

HIZLI-YAVAŞ

30 Eylül 2026 Günlük Planı

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı	
Öğretmen Adı	
Tarih	30.09.2026 Çarşamba – 2026-2027 Eğitim-Öğretim Yılı 13. Gün
Yaş Grubu	60–72 Ay
Konu	Zıt Kavramlar: Hızlı–Yavaş

ALAN BECERİLERİ

- Türkçe Alanı:**
 - TADB. Dinleme/İzleme
 - TAOB. Okuma/Görsel Okuma
 - TAKB. Konuşma
- Matematik Alanı:**
 - MAB1. Matematiksel Muhakeme
- Hareket ve Sağlık Alanı:**
 - HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler
 - HSAB2. Aktif ve Zinde Yaşam İçin Sağlık Becerileri
- Sanat Alanı:**
 - SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma
- Müzik Alanı:**
 - MDB1. Müziksel Dinleme Becerisi
 - MSB2. Müziksel Söyleme Becerisi
 - MHB4. Müziksel Hareket Becerisi

KAVRAMSAL BECERİLER

- KB2.2. Gözlemlleme Becerisi
- KB2.2.SB1. Gözleme ilişkin amaç-ölçüt belirlemek

- KB2.3. Özetleme Becerisi
- KB2.3.SB3. Metin/olay/konu/durumu yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)
- KB2.7. Karşılaştırma Becerisi
- KB2.7.SB1. Birden fazla kavram veya duruma ilişkin özellikleri belirlemek
- KB2.7.SB2. Belirlenen özelliklere ilişkin benzerlikleri listelemek
- KB2.7.SB3. Belirlenen özelliklere ilişkin farklılıkları listelemek
- KB2.10. Çıkarım Yapma Becerisi
- KB2.10.SB3. Karşılaştırmak
- KB2.10.SB4. Önerme sunmak
- KB2.14. Yorumlama Becerisi
- KB2.14.SB2. Mevcut olay/konu/durumu bağlamdan kopmadan dönüştürmek
- KB2.14.SB3. Kendi ifadeleriyle olay/konu/durumu nesnel, doğru ve anlamı değiştirmeyecek şekilde yeniden ifade etmek
- KB2.20. Sentezleme Becerisi:
- KB2.20.SB3. Parçaları birleştirerek özgün bir bütün oluşturmak

EĞİLİMLER

- E1.1. Merak; E1.2. Bağımsızlık
- E2.5. Oyunseverlik
- E3.1. Odaklanma; E3.2. Yaratıcılık; E3.4. Analitik Düşünme

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

1. Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri

- SDB2.1.SB1. Başkalarını etkin şekilde dinlemek
- SDB2.1.SB2. Duygu ve düşünceleri ifade etmek
- SDB2.1.SB3. Sözlü ya da sözsüz olarak etkileşim sağlamak
- SDB2.2.SB4. Ekip (takım) çalışması yapmak ve yardımlaşmak

2. Erdem-Değer-Eylem Çerçevesi

- D2.2.2. Duygu ve düşüncelerini, öğrendiği bilgileri ailesiyle paylaşmaya istekli olur.
- D3.4.3. Kendine uygun görevleri almaya istekli olur
- D3.4.4. Kişisel ve grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirir.

- D12.2.2. Çalışmalarında sebat eder.
- D14.1.2. Söz hakkı vermek, söz kesmemek, etkin dinlemek gibi etkili iletişim becerilerini kullanır.
- D16.1.2. Öz bakımını doğru biçimde ve zamanında yapar.

3. Okuryazarlık Becerileri

- OB1.3.SB3. Bilgiyi yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak).
- OB4.1.SB1. Görseli algılamak
- OB4.1.SB2. Görseli tanımak.
- OB4.2.SB1. Görseli incelemek.

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı

- TADB.1.b. Seçilen materyalleri dinler/izler.
- TADB.2.a. Dinledikleri/izledikleri iletilerde yer alan bilgiler ile günlük yaşamı arasında ilişki kurar.
- TADB.2.b. Görsellerden yararlanarak dinleyecekleri/izleyecekleri hakkındaki tahminlerini söyler.
- TADB.2.c. Dinledikleri/izledikleri materyallere ilişkin çıkarım yapar.
- TAOB.1.a. Kendisine sunulan görsel okuma materyallerini inceler.
- TAOB.2.a. Görsel okuma materyallerinde yer alan bilgiler ile günlük yaşamı arasında ilişki kurar.
- TAKB.1.b. Konuşmaya başlamak için uygun zamanı bekler ve yetişkin yönlendirmesiyle bir konu hakkında konuşur.
- TAKB.2.a. Konuşacağı konu ile günlük yaşamı arasında bağlantı kurar.
- TAEOB.6.a. Boyama ve çizgi çalışmaları yapar.

Matematik Alanı

- MAB.4.c. Nesne, olgu ve olayları karşılaştırır.
- MAB.4.ç. Nesne, olgu ve olaylara ilişkin çıkarımlarını söyler.

Hareket ve Sağlık Alanı

- HSAB.1.a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketlerini yapar.
- HSAB.1.b. Etkinliğinin durumuna uygun denge hareketlerini yapar.
- HSAB.2.a. Farklı büyüklükteki nesneleri kavrar.
- HSAB.2.b. Nesneleri şekillendirir.

- HSAB.2.c. Farklı boyutlardaki nesneleri kullanır.
- HSAB.2.ç. Çeşitli nesneleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.
- HSAB.12.a. Hareketli oyunlara ilişkin kuralları fark eder.
- HSAB.12.b. Hareketli oyunun kurallarını söyler.

Sanat Alanı

- SNAB.4.b. Yapmak istediği sanat etkinliği için gerekli olan materyalleri seçer.
- SNAB.4.ç. Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.
- SNAB.4.d. Sanat etkinliklerinde yaratıcı ürünler oluşturur.

Müzik Alanı

- MDB.1.b. Seçtiği çocuk şarkılarını/çocuk şarkısı formlarını dinler.
- MDB.4.a. Dinlediği sözlü/sözsüz müzik eserlerindeki/çocuk şarkılarındaki kalın ve ince/kuvvetli ve hafif ses farklılıklarını/yavaş ve hızlı tempo farklılıklarını ifade eder.
- MSB.2.a. Çocuk şarkılarının/çocuk şarkısı formlarının sözlerini doğru telaffuzla söyler.
- MSB.2.b. Çocuk şarkılarını/çocuk şarkısı formlarını kalın ve ince/kuvvetli ve hafif ses farklılıklarına/yavaş ve hızlı tempo farklılıklarına/ritim farklılıklarına göre söyler.
- MHB.2.a. Ritimlerdeki uzun ve kısa süre yavaş ve hızlı tempo değişikliklerini hareketle/dansla gösterir.
- MHB.2.b. Müzik eserlerindeki/çocuk şarkılarındaki/çocuk şarkısı formlarındaki kalın ve ince/kuvvetli ve hafif ses farklılıklarını/yavaş ve hızlı tempo farklılıklarını hareketle/dansla gösterir.
- MHB.3.b. Mekânın fiziki koşullarına uygun olarak hareket/dans eder.
- MHB.3.c. Çocuğa uygun müzik eserleriyle bireysel/grupla birlikte hareket/dans eder.

İÇERİKLER

Kavramlar / Sözcükler	Hızlı, yavaş, süratli, tempo, hareket, başlamak, durmak, hızlanmak, yavaşlamak
Materyaller	Hızlı–yavaş görsel ve tempo kartları; tavşan, kaplumbağa, kelebek, kuş ve salyangoz figürleri; kurdeleler; başlangıç ve bitiş çizgileri; ritim aracı; ekran/etkileşimli tahta; kaplumbağa kalıbı, renkli kâğıtlar, boya kalemleri, çocuk makası, yapıştırıcı; çalışma sayfaları
Eğitim/Öğrenme Ortamları	Sınıf giriş ve çember alanı; kitap, blok, müzik ve sanat merkezleri; başlangıç ve bitiş noktaları belirlenmiş kaymayan güvenli hareket alanı; çalışma masaları; gerektiğinde sakin dinlenme köşesi

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI / GÜNLÜK AKIŞ

1. GÜNE BAŞLAMA ZAMANI VE ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklar sınıfa geldiklerinde öğretmenin gösterdiği tavşan, kelebek, kuş, salyangoz ve kaplumbağa görsellerinden birini seçer; hayvanın hareketini güvenli alanda kendi bedenleriyle canlandırır. Aynı hayvan önce yavaş, sonra daha hızlı hareket ettirilerek hızın yalnızca hayvanın türüne değil, o andaki duruma da bağlı olabileceği fark edilir. Koşmak yerine kontrollü yürüme, küçük adım ve büyük adım kullanılır (HSAB.1.a, HSAB.1.b, MAB.4.c).

Hızlı olmanın acele etmek, yavaş olmanın başarısız olmak anlamına gelmediği konuşulur. Hızın hareketin yapılış süreciyle ilgili olduğu; aynı hareketin farklı zamanlarda hızlı ya da yavaş yapılabileceği gösterilir. Bazı durumlarda hızlı, bazı durumlarda ise yavaş ve dikkatli hareket etmenin daha uygun ve güvenli olabileceği çocukların günlük yaşam örnekleriyle anlandırılır.

Öğrenme merkezlerinde hızlı–yavaş kartları, hayvan figürleri, kurdeleler ve başlangıç–bitiş noktaları belirlenmiş kısa yollar bulundurulur. Çocuklar aynı figürü önce yavaş, sonra hızlı hareket ettirir; arkadaşları hangi hızın canlandırıldığını tahmin eder. Kurdelelerin havadaki hareketi, figürün yolu tamamlama süresi ve hareketlerin sıklığı karşılaştırılır. Öğretmen ‘Hareketin hızlı ya da yavaş olduğunu nasıl anladın?’ sorusuyla çocukların gözlenebilir ipuçlarını açıklamasını destekler (MAB.4.c, MAB.4.ç, KB2.2.SB1, KB2.7.SB1).

2. BESLENME VE TEMİZLİK

Toplanma zamanında öğretmen ritim aracını önce yavaş, sonra biraz daha hızlı çalar. Çocuklar ritmin temposunu elleriyle ya da yerlerinde adım alarak gösterir; ritim durduğunda hareketlerini de durdurur. Ardından kullandıkları materyalleri koşmadan, fırlatmadan ve birbirleriyle yarışmadan yerlerine koyarlar. Hızlı ritimde de beden ve materyal kontrolünü korumanın gerekli olduğu hatırlatılır.

Beslenme ve öz bakım rutinlerinde çocukları hızlandırmak ya da yarıştırmak yerine her işin kendine uygun bir temposu olduğu vurgulanır. Eller, bütün yüzeyleri su ve sabunla temizleyecek kadar yavaş ve dikkatli yıkanır; sınıfa geçişte ise güvenli alan korunarak daha canlı adımlar kullanılabilir. Çocuklar bu iki hareketin neden farklı tempolarda yapıldığını açıklar.

Beslenme sonrasında masalar ve kullanılan araçlar acele edilmeden temizlenir. Öğretmen bir el hareketini önce hızlı, sonra yavaş yapar; çocuklar hangi hareketin temizliği daha kontrollü sürdürmeyi kolaylaştırdığını söyler. Kişisel yeme, temizlik ve öz bakım hızları çocuklar arasında karşılaştırılmaz (MAB.4.c, MAB.4.ç, D16.1.2).

3. ETKİNLİKLER

Çembere biri hızlı, biri yavaş hareket ettirilen iki kaplumbağa figürü getirilir. Çocuklar aynı canlının farklı hızlarda hareket edebileceğini gözlemler; bir hareketin hızını anlamak için başlangıç ve bitiş arasındaki süreye, adımların sıklığına ve tempoya dikkat edilebileceğini söyler. Hikâye görseli incelenerek yavaş

adımlı bir kaplumbağanın karşılaştığı sorunu nasıl çözebileceği tahmin edilir (TADB.2.b, MAB.4.c, KB2.10.SB4).

Öğretmenin belirlediği **Yavaş Adımlı Kaplumbağa** adlı hikâye videosu izlenir. Video uygun yerlerde durdurularak kaplumbağanın temposu, yavaş hareket etmesinin hangi durumlarda işine yaradığı ve hedefe ulaşırken nasıl sebat ettiği konuşulur. Çocuklar hikâyedeki bir bölümü önce yavaş, sonra güvenli biçimde daha hızlı canlandırır; iki deneyim arasındaki farkı kendi cümleleriyle açıklar (TADB.1.b, TADB.2.c, KB2.3.SB3, D12.2.2).

Hikâyedeki hareketler bedenle yeniden deneyimlendikten sonra öğretmenin seçtiği **Hızlı Yavaş Kavramı** adlı eğitici video izlenir. Her örnekte çocuklar önce tahminde bulunur, hareketin hızlı mı yavaş mı olduğunu söyler ve hangi görsel ya da işitsel ipucundan yararlandığını açıklar. Video, somut hareket deneyimlerinin ardından adlandırma ve pekiştirme amacıyla kullanılır (TADB.2.a, MAB.4.c, MAB.4.ç).

Öğretmenin belirlediği **Tırtıl ve Kelebek** parmak oyunu izlenir ve videodaki hareketler öğretmen eşliğinde uygulanır. Ardından tırtılın yavaş ilerleyişi ile kelebeğin daha hızlı kanat çırpışını görünür kılan öğretmenin özgün sınıf uyarlaması satır satır söylenir:

Kelebek ve Tırtıl (Alternatif)

Tırtıl dalda yavaş yürür, (Bir parmak diğer el üzerinde ağır ilerler.)
Küçük adımlarla yolunu görür. (Parmaklar yavaşça kıvrılır.)
Yaprak altında sessizce durur, (İki el kapanarak koza olur.)
Bekler, dinlenir, zamanı bulur. (Eller hareketsiz bekler.)
Kelebek olur, kanadı açılır, (Eller iki yana açılır.)
Hızlı hızlı kanat çırpılır. (Eller kontrollü ve hızlı hareket eder.)
Tempo yavaş, tempo hızlı,
İşaret durunca herkes sakın. (Eller dizlerin üzerinde durur.)

Parmak oyununun ardından öğretmen tarafından özgün hazırlanan tekerleme ritmik biçimde söylenir. İlk turda çocuklar dinler; ikinci turda hızlı dizeler daha sık, yavaş dizeler daha aralıklı beden hareketleriyle gösterilir:

Hızlı-Yavaş Tekerlemesi

Tavşan gider hızlı hızlı,
Kaplumbağa yavaş, kararlı.
Ritim artar, adım hızlanır,
Ritim azalır, beden yavaşlar.
Kelebek kanadını hızlı çırpır,
Salyangoz yavaş yavaş yol alır.
Hızlı da yavaş da bize uyar,
İşaret durunca beden durur.

Hızlı ve yavaş kavramları aşağıdaki özgün bilmecelerle pekiştirilir. Çocuklar yanıtı söyleyebilir, hızlı–yavaş kartını kaldırabilir veya uygun hareketi canlandırabilir:

Hızlı–Yavaş Bilmeceleri

Uzun kulaklıyım, sıçrayarak çabuk ilerlerim. (Tavşan/hızlı)
Evim sırtımda, ağır ve kararlı adımlarla yürürüm. (Kaplumbağa/yavaş)
Kanatlarım sık çırpınca hareketim nasıl olur? (Hızlı)
Adımlarımın arasında uzun süre bırakınca hareketim nasıl olur? (Yavaş)
Pedala daha sık basınca bisikletim nasıl gider? (Hızlı)
Yaprak üzerinde ağır ağır ilerlerim, evimi sırtımda taşıyım. (Salyangoz/yavaş)
Beni artırınca hareketler sıklaşır, azaltınca yavaşlar. (Tempo)
Aynı yola birlikte başladık; ben daha erken bitirdim. Ben nasıl hareket ettim? (Daha hızlı)

Bilmecelerdeki durumlar hayvan ve hareket kartlarıyla eşleştirilir. Aynı eylem önce yavaş, sonra hızlı yapılır; çocuklar başlangıç ve bitişi, hareketlerin sıklığını ve eylemin tamamlanma süresini izleyerek karşılaştırır. Bir hareketin hızını değiştirirken hareketin kendisinin aynı kalabileceği bedenle yeniden denenir (MAB.4.c, MAB.4.ç, KB2.7.SB2, KB2.7.SB3, KB2.10.SB3).

Bedenleri hazırlamak için ‘**Tempo Aynası**’ oyunu oynanır. Öğretmen kollarını ve ayaklarını önce yavaş, sonra biraz daha hızlı hareket ettirir; çocuklar ayna gibi taklit eder. Tempo değişmeden önce işaret verilir, hareket alanı korunur ve koşulmaz. Bir çocuk tempo lideri olarak kısa bir hareket seçebilir (HSAB.1.a, HSAB.1.b, MHB.2.a).

Isınmanın ardından öğretmenin belirlediği ‘**Tavşan Hızlı, Kaplumbağa Yavaş**’ tempoya göre yürüme ve durma oyunu uygulanır. Tavşan kartı ve hızlı ritim geldiğinde çocuklar küçük ve canlı adımlarla; kaplumbağa kartı ve yavaş ritim geldiğinde ağır, dengeli adımlarla ilerler. Ritim durduğunda herkes güvenli bir heykel olur. Çocuklar başlamadan önce koşmama, aralık bırakma ve dur işaretine uyma kurallarını söyler; amaç hız yarışı değil, tempoyu dinleyip hareketi uyarlamaktır (HSAB.1.a, HSAB.1.b, HSAB.12.a, HSAB.12.b, MHB.3.b).

Hareketli oyunun sonunda ‘**Yavaşlayan Kelebekler**’ oyunu oynanır. Çocuklar yere oturur ve ellerini kelebek kanadı gibi önce biraz hızlı, sonra giderek daha yavaş hareket ettirir. Öğretmenin yavaş ritmiyle kanatlar dinlenir; çocuklar birkaç sakın nefes boyunca ellerini dizlerinde bekletir. Hızlı hareketten yavaş harekete geçerken bedenlerinde fark ettikleri değişikliği paylaşırlar (MHB.2.a, SDB2.1.SB1, SDB2.1.SB2).

Sakinleşen çocuklar öğretmenin seçtiği [Tavşan İle Kaplumbağa Şarkısı](#) videosunu dinler. Tavşan bölümlerinde daha hızlı, kaplumbağa bölümlerinde daha yavaş ve kontrollü hareket edilir; çocuklar müzikteki tempo değişimini söyler ve hareketle gösterir (MDB.1.b, MDB.4.a, MSB.2.a, MSB.2.b, MHB.2.b).

Tempo karşılaştırmasını farklı bir müzik kaynağıyla yeniden deneyimlemek için öğretmenin belirlediği [Hızlı Yavaş Şarkısı](#) videosu dinlenir. Çocuklar hızlı bölümde hızlı kartını, yavaş bölümde yavaş kartını kaldırır; ikinci dinlemede müziğe uygun adım, kanat veya el hareketi seçer ve grupla uyum içinde uygular (MDB.4.a, MHB.2.a, MHB.3.c).

Müzikte deneyimlenen yavaş tempo öğretmenin belirlediği “**Kaplumbağa**” sanat çalışmasına taşınır. Çocuklar kalıbı inceler, güvenli makas kullanarak parçaları kendi hızında keser ve kaplumbağalarını oluşturur. Hızlı bitirmek yerine kesme çizgisini izlemeye, kullandığı aracı kontrol etmeye ve ürününü tamamlamaya odaklanır. Her çocuk kaplumbağasına yavaş ya da hızlı bir hareket duruşu verebilir ve seçimini açıklayabilir (HSAB.2.a, HSAB.2.b, HSAB.2.c, HSAB.2.ç, SNAB.4.b, SNAB.4.ç, SNAB.4.d).

Kaplumbağalar için başlangıç ve bitiş noktaları bulunan küçük bir sınıf yolu oluşturulur. Her çocuk kaplumbağasını bir tur yavaş, bir tur daha hızlı hareket ettirir; arkadaşları hareketin hızını tahmin eder ve hangi ipucunu kullandığını söyler. Aynı yol ve aynı figür kullanıldığında değişen özelliğin hareket hızı olduğu fark edilir. Hızlı ve yavaş hareketlerin ikisinin de güvenli ve kontrollü yapılabileceği vurgulanır (MAB.4.c, MAB.4.ç, KB2.7.SB1, SDB2.1.SB2).

Somut hareket, hikâye, video, parmak oyunu, tekerleme, oyun, müzik ve sanat yaşantılarından sonra öğretmenin belirlediği ‘**Hızlı/yavaş olanı boya. Yavaş olana X at.**’ ve ‘**Hızlı olanı daire içine al. Yavaş olanı boya.**’ çalışma sayfaları uygulanır. Çocuklar her seçiminde görseldeki hareket ipucunu açıklar. Sayfalar kavramı ilk kez öğreten araç olarak değil, yaşantılarla öğrenilenleri uygulama ve pekiştirme amacıyla kullanılır (TAOB.1.a, TAOB.2.a, TAOB.6.a, MAB.4.c).

4. DEĞERLENDİRME

Çocuklar hızlı–yavaş kartları ve kaplumbağa ürünleriyle çemberde buluşur. Sorular gün içinde gerçekleştirilen yaşantılardan hareketle yöneltilir:

1. Sabah aynı hayvanı hem hızlı hem yavaş canlandırdık. Hareketin hızının değiştiğini hangi ipuçlarından anladın?
2. Yavaş Adımlı Kaplumbağa hikâyesinde yavaş hareket etmek kaplumbağaya nasıl yardımcı oldu? Hızlı olmak hangi durumda yararlı olabilirdi?
3. Tavşan Hızlı, Kaplumbağa Yavaş oyununda tempo değişince bedenini nasıl değiştirdin? Güvenli hareket etmek için hangi kurallara uydun?
4. Aynı kaplumbağayı aynı yolda iki farklı tempoda hareket ettirdiğinde neler aynı kaldı, neler değişti?
5. Kaplumbağa çalışmasını hızlı bitirmeye çalışmakla kendi hızında dikkatli yapmak arasında nasıl bir fark oluşabilir?
6. Evde veya okulda hangi hareketi hızlı, hangisini yavaş ve dikkatli yapmak daha uygun olur? Neden?

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme

- Çocuk aynı hareketi üç farklı tempoda uygular: yavaş, orta ve hızlı. Tempoları sıralar; adım sıklığı ve hareket süresindeki değişimi açıklar.
- Basit bir tempo örüntüsü oluşturur: hızlı–hızlı–yavaş veya yavaş–hızlı–yavaş. Arkadaşından hareketle sürdürmesini ister ve kuralı söyler.

- Aynı uzunluktaki iki yolu iki figürle farklı tempolarda tamamlar; hangi figürün daha erken ulaştığını ve bunu hangi ipucundan anladığını açıklar.
- Günlük yaşamdan bir durum seçerek o durumda hızlı ya da yavaş hareket etmenin neden daha uygun olabileceğine ilişkin gerekçeli öneri sunar.

Destekleme

- Hızlı–yavaş ayrımında zorlanan çocuk için aynı hareket iki belirgin tempoda ve kısa sürelerle gösterilir. Çocuk hızlı veya yavaş kartını seçerek yanıt verir.
- Hareketin hızını izlemeyi kolaylaştırmak için başlangıç ve bitiş noktaları birbirine yaklaştırılır; önce yalnızca iki belirgin tempo kullanılır.
- Sözel yanıt yerine uygun kartı kaldırabilir, hayvan figürünü hızlı ya da yavaş hareket ettirebilir veya beden hareketiyle yanıt verebilir; öğretmen çocuğun yanıtını kısa bir cümleyle modeller.
- Hareket oyununda denge veya hız kontrolü desteğine ihtiyaç duyan çocuk oturarak hızlı–yavaş el hareketleri yapabilir, tempo kartı yöneticisi olabilir ya da ritmin durduğu anı işaret edebilir.
- Kesme çalışmasında ince motor desteğine ihtiyaç duyan çocuk için kalın çizgili büyük kalıp, önceden kesilmiş parçalar, yırtıp yapıştırma veya cırt cırtlı yerleştirme seçeneği sunulur.

AİLE VE TOPLUM KATILIMI

Aile Katılımı

- Aileden çocukla birlikte evde aynı hareketi iki tempoda denemesi istenir: yavaş ve kontrollü yürüme, ardından güvenli biçimde daha canlı adımlar. Çocuk iki hareketi karşılaştırır.
- Aile, günlük yaşamdan bir hızlı ve bir yavaş hareket örneği belirler. Çocuk hareketleri canlandırır; aile hareketin hızını anlamaya yardımcı olan ipuçları hakkında çocukla konuşur.
- Çocuk ertesi gün evde hızlı yapılması uygun olan bir işi, yavaş ve dikkatli yapılması gereken bir işi çizerek veya sözlü olarak paylaşır; fotoğraf ya da cihaz getirmesi zorunlu değildir (D2.2.2).

ALTERNATİF KAYNAKLAR / ÖNERİLER

Alternatif sanat önerisi: ‘**Kaplumbağa Yırtma–Yapıştırma**’ çalışmasında çocuklar elişi kâğıtlarını yırtar ve kaplumbağa kabuğuna kendi tasarımlarıyla yapıştırır. Çalışma sırasında parçaları acele etmeden kontrol ederek kullanma ve kendi çalışma temposunu fark etme desteklenir.

İnternet bağlantısı kullanılamıyorsa hikâye, eğitici video, parmak oyunu ve şarkılar; tavşan–kaplumbağa figürleri, tempo kartları, öğretmenin sözlü anlatımı, özgün parmak oyunu ve tekerleme ile yürütülür.

Gözlemlleme, hareketle karşılaştırma, üretme ve yeni duruma aktarma basamakları korunur.