

ELBİSTAN REHBERLİK VE ARAŞTIRMA MERKEZİ

e - BÜLTEN



# “ÇOCUĞUM İÇİN” ETKİNLİKLER

## ÜSTÜN YETENEKLİ BİREYLER

**Yayın Koordinatörleri**

**Vefa BUĞDAY  
Okan DOĞAN**

**HAZIRLAYANLAR:**

**Melike Hazal BEKÇİ  
Lütfü BİNBOĞA  
Sevgi GEZEN**

**TASARIM:**

**Nurullah GEZEN**



## ÖNSÖZ

Bireysel farklılıklar kapsamında özel durumlarda olan görme yetersizliği , öğrenme güçlüğü ve üstün yetenekli bireyler üzerine Elbistan RAM özel eğitim öğretmenleri olarak yayınladığımız bu e- bültende ; görme yetersizliği , öğrenme güçlüğü ve üstün yetenekli olan bireylerin eğitim ve günlük hayatlarında faydalanabilecekleri oyun ve etkinlikler nelerdir ,bu etkinlikler nasıl uygulanır , bu bireysel farklılıklarına sahip bireylerin özellik ve gelişimlerine uygun kitap önerileri yer almaktadır .

Yaşamın her alanında tüm dünyayı etkisi altına alan pandemi maalesef ülkemizde etkisini göstermekte. Öğrencilerimizin okul hayatı , eğitim yaşantılarında da aksamalara neden olmakla birlikte aileler ve eğitimciler arasındaki iletişimin önemi dahada elzem hale geldiğini bizlere göstermektedir . Yayınladığımız bu e- bülten tamda bu anlamda ailelerimizin eylelerinde çocukları ile uygulayabilecekleri ve kendi bilgilerini artırıcı etkinlik ve kitaplardan oluşmaktadır.

Siz değerli ailelerimiz ve öğrencilerimizin faydasına olması dileğiyle.

ELBİSTAN REHBERLİK VE ARAŞTIRMA MERKEZİ  
ÖZEL EĞİTİM BÖLÜMÜ

# İÇİNDEKİLER

**SAYFA NO:**

<b>ÖNSÖZ.....</b>	<b>2</b>
<b>ÜSTÜN YETENEKLİ BİREYLER İÇİN ETKİNLİKLER .....</b>	<b>4</b>
<b>ÜSTÜN YETENEKLİ BİREYLER İÇİN KİTAP ÖNERİLERİ.....</b>	<b>25</b>
<b>KAYNAKÇA.....</b>	<b>28</b>



Etkinlik Adı: 'Kesirler Ünitesi Etkinlik Resmi'



Etkinlik Adı: 'Vücudumuzun bilmecesini çözelim ünitesi etkinlik resmi'

**ETKİNLİK ADI: BENİM MASALIM****Yönergeler:**

- Aşağıda verilen tablodaki masal kahramanlarında en az iki tanesini seçin.
- Seçtiğiniz kahramanların kişilik özelliklerini belirleyin
- Daha sonra bir yer ve zaman seçerek yeni bir masal oluşturun.
- Masalınızın haritasını oluşturun.
- Masalınızla ilgili olarak 5N1K soruları oluşturarak cevaplandırın.

MASAL KAHRAMANLARI	OLAYIN ZAMANI	OLAYIN GEÇTİĞİ YER
Kırmızı Başlıklı Kız		Orman
Pinokyo		Denizde
Keloğlan	Çok eskiden	Göl Kıyısında
Hansel Ve Gratel	Bir gün	Uzayda
Sinderella	Gelecekte	Şehirde
Uyuyan Güzel	Bir akşam	Köyde
Rapunzel	Sabah	Periler Diyarında
Pamuk Prenses		Oyuncaklar Ülkesinde
Alaaddin		

**KAHRAMANLARININ KİŞİLİK ÖZELLİKLERİ**



Etkinlik Adı: ‘Bulmaca etkinliği’

### BULMACA ÇÖZÜYORUM

Aşağıdaki tabloda sizden istenen kelimelerin zıt anlamlarını bularak işaretleyiniz. Bulduğunuz kelimelerin 5 tanesi ile de ilgili birer cümle kurunuz.

P	B	A	Y	A	T	Ö	J	Z	Y	E	T	H	Z	Ö	T
G	R	Z	Ü	B	H	E	Y	C	A	T	S	O	N	K	E
Ü	N	J	K	E	V	Ç	R	P	K	R	M	D	I	I	R
N	E	A	S	E	Ç	O	K	Ü	I	O	D	U	Ş	Y	S
D	S	Y	E	F	C	K	T	T	N	R	Y	A	Ş	L	I
Ü	L	Ğ	K	P	Y	Y	E	R	E	Ş	O	A	G	P	R
Z	J	I	G	İ	F	E	N	A	G	A	İ	Ü	A	C	I
E	R	T	U	B	O	R	W	D	E	Ç	Y	Ş	F	S	İ
Ç	A	L	I	Ş	K	A	N	A	D	J	Ö	İ	I	S	B
A	Ğ	Z	Ç	Ü	U	Ğ	C	U	C	V	O	Ş	O	E	Ü
Z	S	G	C	Ö	M	L	S	S	Y	K	R	M	R	A	Y
E	Ü	E	V	H	F	A	A	T	H	U	Ü	A	P	I	Ü
N	U	R	S	D	G	M	I	A	Y	Z	O	N	Ş	P	K
G	M	Ç	K	O	L	A	Y	I	F	E	Ş	R	W	T	P
İ	A	E	D	A	D	K	E	O	Y	Y	R	Y	D	A	R
N	R	K	V	B	N	E	Y	O	K	Ü	Ö	E	K	R	U

GECE - TEMBEL - FAKİR - TAZE - ALÇAK - UZAK - GÜLMEK - GENÇ

Etkinlik Adı: 'Hecelerden kelime, cümle oluşturma'



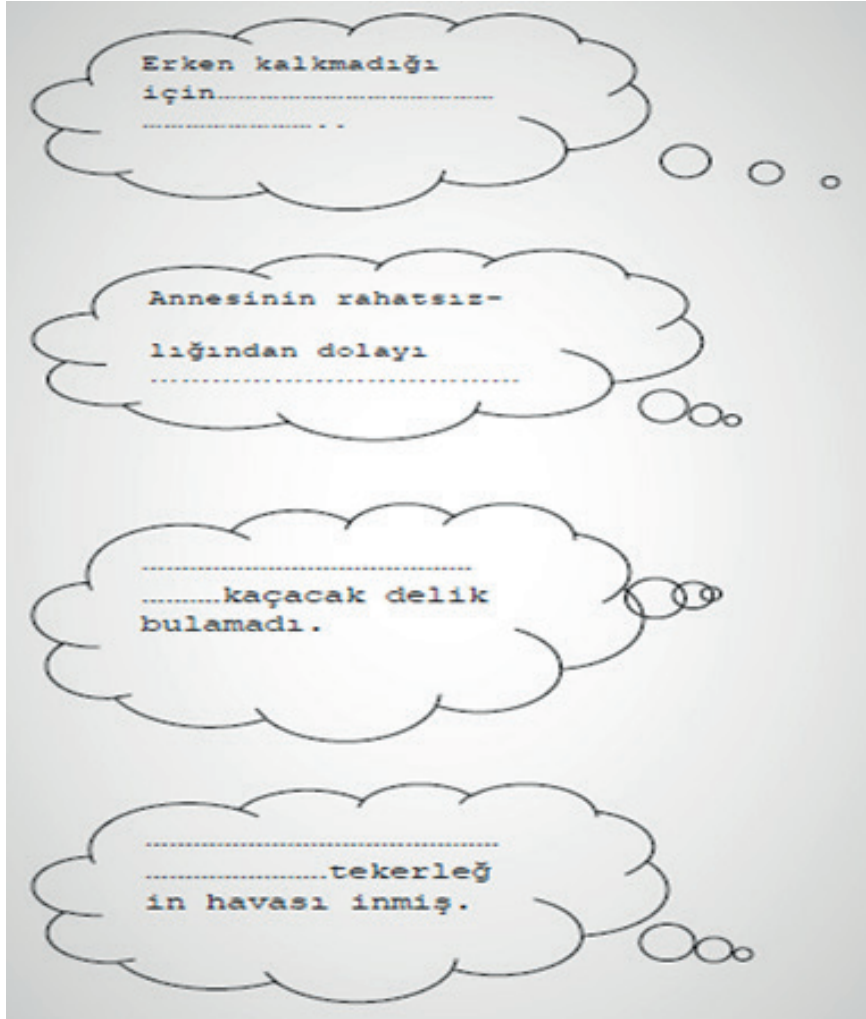
Meslekler	Aile Bireyleri	İletişim Araçları







Etkinlik Adı: “Neden? Çünkü...’ kalıbı ile cümle oluşturma”



**TÜRKÇE DERSİ ÇALIŞMA ETKİNLİĞİ**

ADI SOYADI:.....

**YAŞLI KIZILDERİLİ**

Yaşlı Kızılderili reisi, kulübesinin önünde torunuyla oturmuş, az ötede birbiriyle boğuşup duran iki köpeği izliyordu. Köpeklerden biri beyaz, biri siyahtı ve 12 yaşındaki çocuk kendini bildi bileli o köpekler dedesinin kulübesinin önünde boğuşup duruyorlardı.

Dedesinin sürekli göz önünde tuttuğu, yanından ayırmadığı iki iri köpekti bunlar. Çocuk, kulübeyi korumak için biri yeterli görünürken niye ötekini de olduğunu, hem niye renklerinin illa da siyah ve beyaz olduğunu anlamak istiyordu artık. O merakla sordu dedesine. Yaşlı reis, bilgece bir gülümsemeye torununun sırtını sıvazladı.

"Onlar," dedi, "benim için iki simgedir evlat."

"Neyin simgesi?" diye sordu çocuk.

"İyilik ile kötülüğün simgesi. Aynen şu gördüğün köpekler gibi, iyilik ve kötülük, içimizde sürekli mücadele eder durur. Onları seyrettikçe ben hep bunu düşünürüm. Onun için yanında tutarım onları."

Çocuk, sözün burasında, mücadele varsa, kazananı da olmalı diye düşündü ve her çocuk gibi, bitmeyen sorulara bir yenisini ekledi:

"Peki, sence hangisi kazanır bu mücadeleyi?"

Bilge reis, derin bir gülümsemeye baktı torununa:

"Hangisi mi evlat? Ben hangisini daha iyi beslersem o kazanır..."



Çocuk neyi merak ediyordu?

.....

.....

Yaşlı Kızılderili reisi ve torunu neyi izliyorlardı?

.....

.....

Siyah köpek kötülüğü, beyaz köpek iyiliği simgeliyor

Yaşlı reis köpekleri neden yanında bulunduruyor?

.....

.....

Metnin ana düşüncesini bir cümle ile yazınız.

.....

.....



Etkinlik Adı: 'Anlatım, soru-cevap'

**METİNDE GEÇEN KELİMELER**

**SOMUT**



**SOYUT**



Hikayede anlatılan köpekler hangileri olabilir?



Sizce Yaşlı Reis hangi köpeği beslemeli, niçin?

Bana göre .....

Etkinlik Adı: 'Anlatım, soru-cevap'

Kullanılan Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	Eğitim
İşleniş	<p>Top, külah, soba borusu, priket, baca tuğlası, mukavva kağıt, makas, bant,</p> <p>Ön Hazırlık: 1- Bir kutu içerisine top, külah, soba borusu, priket ve baca tuğlası konulur.</p> <p>Dersi sunma; İçinde top, külah, soba borusu, priket ve baca tuğlası olan kutu ile sınıfa girer ve kutunun içindekileri masa üzerinde çıkarır. Materyallerin ne işe yaradıkları, neye benzedikleri gibi sorular sorar. Öğrencilerin görüşleri dinlenir. Daha sonra küp, prizma, küre, silindir ve koni kavramlarını anlatır. Öğrencilerden karton kâğıtları kullanılarak gösterilen geometrik şekillerin oluşturulmasını ister. Oluşturulan geometrik şekillerle şehir kurma oyununa geçilir. Çocuklara oyunun yönergeleri söylenir. İlk olarak daha önceden mukavva kâğıt üzerine çizilmiş olan şekil dağıtılır.</p> <div data-bbox="778 1099 1139 1417" style="text-align: center;"> </div> <p>Yönerge: Küp Nüfusu: 1 , Prizma Nüfusu: 2 , Silindir Nüfusu: 3 , Koni Nüfusu: 4 , Küre Nüfusu: 5 kişi olarak belirlenir. Küp ve silindir her kareye konulabilir. Prizma silindir ile küpün arasına yerleştirilebilir. Küre en fazla 3 adet yerleştirilebilir. Koni farklı bütün binalara komşu olmak zorundadır. En fazla nüfusu oluşturan gurubun şehri en büyük şehir olarak tespit edilir. Her geometrik şeklin en az bir kere kullanılması gerekmektedir. Öğrencileri 4-6 kişilik gruplara ayırır. Gruplar yapılan çalışmalarını gezer ve şekillerin yerleştirilme şekline bakılarak, en fazla nüfusa sahip olan şehir belirler.</p>

## Etkinlik adı: 'Sayılarla Sudoku'

Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç ve Kaynakça	Eğitim Gereçler
İşleniş	<p>Etkinlik kâğıdı, kalem, pipet</p> <p><b>Ön Hazırlık:</b>            1- Farklı renklerde pipetler hazırlanır.            2- Tepegöz ve renkli kum hazırlanır.</p> <p><b>Dersi sunma;</b> Sınıfa girince pipet paketlerini açar ve masanın üzerine dağınık bir şekilde bırakır.            Pipetlerle önceden öğrenilen 1,2 ve 3 rakamlarını hatırlatır. Sonra 3 pipete 1 pipet daha eklenerek kaç pipet olduğu sorulur. 4 sayısını pekiştirecek etkinlikler( gruptaki nesnelere sayısını söyleme, gruptaki nesne sayısı ile rakamları eşleştirme vb.) yapılır. Pipetler gruplara dağıtılarak etkinliğe devam edilir.            4 rakamının yazılışına geçer. Tepegözün ışığını açıp üzerine renkli kumları döker. Önce kendi 4 rakamını yazar sonra sırasıyla öğrencilere yazdırılır.            Öğretmen: Önceden hazırlanmış olan sudoku etkinliği fotokopileri öğrencilere dağıtılır. Etkinliğe başlamadan önce yönergelerin anlaşılabilmesi için tahtada örnek çözülür. Daha sonra etkinliğin yapılması için öğrencilere süre verilir. Etkinlik bittikten sonra yanındaki arkadaşı ile etkinlik çalışmalarını değiştirilerek karşılıklı kontrol etmeleri sağlanır. Çalışmalar esnasında öğretmen kontrolünde gerekli destek verilir. Etkinlik sınıf seviyesine göre ön (öğrenme düzeyi farklı öğrencilere yönelik) kolay, orta, zor düzeyde hazırlanır. Öğrencilerin çalışmalarını panoya asar.            Etkinlik sırasında öğrenci/öğrencilerin;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rakamların okunuşunu doğru ifade etmesi,</li> <li>• Çevresinde gördüğü nesnelere sayısını rakamla ifade etmesi,</li> <li>• Farklı çalışmalarını inceleme imkânı bulması,</li> <li>• Rakamları kullanarak su dokuyu doğru bir şekilde doldurması,</li> <li>• Rakamları doğru bir şekilde yazması,</li> <li>• Rakamlarla resimleri eşleştirmesi hususlarına da dikkat edilir.</li> </ul>

## ETKİNLİK ÇALIŞMA YAPRAĞI

1,2,3 ve 4 rakamları kullanılarak tablo doldurulacaktır. Her satır ve sütunda her rakamın bir kere kullanılması gerekmektedir.

1	4
4	3

## Etkinlik Adı: 'Çarpım Tablosu Etkinliği'

Kullanılan Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	Eğitim																																																							
	Matematik ders kitabı, sınıf, renkli tebeşir, çarpım tablosu.																																																							
İşleniş Merak uyandırma İlgiyi çekme	<p>Ön Hazırlık:</p> <p>1- Etkinlik öncesinde renkli pipetler veya bocuklar hazırlanır.</p> <p>Dersi sunma; Öğrencilere pipet ve boncuklardan 20 adet verir. Verilen pipet/boncukları ikiyeşerli olarak alt alta sıralamalarını ister. Tahtaya alt alta 10 tane 2 rakamını yazarak öğrencilerden toplamı bulmalarını ister. Ardından öğrencilere, sonuca nasıl ulaştıkları sorulur. Gelen cevaplar hakkında konuşulur. En kısa ve en hızlı çözümün hangisi olduğu belirlenir.</p> $\begin{array}{r} 2 \\ 2 \\ 2 \\ 2 \\ \dots\dots \\ + \\ \hline \end{array}$ <p>Ardından yukarıda belirlenen çözüm yöntemi uygulanıp iki ayrı toplama işlemi yapılarak; çarpma işleminin kısa yoldan toplama işlemi yapmak olduğu hissettirilir. Daha sonra aşağıdaki etkinlik tahtaya yansıtılır:</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>2</td><td>*</td><td>4</td><td>=</td><td>8</td><td></td><td>4</td><td>*</td><td>2</td><td>=</td><td>?</td> </tr> <tr> <td>2</td><td>*</td><td>5</td><td>=</td><td>?</td><td></td><td>5</td><td>*</td><td>2</td><td>=</td><td>10</td> </tr> <tr> <td>2</td><td>*</td><td>6</td><td>=</td><td>?</td><td></td><td>6</td><td>*</td><td>2</td><td>=</td><td>12</td> </tr> <tr> <td>2</td><td>*</td><td>7</td><td>=</td><td>14</td><td></td><td>7</td><td>*</td><td>2</td><td>=</td><td>?</td> </tr> <tr> <td>2</td><td>*</td><td>8</td><td>=</td><td>?</td><td></td><td>8</td><td>*</td><td>2</td><td>=</td><td>16</td> </tr> </tbody> </table> <p>Öğrencilerden önce verilmeyen sayıları bularak, her iki tablonun toplamını hesaplamaları istenir. İşlem sonuçları üzerine konuşularak, Çarpma işleminde çarpanların yerleri değiştirildiğinde çarpımın değişmeyeceği için, bu bilginin bize hız ve zaman kazandıracakları hatırlatılır.</p>	2	*	4	=	8		4	*	2	=	?	2	*	5	=	?		5	*	2	=	10	2	*	6	=	?		6	*	2	=	12	2	*	7	=	14		7	*	2	=	?	2	*	8	=	?		8	*	2	=	16
2	*	4	=	8		4	*	2	=	?																																														
2	*	5	=	?		5	*	2	=	10																																														
2	*	6	=	?		6	*	2	=	12																																														
2	*	7	=	14		7	*	2	=	?																																														
2	*	8	=	?		8	*	2	=	16																																														



## Etkinlik Adı: 'Tablo Örüntüsü Etkinliği'

<b>Kullanılan Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça</b>	<b>Eğitim</b>	Matematik ders kitabı, bilgisayar, projeksiyon cihazı, geometrik şekilli kartlar.
<b>İşleniş</b>		<p><b>Ön Hazırlık:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1- Tablo örüntüsü etkinliği çalışma kâğıdı hazırlanır.</li> <li>2- Üzerinde farklı geometrik şekillerin olduğu kartlar hazırlanır.</li> </ol> <p>Dersi sunma; Derse girdiğinde iki defa ellerini birbirine vurur. Öğrencilere; iki defa elini çırpıtığında elleriyle bir defa sıraya vurmaları gerektiğini söyler. 2 defa alkıştan sonra elini masaya vurmeyen öğrencilerin oyunun dışında kalacağını söyler. Üzerinde çeşitli geometrik şekillerin olduğu kartları, belli bir kurala göre tahtaya asar. Bazı kartların yerleri boş bırakılır. Öğrencilerden boş bırakılan yerlere gelmesi gereken kartları doğru yerlere yerleştirmeleri istenir.</p> <p>Benzer etkinliklerle örüntü kavramı pekiştirilir.</p> <p>Öğrencileri gruplara ayırır. Gruplara renkli kartonlar dağıtır. Tahtada yapılan etkinlikte olduğu gibi örnekler yapmaları ve renkli kartona yapıştırmaları istenir. En fazla çalışma yapan grup alkışlanır.</p> <p>"Tablo örüntüsü etkinliği" gruplara dağıtılarak, öğrencilerin örüntüde ki verilmeyen sayıları bulmaları istenir (Z.K )</p> <p>Etkinlik sırasında öğrenci/öğrencilerin;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verilen sayılar arasında ilişki kurması,</li> <li>• Verilen şekde bakarak, şeklin verilmeyen bölümlerini bularak şekli tamamlaması hususlarına da dikkat edilir.</li> </ul>

**TABLO ÖRÜNTÜSÜ ETKİNLİĞİ**

3				
5	?			
7	9	?		
9	11	13	?	
11	?	?	?	?

Tabloda verilmeyen sayıları bulunuz.

## Etkinlik Adı: 'Köşeyi Yaptım Köşegeni Kaptım'

<b>Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça</b>	Okul Bahçesi, renkli tebeşirler.
<b>İşleniş</b>	<p>On Hazırlık:</p> <p>1- Bahçede çalışma yapılacak alanlar belirlenir.</p> <p>Dersi sunma;</p> <p>Merak Uyandırma:</p> <p>Bugün matematik dersini bahçede işleyelim mi? Diye sorar. Öğrencilerden gelen evet cevabı ile bahçeye çıkılır. Bahçeye Renkli tebeşirler ile kare, dikdörtgen, paralelkenar eşkenar dörtgen ve yamuk şekilleri çizilir.</p> <p>İlgiyi Odaklama:</p> <p>İstasyon çalışması şeklinde öğrencileri her şekle uygun bir biçimde dağıtır ve köşe kapmaca oynatılacağı söylenir. Çizilen geometrik şekillerin her bir köşesine öğrenciler yerleştirilir ve ortada bir ebe olacağı belirtilir. Öğrenciler ebeye yakalanmadan birbiri ile yer değiştireceği yakalanan öğrencinin ise ebe olacağı söylenerek oyun kuralları anlatılır ve oyun oynatılmaya başlanır.</p> <p>Öğrenme Deneyimi:</p>



## Etkinlik Adı: ‘Suyun Macerası’

<b>Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça</b>	Hayat bilgisi ders kitabı, su ısıtıcı, çaydanlık, plastik kapak, su
<b>İşleniş</b>	<p><b>Ön Hazırlık:</b> 1- Su döngüsü ile ilgili deney malzemeleri hazırlanır.</p> <p><b>Dersi sunma;</b> <b>Merak Uyandırma:</b> Deney malzemelerini masa üzerine bırakır. Yağmur niçin yağar? Sıcak havalarda yağmur yağarken, soğuk havalarda kar yağmasının nedeni nedir? Yağan yağmur ve kar sularına ne oluyor ki, yerler kuruyor? Soruları sorulur. Öğrencilerin görüşleri dinlenir.</p> <p><b>İlgiyi Odaklama:</b> Öğretmenin sınıfa getirdiği deney malzemeleri ile ne yapacağı hakkında beyin fırtınası yaptırılır. Öğrencilerin görüşleri dinlenir.</p> <p><b>Öğrenme Deneyimi:</b> Öğrencileri gruplara ayırır. Gruplar sırasıyla deneyin aşamalarını sürdürürken oturan gruplar diğer gruplarla ilgili aşamaların yapılıp yapılmadığını not eder. Yapılan deneyle suyun hal değiştirdiği gözlemler, şekil değiştirdiğini kavrar. ( Z:K)</p> <p>Ekte verilen su döngüsü etkinliğini dağıtır. Doğada suyun kaybolmadığını, sürekli dönüşüm içinde olduğunu boyama etkinliğinde kavrar.</p> <p><b>Deneyim Paylaşımı:</b> Sınıftaki öğrencilerle rol paylaşımı yapılarak su döngüsü oyunu oynanır.(öğrenciler sırasıyla su-güneş-bulut-su buharı rollerine bürünerek canlandırma çalışması yaptırılır.)</p> <p><b>Etkinlik sırasında öğrenci/öğrencilerin;</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ders içerisinde çocuklara canlılar için suyun ne kadar önemli olduğunu sorulması,</li> <li>• Öğretmen tarafından tahtaya çizilen dairede suyun döngüsü anlatması,</li> <li>• Su döngüsü oyununu oynaması,</li> <li>• Grup arkadaşlarıyla deney tasarlaması hususuna da dikkat edilir.</li> </ul>

## Etkinlik Adı: ‘Kavram Topu’

<b>Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça</b>	Top, postit
<b>İşleniş</b>	<p><b>Ön Hazırlık:</b></p> <p>1- Öğretmen grup çalışmasında kullanılacak A3 ebadındaki kâğıtları ve oyun için gerekli topu masa üzerine bırakır.</p> <p>Dersi sunma; Masa üzerindeki malzemelerin nerede kullanılacağı ile ilgili bir tartışma ortamı hazırlar ve öğrencilerin görüşleri dinlenir. Öğretmen: “Dün, Bugün, Yarın” temasında geçen kavramların neler olduğu öğrencilerle birlikte beyin fırtınası yapılarak hatırlatır ve tahtaya yazar.</p> <p>Öğrencilere postitler dağıtılır ve bu kavramlardan birer tanesini kâğıda yazmaları istenir. Öğretmen topu eline alarak kendi yazdığı kavramı topa yapıştırır. Sınıftan herhangi bir öğrenciye topu fırlatır. Topu tutan öğrenci yazılı olan kavramı alır ve onunla ilgili cümle kurar. Sonra öğrenci kendi yazdığı postiti topa yapıştırarak başka bir arkadaşına fırlatır. Oyun bu şekilde tüm öğrenciler tamamlanır.</p> <p>Bu etkinlik diğer temalar içinde kullanılabilir.</p> <p>Öğrencileri 4-6 kişilik gruplara ayırır. Her grubun bir lider belirlemesi istenir ve gruplara süre verilir. Her grubun yapacağı etkinlikler bir torba içerisine atılır ve gruplar sırasıyla torbadan etkinliklerini çekerler. Grup liderleri grup içinde görev dağılımı yapar.</p> <p>*Drama çalışması *Hikaye çalışması *Akrostiş çalışması *Görsel çalışmalar</p> <p>Yukarıdaki başlıklarda “Dün, Bugün, Yarın” temasıyla ilgili çalışma yapmaları için gruplara süre verilir. Süre sonunda gruplar sırasıyla çalışmalarını sunarlar.</p> <p><b>Etkinlik sırasında öğrenci/öğrencilerin;</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tema sonu öğrendiği kavramları söylemesi,</li> <li>• Grup etkileşimi içinde bulunması,</li> <li>• Tema süresince öğrendiği kavramları hatırlaması hususuna da dikkat edilir.</li> </ul>

## Etkinlik Adı: “Dünya’nın Oluşumu”

Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	Oyun hamuru, etkinlik kartları
İşleniş	<p>Ön Hazırlık:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1- Etkinlik kartları hazırlanır.</li> <li>2- Dünya modeli masa üzerine bırakılır.</li> </ol> <p>Dersi sunma; Masanın üzerine konulan dünya modelini çevirmeye başlar. Öğrencilerin bu hareket karşısında verdikleri tepkiler dinlenir. Dünyamızın modeli şekli ve katmanları tanımlanıp grup etkileşimi ile dünyanın hareketleri ve bunların sonuçları hakkında çıkarımlar yapılır Öğrencilerden getirdikleri oyun hamurlarını çıkarmalarını ister. Getirilen oyun hamurları ile dünya modeli oluşturulur katmanları belirtilir. (ZK: Dünya’nın dönme ve dolanma hareketlerini ve bu hareketlerin sonucunda gerçekleşen olayları açıklar.) Dünya ve güneş etrafındaki hareket ile ilgili görsel yansıtılır. Dünyanın kendi ve güneş etrafındaki hareketleri incelenip sonuçları söylenir. Öğrencilerden etkinlik kartlarına dünyanın evrendeki durumunu ve hareketlerini anlatan görsel hazırlamalarını istenir. Hazırlanan kartlar sınıf panosuna asılır.</p> <p>Etkinlik sırasında öğrenci/öğrencilerin;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dünyanın şeklini ve hareketlerini ifade etmesi,</li> <li>• Dünyanın oluşumunu fark etmesi,</li> <li>• Öğrenciler grup etkileşimi yaparak dünya modeli oluşturmaları,</li> <li>• Dünyanın şeklinden yola çıkarak dünyanın hareketlerinin sonuçlarını çıkarmaları,</li> <li>• Öğrenciler yaptıkları modellemeden sonra dünyanın şeklini ve katmanlarını, hareketlerini ve bunların sonuçlarını daha rahat ifade etmeleri,</li> <li>• Öğrencilerin el becerileri geliştirmeleri,</li> <li>• Yaptıkları modellemeye dayanarak dünyamızın uzaydaki konumu kağıt üzerinde çizmeleri hususlarına da dikkat edilir.</li> </ul>

## Etkinlik Adı: 'Karanlığı Aydınlatalım'

Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	Elektriğin tarihçesi, elektrikli araçlarla ilgili görseller (dün-bugün), kâğıt, kalem, boyalar, renkli kâğıtlar
İşleniş	<p>Ön Hazırlık:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1- Elektriğin tarihçesi, elektrikli araçlarla ilgili görseller (geçmişten günümüze) hazırlanır.</li> <li>2- Soru kartları hazırlanır.</li> <li>3- Elektrikli araç isimleri küçük kâğıtlara yazılır ve bir torbaya atılır.</li> </ol> <p>Dersi sunma; Hazırladığı soru kartlarını tahtaya asar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hava karardığında ne yaparsınız?</li> <li>• Dondurmayı erimiş olarak kimler çok sever? Sorularına alınan cevaplarla elektrik üzerinde grup etkileşimi başlatılıp, elektriğin tarihçesi ve faydaları hakkında tartışma yapılır.</li> </ul> <p>Elektriğin tarihçesi, elektrikli araçlarla ilgili görsellerin (geçmişten günümüze) olduğu sunumu yansıtır. Öğrencilerin görüşleri dinlenir. Öğrencileri gruplara ayrılarak her gruba farklı elektrikli araç isimlerinin yazılı olduğu torbadan isim çekmelerini ister. Bu elektrikli araçlarla kullanım alanları ve özellikleri ile ilgili tablolar hazırlatılıp hazırladıkları tabloları sunmalarını ister.</p> <p>Kendilerine özgü pil ile çalışan bir araç tasarlayıp afiş hazırlamalarını ister.(ZK: Bir elektrik devresindeki lamba parlaklığını etkileyen değişkenlerin neler olduğunu tahmin eder ve tahminlerini test eder.)</p> <p>Etkinlik sırasında öğrenci/öğrencilerin;</p> <p>Elektrikli araç ve gereçlerin isimlerini söylemesi,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elektrik enerjisinin kaynaklarını açıklaması,</li> <li>• İş bölümü yaparak tasarladıkları elektrikli aletleri eleştirmeleri,</li> <li>• Yaptıkları tasarımın özelliklerini açıklaması hususlarına da dikkat edilir.</li> </ul>

## Etkinlik Adı: 'Pil Neden Ağlar?'

Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	Pil, saksı, toprak, çiçek, üç adet gözlem kutusu
İşleniş	<p><b>Ön Hazırlık:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1- Atık pil toplama kutusu hazırlanır.</li> <li>2- Öğrencilere pilin kimyasal yapısı ilgili araştırma yaparak derse gelmeleri istenir.</li> </ol> <p><b>Dersi Sunma;</b> Atık pil toplama kutusunu masa üzerine bırakır. Oyuncaklarınızın pillerini ne yapıyorsunuz? Neden atık pillerin toplanmasını bu kadar önemsiyoruz? Soruları ile grup etkileşimi başlatılıp öğrencilerin görüşleri dinlenir. Öğretmen öğrencileri gruplara ayırır. Öğrencilerden pilin içindeki kimyasalların neler olduğu ile ilgili araştırmalarını sunmalarını ister. Atık pil toplama kutusunun üzerine ismini yapıştırır. Öğrencilere atık pillerin geri dönüşümü ile ilgili neler yapılabileceği sorulur. Öğrencilerin sınıf veya okul düzeyinde bir kampanya başlatmaları beklenir. Kampanya sürecinin sınıf/okul panosunda duyurulması ile ilgili grup kararı alınır. Aşağıdaki metinleri yansıtır.</p> <p>Bir deney grubu oluşturup çiçekli saksıya ( eldiven yardımıyla) kesik pil konup toprakla kapatılacak. Pili ve pilsiz saksıdaki çiçekler gözlenecek ve sonuçları paylaşılacak.</p> <p>Bir deney grubu iki vazodaki çiçeklerden birinin suyuna açılmış pil diğerinin suyuna da normal su olacak şekilde deney yapacak. Pili ve pilsiz vazodaki çiçekler gözlenecek ve sonuçları paylaşılacak. (ZK: Pilin doğaya verdiği zararı algılar.)</p> <p>Gönüllü öğrencilerden grup oluşturmaları ve deney sonuçlarını sınıfla paylaşmaları istenir.</p> <p><b>Etkinlik sırasında öğrenci/öğrencilerin;</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pil ile ilgili kavram ve terimleri söylemesi,</li> <li>• Pilin doğaya verdiği zararı gözlemlemesi,</li> <li>• Çevresindekilerle sosyal etkileşimde bulunması,</li> <li>• Doğaya karşı duyarlılık geliştirmesi hususlarına da dikkat edilir.</li> </ul>

## Etkinlik Adı: 'Doğanın Sunduğu İmkanlar'

<b>Kullanılan Eğitim Teknolojileri- Araç, Gereçler ve Kaynakça</b>	Resim kâğıdı, resim kalem, boya kalemleri
<b>İşleniş</b>	<p>Ön Hazırlık:</p> <p>1- Gezi planı hazırlanır</p> <p>Dersi Sunma; Öğrencilerle, yakın çevrede / okul bahçesinde gezi planlar. Gezi sırasında öğrencilerden doğayı dikkatli gözlemlenmeleri, gezerken ilgilerini çeken varlıkları (hayvan, bitki vb.) göstermeleri istenir. Gezi sırasında öğrencilerden çember oluşturmalarını ister. Doğanın, insanlar sunduğu imkân ve kolaylıklar hakkında konuşulur. Doğayı korumazsak yaşanacak olumsuzluklar örnekleri ile açıklanır. Öğrencileri gruplara ayırır. Doğadaki çeşitli nesne ya da canlılara insanların verdiği zararı konu edinilen bir drama yaptırılır. Her bir öğrenci hangi canlıyı ya da nesneyi canlandırmak istiyorsa o rolü alabilir. Tüm grupların sunumundan sonra hep birlikte doğa ile ilgili bir şarkı söyletir.</p> <p>Etkinlik sırasında öğrenci/öğrencilerin;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Uzun kısa, büyük küçük kavramlarını ifade etmesi,</li><li>• Örneklerini çevresindeki varlıklardan vermesi,</li><li>• Çalışmalarını sergilemesi,</li><li>• Değişik malzemeler arasında ilişki kurması,</li><li>• Doğanın, insanlar sunduğu imkân ve kolaylıklar hakkında fikir sahibi olması,</li><li>• Öğrenci yakın çevrede gezi yapması,</li><li>• Öğrencilerden doğayı dikkatli gözlemlenmeleri, gezerken ilgilerini çeken varlıkları (hayvan, bitki vb.) göstermeleri istenebilmesi hususlarına da dikkat edilir.</li></ul>





**üstün yetenekli çocuklar**

aileler ve öğretmenler için bir kılavuz



Ahmet Bildiren



Dr. GARY A. DAVIS

**Üstün Yetenekli Çocuklar ve Eğitimi**

Öğretmenler ve Ebeveynler İçin El Kitabı



Türkçesi: Mijde İpek Kaç



Jeanne Siaud-Facchin

## Üstün Zekâlı Çocuğa Yardım

Okulda ve Hayatta Başarılı Olması İçin Ne Yapmalı?



İstikbal

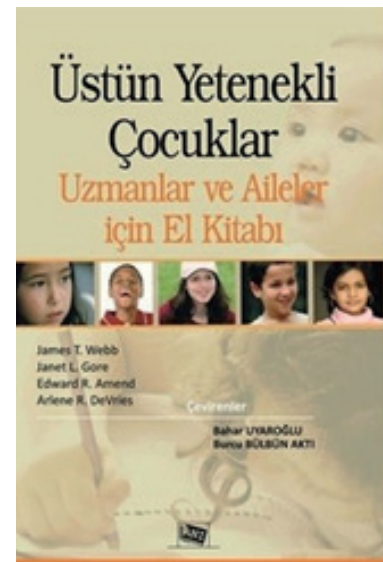


Üstün zekâlılar kimler tarafından değil, kendince de üstün yetenekli olarak adlandırılan genetik kopyaları. Öğrencileri, buluşları ve çalışmalarını sürekli büyüleyen, kısa zaman da derinleşenlerle karşılaşarak yaratıcı sonuçlar ürettikleri.

Onları gereğinden fazla mıyor?  
Gençlikte üstün zekâ var mıdır yoksa toplum mu böyle bir kâğıt yapıyor?  
Kendileri bu kişiler?  
Onları hangi koşullar yaratmaktadır?  
Kültürümüz, çevremiz ne yönde doğanın evreni mediter?  
Nüfus artışı insanlığı amaçlıyor mu?  
Hangi koşullar onları farklı ve özel kılar?  
Bilim ve eğitim dünyası onları için ne diyor?  
Onları nasıl tanımlayabilir ve nasıl daha iyi eğitebiliriz?

Prof. Dr. Uğur SAK

Anadolu Üniversitesi Çeşitli Zekâlılar Eğitimi Anabilim Dalı Başkanı, Çeşitli Yetenekli Eğitim Programları (İTİEP) Yürütücüsü, İstanbul'da ve Türk Dili ve Dilbilim Kurumu editörlüğüne "Çeşitli Yetenekli Eğitim Programları" ve "Çeşitli Zekâlılar" kitaplarının yazarı olan Prof. Dr. Uğur SAK, bütün zekâlılar eğitimi alanında ulusal ve uluslararası konferanslara katılmaktadır. Türkiye ve İngiltere makaleleri, kitapları ve blog yazılarıyla bilinen zekâlılar, zekâlılık, zekâlılık yetenek ve yaratıcı yetenek konularında derinleşen uzmanlar arasındadır.





- <http://www.derinpsikoloji.com/ozgul-ogrenme-guclugu-nedir.html>  
<http://www.taniozelegitim.com.tr/ogrenme-guclugu/>  
<http://www.cocukpsikiyatrisiizmir.com/tr/icerik/36/ozel-ogrenme-guclugu-disleksi>  
<http://akademidisleksi.com/>  
<https://www.tedankara.k12.tr/index.php/pdr-den-bakis/item/139-dikkat-eksikligi-ve-hiperaktivitebozuklu-gu-dehb>  
Info@ipe.com  
Info@icebergcocuk.com  
İCEBERG(Çocuk Gelişim Merkezi)  
Disleksi Blog Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Sözleşmesi  
Mavi İzlenim  
Ailem Özel Eğitim Kurumları  
Disleksinin Bizcesi  
i.pinimg.com  
planningpalytime  
theprintableprincess.com  
raisingdragons.com  
easypeasyandfun.com  
fantasticfunandlearning.com  
orgm.meb.gov.tr  
pinterest  
i.pinimg.com  
ela7.com.br  
enfant-aueugle.com  
chalkacademy.com  
etsy.com  
sandra-warsewicz.de  
livemaster.ru  
savybabyactivities.com  
thingverse.com  
m.vk.com  
splitcoastampers.com  
[dergipark.org.tr/tr/dowland/article-file-file/516641](http://dergipark.org.tr/tr/dowland/article-file-file/516641)