



SEVİNÇ

KOLEJİ

Sevinç Koleji Anaokulu
Kasım 2023

1930



SEVİNÇ'TE EĞİTİM

“OYUNLARLA EĞLENCELİ HÂLE GETİRİYORUZ”

Oyun temelli yaklaşımın eğitim ve öğrenmede rolü nedir?

Oyun, öğrencilerin motivasyonunu artırır, ilgi çekici bir öğrenme ortamı sağlar ve öğrenmeyi daha etkili hâle getirir. Oyun temelli yaklaşımın eğitim ve öğretimdeki rolü ile ilgili bazı noktaları şöyle sıralayabiliriz:

Öğrenmeyi Eğlenceli Hâle Getirme: Oyunlar, öğrencilerin öğrenmeyi eğlenceli bir deneyim olarak görmelerini sağlar. Öğrenciler oyunlar sayesinde aktif bir şekilde derse katılım gösterir, motive olurlar ve daha istekli bir şekilde öğrenirler.

Somutlaştırma ve Uygulama: Oyunlar, öğrencilerin bilgi ve becerilerini somut bir şekilde deneyimlemelerini sağlar. Öğrenciler, oyunlar aracılığıyla öğrenilenleri pratik yapar, gerçek hayattaki durumları simüle eder ve öğrenilenleri uygulama fırsatı bulurlar.

İş Birliği ve Sosyal Etkileşim: Oyunlar, iş birliği ve sosyal etkileşimi teşvik eder. Öğrenciler, grup oyunları veya takım projeleri aracılığıyla birlikte çalışır, iletişim kurar ve problemleri birlikte çözerler. Bu da öğrencilerin sosyal becerilerini geliştirir ve ekip çalışmasını öğrenmelerini sağlar.

Problem Çözme ve Eleştirel Düşünme: Oyunlar, öğrencilerin problem çözme becerilerini ve eleştirel düşünme yeteneklerini geliştirir. Oyunlar, öğrencilere farklı senaryolarda karşılaştıkları sorunları çözmeleri için fırsatlar sunar. Bu da öğrencilerin analitik düşünme, karar verme ve alternatif çözümler üretme yeteneklerini geliştirir.



“SEVİNÇ EĞİTİM KURUMLARI OLARAK HER KADEMEDEKİ ÖĞRENCİLERİMİZE OYUN TABANLI EĞİTİMİ SAĞLAYARAK HEM ÖĞRENMEYİ EĞLENCELİ HÂLE GETİRİYOR HEM DE ONLARIN MERAKINI VE KEŞFETME İSTEĞİNİ DESTEKLİYORUZ. ÖĞRENCİLERİMİZİN ÖĞRENME DENEYİMLERİNİ ZENGİNLEŞTİREREK BİLGİ VE BECERİLERİNİ KALICI HÂLE GETİRMELERİNİ SAĞLIYORUZ.”

“OYUNLAR ÖĞRENCİLERİN MOTİVASYONUNU ARTIRIR”



“Oyun”un eğitim sürecinde öğretmenlere sağladığı katkılar nelerdir?

Oyun, eğitim sürecinde öğretmenlere birçok katkı sağlar. Oyunlar, öğrencilerin motivasyonunu artırır ve öğrenmeyi daha etkili hâle getirir. İş birliği ve sosyal becerilerin gelişimini destekler, yaratıcılığı teşvik eder ve özgüveni artırır. Ayrıca, oyunlar öğrenilen bilgi ve becerilerin gerçek hayattaki bağlamını güçlendirir, dikkati ve odaklanmayı artırır, iletişimi geliştirir ve öğrenci merkezli öğrenmeyi destekler. Böylelikle, öğrencilerin öğrenme sürecini daha keyifli ve etkili bir şekilde deneyimlemelerine yardımcı olur.

“OYUNLAR ÇOCUĞUN ÖĞRENME HEDEFLERİNİ DESTEKLEMELİ”

Aileler çocuklarına eğitici oyunlar ve materyaller alırken nelere dikkat etmeli?

Öncelikle, seçilen oyun ve materyallerin çocuğun yaşına ve gelişim düzeyine uygun olması önemlidir. Ayrıca, bu ürünler çocuğun öğrenme hedeflerini desteklemelidir. Güvenilir markaların ürettiği ve güvenlik standartlarına uygun olan ürünler tercih edilmelidir. Bu, çocuğun güvenliği ve sağlığı için önemlidir. İş birliği ve sosyal etkileşimi teşvik eden oyunlar ve materyaller, çocuğun sosyal becerilerinin gelişimine katkı sağlayacaktır. Eğitici oyunlar ve materyaller, çocuğun ilgisini çekecek ve öğrenmeyi eğlenceli hâle getirecek özelliklere sahip olmalıdır. Dil becerileri, matematik, bilim veya problem çözme gibi alanlarda çocuğun gelişimini destekleyici öğeler içermelidir. Ayrıca, ebeveynlerin eğitim kurumuyla iletişim hâlinde olmaları ve kurumun önerilerine başvurmaları da önemlidir. Son olarak ebeveynlerin çocuklarıyla etkileşimde bulunmaları, seçtikleri oyunlar ve materyallerle birlikte çalışmalarını da önemlidir.



Motivasyonu Artırma: Oyunlar, öğrencilerin motivasyonunu artırır. Eğlenceli ve rekabetçi bir ortamda gerçekleşen oyunlar, öğrencilerin ilgisini çeker ve öğrenmeye yönelik isteklerini artırır. Bu da öğrencilerin daha istekli ve aktif bir şekilde öğrenmelerini sağlar. Oyunların eğitim sürecinde dengeli bir şekilde kullanılması önemlidir. Öğrenciler, oyunlarla motive olurken aynı zamanda diğer öğrenme yöntemlerini de deneyimlemelidir. Oyunlar, belirli öğrenme hedeflerine yönelik olarak kullanılmalı ve sınırları belirlenmelidir. Oyunlar, eğitim sürecinde önemli bir rol oynar ve öğrencilerin öğrenme deneyimini zenginleştirir. Ancak, oyunların kullanımında amaç odaklılık, yaş ve gelişim uygunluğu, denge, süre kontrolü ve eğitmen rehberliği gibi sınırların dikkate alınması gerekmektedir.

“HER KADEMEDE OYUN TABANLI EĞİTİM”

Hangi derslerde “Oyun”dan yararlanılıyor? Öğrenmede “Oyun”un sağladığı faydalar neler?

Sevinç Eğitim Kurumları olarak anaokulu ve tüm kademelerde oyun tabanlı eğitime büyük önem veriyoruz. Çünkü oyunlar, çocukların öğrenme deneyimini zenginleştiren ve gelişimlerini destekleyen bir araçtır. Anaokulu düzeyinde, çocukların öğrenme yolculuğuna heyecan katmak için oyunlar kullanıyoruz. Oyunlar aracılığıyla çocuklar, motor becerilerini geliştirirken sosyal etkileşimde bulunmayı öğrenir ve yaratıcı düşünme becerilerini keşfeder. Oyunları, dil becerilerini geliştirmek, matematik kavramlarını öğretmek ve fen bilimlerine ilgiyi artırmak için özelleştirilmiş etkinliklerde kullanıyoruz İlkokul düzeyinde, oyun tabanlı eğitimle öğrencilerin katılımını ve motivasyonunu artırmayı hedefliyoruz. Matematik, dil ve fen bilimleri gibi derslerde oyunlar kullanarak öğrenmeyi eğlenceli hâle getiriyoruz. Öğrenciler, matematik oyunları ile sayıları keşfedebilir, dil oyunları ile kelime dağarcıklarını zenginleştirebilir ve fen oyunları ile doğayı keşfedebilir.

Sevinç Eğitim Kurumları olarak her kademedeki öğrencilerimize oyun tabanlı eğitimi sağlayarak hem öğrenmeyi eğlenceli hâle getiriyor hem de onların merakını ve keşfetme isteğini destekliyoruz. Öğrencilerimizin öğrenme deneyimlerini zenginleştirerek bilgi ve becerilerini kalıcı hâle getirmelerini sağlıyoruz.



Oyunla eğitim, öğrenme deneyimini zenginleştirmenin yanı sıra ve öğrencilerin aktif bir şekilde katılımını sağlamaktadır. Öğrencilere sağladığı faydalarını şöyle sıralayabiliriz:

Aktif Katılım: Oyunlar, öğrencilere aktif bir şekilde katılım fırsatı sunar. Öğrenciler, oyunlar aracılığıyla öğrenme sürecine doğrudan dahil olurlar. Bu, pasif bir dinleyici rolünden çıkarak öğrencilerin daha etkili bir şekilde öğrenmelerini sağlar.

Özgüven ve Deneyim: Oyunlar, öğrencilerin özgüvenlerini artırır ve deneyim kazanmalarına yardımcı olur. Oyunlar, öğrencilere risk alma ve deneme yanılma fırsatı verir, bu da özgüvenlerini geliştirir ve yeni becerilerin pratik edilmesine olanak sağlar.

İş Birliği ve Sosyal Beceriler: Oyunlar, iş birliği ve sosyal etkileşimi teşvik eder. Öğrenciler, oyunlar sırasında birlikte çalışma, iletişim kurma, problem çözme ve takım çalışması gibi sosyal becerileri geliştirirler. Bu, onların sosyal ilişkilerini güçlendirir ve iş birliği yapma yeteneklerini artırır.



“Oyun”la gerçekleştirilen eğitimlerde öğrenciler hangi farklılıkları yaşıyorlar?

Yaratıcılık ve Problem Çözme: Oyunlar, öğrencilerin yaratıcılıklarını ve problem çözme becerilerini geliştirmelerini sağlar. Oyunlar, öğrencilere alternatif çözümler bulma, eleştirel düşünme ve yaratıcı fikirler üretme fırsatı verir. Bu, öğrencilerin esnek düşünme yeteneklerini güçlendirir.

Öğrenme Motivasyonu: Oyunlar, öğrencilerin öğrenme motivasyonunu artırır. Eğlenceli ve interaktif bir ortamda gerçekleşen oyunlar, öğrencilerin ilgisini çeker ve öğrenme sürecine katılımlarını artırır. Bu da öğrencilerin daha istekli ve motive bir şekilde öğrenmelerini sağlar.

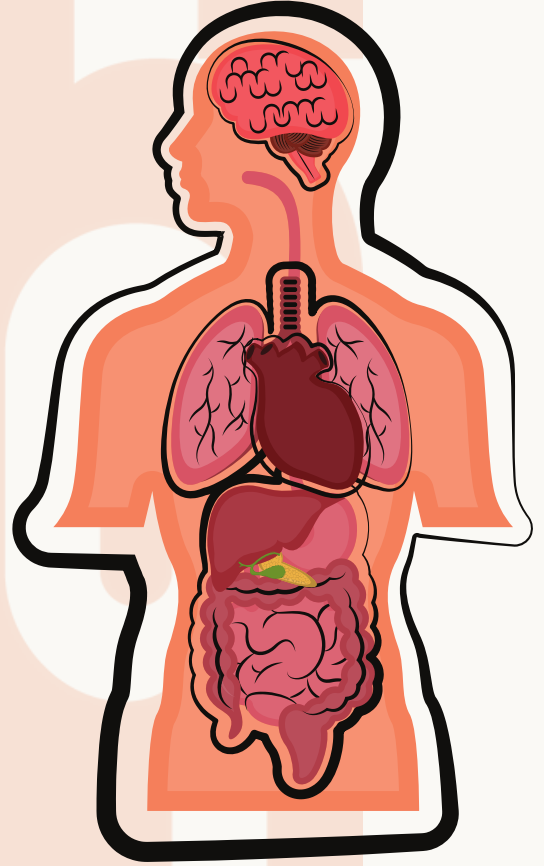
Anlamli Öğrenme: Oyunlar, öğrencilere öğrenmeyi somutlaştırma ve anlamli hâle getirme fırsatı sunar. Öğrenciler, oyunlar aracılığıyla bilgi ve becerileri uygulama, bunları gerçek hayat durumlarına bağlama imkânı bulurlar. Bu, öğrenilen konuların daha iyi anlaşılmasını sağlar.



ANAOKULU BÜLTENİ

AYIN TEMALARI

- Bedenimizi Keşfedelim
- Fiziksel Özellikler
Duyu Organları
- Sağlıklı Yaşam
Vücut Temizliği



NELERİ SORGULUYORUZ?

- Duyu Organlarımız Nelerdir?
- Sağlıklı Yaşam Nedir?
- Fiziksel özelliklerimiz nelerdir?
- Sağlıklı beslenme için neler yapılmalıdır?
- Vücudumuzun bölümleri nelerdir?
- Vücut temizliği için neler yapmalıyız?

AYIN NEDENLERİ

- Neden dişlerimi fırçalamalıyım?
- İnsanlar neden farklı renkteler?



KASIM ÇALIŞMALARI KAVRAMLARIMIZ

KASIM AYI OKUMA YAZMA HAZIRLIK ÇALIŞMALARI

Sayı Sayma Çalışmaları:

“1'den 20'ye kadar ritmik sayma”yı öğreniyoruz.

Rakam Tanıma ve Tanımlama Çalışmaları:

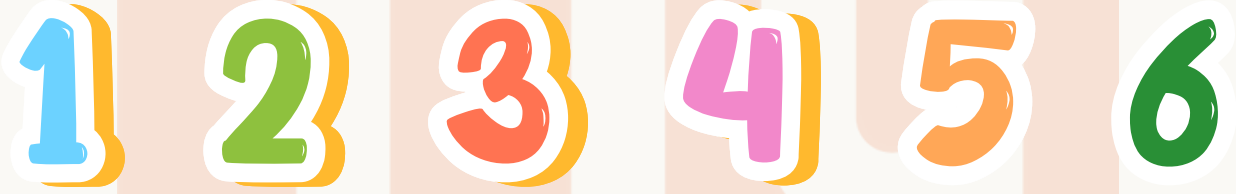
1,2,3,4,5,6 rakamlarını öğreniyoruz.

Renk: Sarı (Ana Renkler)

Şekil: ÜÇGEN- Karışık şekiller arasında üçgeni bulabilme

Sayı 4 Yaş: 3 ve 4 Rakamlarını Tanıma ve Tanımlama

Sayı 5 Yaş: 1'den 6'ya Rakamları Tanıma ve Tanımlama



ZIT KAVRAMLAR

Boş – Dolu

Az – Çok

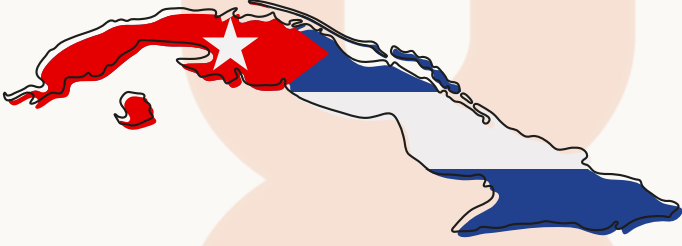
Geniş – Dar

Bütün – Yarım

Kenar – Köşe

DÜNYAYI KEŞFEDİYORUM

AYIN ÜLKESİ
KÜBA



AYIN ÜNLÜSÜ
SALVADOR DALİ



AYIN BİLİM İNSANI
MARIE CURIE



AYIN MÜZİSYENİ
RY COODER



AYIN HAYVANI
KANATLI HAYVANLAR - BÖCEKLER-
ARI



BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR

ATATÜRK'Ü ANMA



KIZILAY HAFTASI



ÖĞRETMENLER GÜNÜ



AĞIZ VE DİŞ SAĞLIĞI



DÜNYA ÇOCUK HAKLARI



EVRENSEL DEĞERLER EĞİTİMİ

SORUMLULUK

Sorumluluk “bireyin uyum sağlaması, üzerine düşen görevleri yerine getirmesi ve kendisine ait bir olayın başkaları üzerinde etkilerinin sonuçlarını üstlenmesi” olarak tanımlanmaktadır. Çocuğun sorumluluk alması, duygusal, sosyal, zihinsel ve bedensel gelişimi açısından önemlidir. Sorumluluk eğitiminin temelinde çocuğa kendini kontrol edebilme becerisini geliştirmesine ve çevresine uyum sağlamasına yönelik olan disiplin yatmaktadır. Sevinç Koleji Psikolojik Danışmanlık ve Rehberlik Koordinatörlüğü tarafından hazırlanan bültenimizde sorumluluk bilincini kazandırmanın yollarına ve dikkat edilmesi gerekenlere yer vereceğiz.

Keyifli okumalar dileriz.

Çocuklarınız hangi yaşta, neyi yapabilirler?

Bu sorunun cevabını verebilmek için hem onların bulunduğu yaş döneminin genel gelişim özelliklerini bilmeli hem de çocuğunuzun beceri düzeyi hakkında bol bol gözlem yaparak bilgi sahibi olmalısınız. Örneğin kendi kendine yemek yiyebilen veya giyinebilen bir çocuğu yedirmek veya giydirmek, çocuğa “Sen yapamıyorsun veya doğru yapamıyorsun.” mesajı verir. Ya da 2 yaşındaki bir çocuktan dağıttığı tüm odayı toplamasını beklemek gelişim özelliklerine uygun bir sorumluluk olmaz.

Sorumluluk, süreç gerektiren bir kazanımdır.

Sorumluluk becerisinin gelişiminde unutulmaması gereken nokta; sorumluluk kazanımının bir anda olmayacağı, uzun ve sağlam adımlarla ilerlenmesi gereken bir süreç olduğudur.

“Süper, yemeğini kendin yedin, harikası.”



EVRENSEL DEĞERLER EĞİTİMİ



SORUMLULUK VERİLİRKEN DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR

- Öğrencimizin yaşına, bulunduğu gelişim dönemine uygun sorumluluklar vermek gerekir.
 - Öğrencimizin yerine getiremeyeceği sorumluluklar vermek kadar, bulunduğu gelişim düzeyine göre kolay olan sorumluluklar vermek gelişimi olumsuz etkileyebilir.
 - Sorumluluk verirken öğrencimizin seçim yapmasına da fırsat vermek gerekir.
 - Emredici olmamaya ve uygun sosyal sözcükleri kullanmaya dikkat etmek gerekir.
 - Öğrencimizin sorumluluk almak istediği durumları iyi değerlendirip hevesini kırmadan sorumluluğu yerine getirmesine izin vermek gerekir.
 - Öğrencimizin üzerine aldığı sorumluluğu yerine getirebilmesi için onu cesaretlendirmek gerekir.
 - Sorumlu şekilde davrandığı durumlarda motivasyonunu artırıcı cümlelerle destek olmalıyız.
- Örnek: Bu sorumluluğu yerine getirebileceğini biliyordum. Sana güveniyorum. vs.
- Öğrencimizin yaşıyla doğru orantılı olarak sorumlulukları artırılmalıdır.
 - Kazanılmış becerinin öğrencimizde alışkanlık haline getirilmesi gerekir.
 - Beceri kazanan öğrencinizdeki küçük değişimleri sessizce izlemek yerine bu değişimin sizde yarattığı duygudan onu haberdar etmek gerekir. Davranışlarımız hakkında olumlu geri bildirimler almanın o davranışın gelecekte tekrarlanma olasılığını arttırdığı öğrenme kuramları açısından bilinen bir gerçektir.
 - Odasını toparlamış ya da en azından çabalamış bir öğrenciye “Bunu yapmış olman beni gerçekten çok mutlu etti.” demek, kazanılmış becerinin onda kalıcı bir alışkanlık haline gelmesinde kaçınılmaz bir destek olacaktır.

FEN VE MATEMATİK EĞİTİMİ



ARILAR İLE MATEMATİK

ARILAR İLE İLGİLİ NELER BİLİYORUZ?

Çocukların arılar hakkında neler bildikleriyle ilgili sohbet edilir.
Daha sonra arılar hakkında bildikleri resmedilir.

KAVRAM HARİTASI

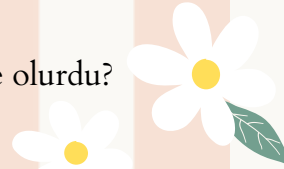
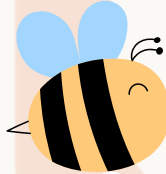
1. Öğrenciler arılar ile ilgili görsel materyalleri incelerler.
2. Arılar hakkında bildiklerini dağıtılan kavram haritası kâğıtlarına resmederler.
3. Öğrencilerin resmettikleri hakkında söyledikleri kâğıtların ilgili yerlerine not alınır.

ARILAR HAKKINDA İLGİNÇ BİLGİLER

- Dakikada 11.400 kez kanat çırpabilirler.
- Bir kilo bal için 40 bin arının 6 milyon kez çiçeğe konması gerekir.
- Dünyanın en hızlı bilgisayarlarından biri saniyede 16 milyar aritmetik işlem yapabilir. Bal arısı ise aynı sürede daha az enerji harcayarak 10 trilyonluk işlem yapma kapasitesine sahiptir.
- Çok az enerji tüketen bal arısının beyni, günümüzde üretilen en verimli bilgisayardan 100 milyon kat daha üstündür.
- Bal arıları bir peteği doldurabilmek için 100 milyon çiçeğin nektarını toplayabilir ve 100 bin kilometre boyunca kanat çırpabilir.
- Bir koloninin bir kilogram bal üretebilmesi için dünyanın etrafını 6 kez dönmeye eşdeğer bir uçuş yapması, bir arının dünyanın çevresini dönmesi için yaklaşık 25 kilogram bal tüketmesi gerekir.
- Bir arı bir litre balla 25 kilometre hızla ve saniyede 200-250 kez kanat çırparak 3 milyon kilometre kat edebilir.
- Kraliçe arının bir günde yumurtladığı yumurta ağırlığı, kendi ağırlığının 20 katına erişebilir.
- Arı, vücut ağırlığının 330 katı yük çekebilir.
- Bir bal arısı, bir seferlik polen toplama gezisinde 50-100 çiçeği ziyaret eder.
- Arılar mavi rengi ayırt edebilir, ancak kırmızıyı, koyu gri ve siyah olarak algılar.

SCAMPER ÇALIŞMASI

Bizlerde arılar gibi dans ederek iletişim kursak ne olurdu?



OCTOBER BULLETIN



VOCABULARY

truck, fire engine, bus, airplane, boat, hot air balloon, dirty, clean, hands, face, ears, nose, eyes, mouth, elbow, finger, knee, toe, bandage, first aid, birthday party, clean up, bubbles, pink, brown, orange, black, white, grey, book, pencil, big, small



FUNCTION

What's the matter?
 What hurts?
 Let's go by (truck)
 Let's...
 We did it!
 Happy Birthday!
 It's (a)...
 What is it?

SONGS

“Parts of the Face” song

<https://www.youtube.com/watch?v=XugJxtPkWg0>

“Head Shoulders Knees and Toes” song

<https://www.youtube.com/watch?v=nouDkGtDPNk>

“The Big Red Bus” Song

https://www.youtube.com/watch?v=MD_Cmozp4AA

“Colours” song

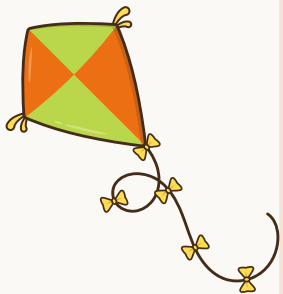
<https://www.youtube.com/watch?v=NUquLTPhMwg>

“School Items” song

<https://www.youtube.com/watch?v=ggkuCDrbHfl>

“Big and Small” song

https://www.youtube.com/watch?v=0x_fa2fcN8w



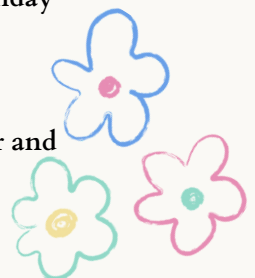
GAMES AND ACTIVITIES

- Mouse Says... Game (parts of the face)
- First Aid Game
- Listen and match the correct Vehicles
- Matching Game (Vehicles)
- Group Game (Vehicles)
- Story Time “Green’s Birthday Party”
- Story Act Out
- Maze Game (Story)
- Learning A Value “Clean Up”
- Clean Up Game
- Listen and Choose Game (Vehicles)
- Teacher’s Day Activities
- Sticker Game (Colours)
- Flashcard game (Colours)
- Story Time “I Want To Be An Artist”
- Whisper Game (Colours)



CRAFT

- Drawing your own face
- Trace and say the Vehicles
- Color the Vehicles
- 10th November Ataturk Memorial Day Activities
- Draw your favorite Vehicle
- Birthday painting
- Draw your own imaginary birthday party
- Teacher’s Day Heart
- Making a cityscape
- Find the correct number, colour and paint



PAYLAŞTIKÇA EĞLENİYORUM

AİLE KATILIMI

Fiziksel özelliklerimiz,
Ailemizin ve arkadaşlarımızın fiziksel özelliklerini ve birbirimiz arasındaki,
benzerlik ve farklılıklarımız
Dış görünüşüm nasıl?, Anneme ve babama benzeyen fiziksel özelliklerim
nelerdir? konularında çocuğunuz ile sohbet ediniz.

Ekim ve Kasım aylarında konu edindiğimiz ‘Arılar ile Fen ve Matematik’
çalışmalarımızı evde desteklemek adına kitap okuma saatinizde ‘Arı Maya’
kitabını okumanızı tavsiye ederiz.

Evrensel değerimiz olan ‘Sorumluluk’ ile ilgili bir çalışma yapmanızı, bu kavram
ile ilgili düşüncelerinizi özetleyerek, iletişim defterinin arasında kurumlara
göndermenizi ya da mail atmanızı rica ederiz.



NOVEMBER

THEMEN (KONULAR):

- Lektion 2:
- Hmmm
- Lecker!

WORTSCHATZ (KELİME):

- Der Apfel
- Die Birne
- Die Banane
- Die Orange
- Zahlen 1 bis 4
- Die Farbe: orange

Die Banane



DIE BIRNE

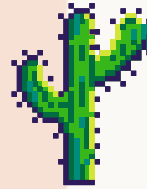
LIEDER(ŞARKILAR):

Hallo, Tschüss,
Das bin ich.
Hallo
Hallo, Freunde!
Wir lernen Deutsch!
Sag Hallo, Hallo,
Hallo, Leo!



SPIELE (OYUNLAR):

- Kettenspiel (Frage und Antwort)



HANDWERK(EL İŞİ):

- Aufkleben die entsprechenden Aufkleber.
- Die genannten Obstsorten zeigen und malen.
- Kreisen das unpassende Fruchtstück ein.



SEVİNÇ

EĞİTİM
KURUMLARI

**SEVİNÇ
ANAOKULU**

**KKTC
GAZİMAĞUSA**

**ŞUBELERİMİZ
AÇILIYOR!**



SEVİNÇ

ANAOKULU