRME** | Çizimler veya çizimler kullanarak bir hikaye anlatmak | Öğretmen öğrencilere bazı çizimler gösterir ve neyi temsil ettiklerini sorar. Çizimler hem gerçek fotoğraflar hem de hayali görüntüler (karakterler, yerler) olabilir. Hatta bir önceki derste öğrenciler tarafından yapılmış çizimler bile olabilir. | - Sessiz Kitap (Kelimesiz kitaplar, sadece resimlere dayalıdır)rehberli diyalog |
| **ÖĞRETME ÖĞRENME ETKİNLİKLERİ** | Bir hikaye oluşturma adımlarını anlama | Öğretmen, Jamboard veya Power Point kullanarak öğrencilere bir hikaye oluşturmanın üç aşamasını gösterir:1. Karakterlerin kurulması2. Hikayenin geçtiği yeri belirleme3. Aksiyon anlarını takip etme (giriş, içerik, bitiş)Öğretmen, öğrencilerin aralarından seçim yapmaları için birkaç karakter seçer. Hem gerçek karakterler (kız, oğlan, öğrenci, kız kardeş vb.) ve hayali karakterler (prenses, büyülü tavşan, mavi kurt vb.) olabilirlerÖğretmen öğrencilere seçebilecekleri çeşitli yerleri gösterir - örneğin: bir sınıf, huş ağacı ormanı, bir uzay gemisi, vb.Mekanı seçtikten sonra öğrenciler bir daire oluşturacak ve hikayeyi oluşturmaya başlayacaklardır. Her öğrenci, üzerinde düşündüğü kısa bir parçayı anlatacaktır. Hikaye ilerledikçe, öğrencilerin hikaye çizgisini takip etme konusunda dikkatli olmaları gerekecek.Öneri: Hikaye sesli olarak kaydedilmelidir, böylece daha sonra bookcreator kullanılarak yazılabilir.Öğrenciler hikayelerinin bir kitaba benzediğini görmekten memnun olacaklardır.Öğrenciler tarafından yapılan parçalara eşlik etmek için hikayeye dayalı illüstrasyonlar da oluşturulabilir. | [www.bookcreator.com](http://www.bookcreator.com)- Öndenaktivite- Yönlendirilmişdiyalog - karakterliresimlerJamboardveyaPowerpoint |
| **ÖLÇME DEĞERLENDİRME** | . Tanıdık hikayeler için bir son yaratmak | Öğretmen, öğrencilere bildikleri özetlenmiş hikayelerin yer aldığı kartları dağıtır.Öğrencilerin görevi, kendi seçtikleri hikayelerden biri için bir son yaratmaktır. | - bireysel çalışma- hikayelerin basıldığı kartlar |