

ÜZA Kids ETKİNLİK PROGRAMI UBD DERS PLANI

Ders Alanı: Yaratıcı Drama & Hikâye Anlatıcılığı

Yaş Grubu: 5-6 Yaş

Hafta: 2

Süre: 30 dakika

Ana Aktivite: Kayıp Karakterler Laboratuvarı — Karakter Tasarımı ve Beden Dili

Kullanılacak Materyaller: Dosya (üzerinde "Kayıp Karakterler Dosyası" yazan)

UBD — AŞAMA 1: BEKLENEN SONUÇLAR

Büyük Fikirler

- Bir karakter; yürüyüşü, duruşu, yüz ifadesi ve jestleriyle tanınır.
- Beden dili, konuşmadan da çok şey anlatabilir.

Kalıcı Anlayışlar

- Çocuk, bir karakterin yürüyüş biçimiyle kimliğini yansıtabileceğini anlar.
- Çocuk, duruşun (dik, eğik, kapanmış vb.) bir karakterin ruh halini anlattığını anlar.
- Çocuk, yüz ifadesi ve jestlerin bir karakteri tamamlayan parçalar olduğunu anlar.

Temel Sorular

- Bir karakter nasıl yürür?
- Karakterimiz nasıl durur?
- Karakterimizin yüzü ne anlatıyor?
- Elleri karakteri nasıl tanımlıyor?

Öğrenme Çıktıları

1. Çocuk, yürüyüş istasyonunda bir yürüyüş biçimini (minicik adımlar, dev adımlar vb.) seçip canlandırır.
2. Çocuk, beden istasyonunda bir duruş biçimini (dik, eğik, omuzlar yukarıda vb.) seçip canlandırır.
3. Çocuk, yüz istasyonunda bir yüz ifadesini (şaşkın, meraklı, korkmuş vb.) seçip canlandırır.
4. Çocuk, jest istasyonunda bir el/kol hareketini (el sallayan, kolları bağlı vb.) seçip canlandırır.
5. Çocuk, oluşturduğu karakterle sahneye çıkıp başka bir karakterle karşılaştığında doğaçlama tepki verir.

Gelişim Alanları

Motor Gelişim (büyük kas, beden farkındalığı), Sosyal-Duygusal Gelişim, Dil Gelişimi, Bilişsel Gelişim (yaratıcılık)

Desteklenen Beceriler

Yaratıcı düşünme, beden farkındalığı, duygu ifade etme, doğaçlama, karar verme, kendine güven

Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli İlişkilendirmesi

Alan Becerileri

Hareket ve Sağlık Alanı — Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler; Sanat Alanı — Sanatsal Uygulama Yapma; Türkçe Alanı — Konuşma

Öğrenme Çıktıları / Alt Öğrenme Çıktıları

- HSAB.1. Farklı çevre ve fiziksel etkinliklerde büyük kas becerilerini etkin bir şekilde uygulayabilme — a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketleri yapar. Dersle bağlantısı: Çocuk, yürüyüş istasyonunda minicik adım, dev adım, sürünme, hızlı/yavaş yürüyüş gibi farklı yer değiştirme hareketlerini dener.
- HSAB.4. Beden farkındalığına dayalı hareket edebilme — a. Bedeninin bölümlerini gösterir; b. Bedeninin farkında olarak hareket eder. Dersle bağlantısı: Çocuk, beden istasyonunda omuzlarını, göğsünü, duruşunu bilinçli olarak konumlandırır.
- SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme — ç. Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır; e. Drama etkinliklerinde yaratıcı performans sergiler. Dersle bağlantısı: Çocuk, dört istasyondan seçtiği özelliklerle özgün bir karakter yaratıp sahnede canlandırır.

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri

- SDB1.1.SB2. Olaylar/durumlar karşısında hangi duyguları yaşadığını fark etmek (G1. Duygularını sözel olarak ifade eder). Dersle bağlantısı: Çocuk, yüz istasyonunda şaşkın, korkmuş, mutlu, şüpheli gibi duygu ifadelerini seçip yüzüyle canlandırır.

Eğilimler

- E3.2. Yaratıcılık. Dersle bağlantısı: Çocuk, dört istasyondan seçimler yaparak kendine özgü bir karakter tasarlar.
- E1.5. Kendine Güvenme (Öz Güven). Dersle bağlantısı: Çocuk, tasarladığı karakterle sahneye çıkıp diğer karakterlerle doğaçlama etkileşime girer.

Disiplinler Arası İlişkiler — Konsey Önerileri

- Müzik & Yaratıcı Drama: Sahneye çıkış sırasında isteğe bağlı müzik kullanılarak karakterin ritmi ve müzik arasında bağlantı kurulur.
- Sanat & Yaratıcı Drama: Tasarlanan karakterler etkinlik sonrasında basit bir çizimle "karakter kartına" dönüştürülebilir.
- Fen & Yaratıcı Drama: Farklı yürüyüş biçimlerinin (sürünme, zıplama vb.) hangi canlılara benzediği üzerine kısa bir gözlem sohbeti yapılabilir.
- Matematik & Yaratıcı Drama: Dört istasyondaki seçimlerin sayılması ("4 istasyondan kaç tanesini seçtik?") ile sayma deneyimi desteklenir.

Pedagojik Dayanaklar

- Yaratıcı Drama (karakter tasarımı, beden dili)
- İstasyon (Laboratuvar) Temelli Öğrenme
- Doğaçlama

UBD — AŞAMA 2: KABUL EDİLEBİLİR KANITLAR

Performans Görevi

Çocuk, "karakter tasarımcısı" rolüne girerek dört istasyonun (yürüyüş, beden, yüz, jest) her birinden bir özellik seçer; seçtiği özelliklerle özgün bir karakter oluşturur ve sahneye çıkıp diğer karakterlerle doğaçlama etkileşime girer.

Öğretmen Gözlem Kriterleri

- ☐ Yürüyüş istasyonunda bir yürüyüş biçimi seçer.
- ☐ Seçtiği yürüyüşü bedeniyle canlandırır.
- ☐ Beden istasyonunda bir duruş biçimi seçer.
- ☐ Yüz istasyonunda bir yüz ifadesi seçip canlandırır.
- ☐ Jest istasyonunda bir el/kol hareketi seçip canlandırır.
- ☐ Sahneye kendi karakter yürüyüşüyle çıkar.
- ☐ Başka bir karakterle karşılaştığında doğaçlama bir tepki verir.
- ☐ Etkinlik boyunca karakterini sürdürmeye çalışır.

Çocuk Yansıtması

- Karakterine hangi yürüyüşü seçtin, neden?
- Karakterinin yüzü ne anlatıyordu?
- Sahnede başka bir karakterle karşılaştığında ne yaptın?
- Kendi karakterinle ilgili en sevdiğin şey ne oldu?

Ürün / Performans Kanıtı

Çocuğun dört istasyondan seçtiği özelliklerle oluşturduğu karakterin sahne canlandırması ve doğaçlama etkileşimi.

Değerlendirme Yaklaşımı

Gözlem, anekdot kaydı ve çocuk performansı üzerinden nitel değerlendirme. Not verme veya puanlama yapılmaz.

UBD — AŞAMA 3: ÖĞRENME PLANI

Pedagojik Yaklaşımlar

Yaratıcı Drama, İstasyon Temelli Öğrenme, Doğaçlama

Günün Kavramları

karakter, yürüyüş, duruş, yüz ifadesi, jest, doğaçlama

Merak Uyandırıcı Giriş

Öğretmen elinde üzerinde "Kayıp Karakterler Dosyası" yazan bir dosyayla sınıfa gelir: "Bugün sizler için çok önemli bir görevim var. Dünyadaki bazı karakterlerin yürüyüşleri kaybolmuş. Bazılarının yüz ifadeleri, bazılarının nasıl durduğu unutulmuş. Onları yeniden tasarlamamız gerekiyor!"

Isınma / Hazırlık

Öğretmen çocuklara "bugün hepiniz birer karakter tasarımcısı" der. Dosya kısaca açılıp gösterilir, dört istasyonun ne olduğu kısaca tanıtılır.

Drama

Amaç

Yürüyüş, duruş, yüz ifadesi ve jestlerle özgün bir karakter yaratmak.

Uygulama

Sınıfta dört istasyon oluşturulur:

- 1. İstasyon — Yürüyüş: minicik adımlar, dev adımlar, zıplayan adımlar, sürünerek, çok hızlı, çok yavaş.
- 2. İstasyon — Beden: dik, eğik, omuzlar yukarıda, göğüs önde, küçücük kapanmış.
- 3. İstasyon — Yüz: şaşkın, meraklı, korkmuş, çok mutlu, şüpheli.
- 4. İstasyon — Jest: el sallayan, sürekli bir şey arayan, kolları bağlı, kollar havada.

Çocuklar her istasyondan bir madde seçip canlandırır. Ardından karakterler sahneye çağırılır; isteğe bağlı müzik eşliğinde kendi karakter yürüyüşleriyle sahneye çıkarlar. Karakterler birbirleriyle karşılaşır ve doğaçlama tepkiler verir.

Öğretmen Rolü

Her istasyonu net biçimde tanıtmak, örnekleri modellemek, seçim yapmakta zorlanan çocuğa nazikçe yardımcı olmak, sahne anında güvenli ve destekleyici bir ortam sağlamak.

Çocuk Rolü

Karakter tasarımcısı rolüne girer, her istasyondan bir özellik seçer, sahnede karakterini canlandırır ve diğer karakterlerle doğaçlama etkileşime girer.

Desteklenen Beceriler

Yaratıcılık, karar verme, beden farkındalığı, doğaçlama, kendine güven

Ana Aktivite

Hazırlık: Sınıfta dört istasyon alanı belirlenir (kartlarla veya sözel olarak işaretlenebilir); dosya hazır bulundurulur; sahne alanı ayrılır.

Başlangıç yönergesi: "Şimdi birer karakter tasarımcısı olacağız. Dört istasyonu gezip kendi karakterimizi oluşturacağız, sonra sahneye çıkacağız."

Adım adım uygulama:

- 1. Öğretmen dosyayı tanıtır, görevi açıklar.
- 2. Yürüyüş istasyonu tanıtılır, çocuklar bir yürüyüş biçimi seçip dener.
- 3. Beden istasyonu tanıtılır, çocuklar bir duruş biçimi seçip dener.
- 4. Yüz istasyonu tanıtılır, çocuklar bir yüz ifadesi seçip dener.
- 5. Jest istasyonu tanıtılır, çocuklar bir el/kol hareketi seçip dener.
- 6. Her çocuk dört seçimini birleştirerek kendi karakterini oluşturur.
- 7. İsteğe bağlı müzik açılır, karakterler sırayla veya birlikte sahneye çıkar.
- 8. Sahnede karşılaşan karakterler birbirlerine doğaçlama tepkiler verir.

Öğretmen soruları: "Karakterin nasıl yürüyor?" "Karşılaştığın karakter sence ne hissediyor?" "Sen bu karakterken neler yapardın?"

Çocuk seçimleri: Her istasyondan hangi özelliği seçeceği, sahnede karakterini nasıl sunacağı, karşılaşma anında nasıl tepki vereceği.

Olası güçlükler ve müdahale: Seçim yapmakta zorlanan çocuğa öğretmen birkaç örnek sunar; sahneye çıkmakta çekingen kalan çocuğa küçük grupla çıkma seçeneği sunulur; doğaçlama anında donup kalan çocuğa öğretmen basit bir soru sorarak yönlendirme yapar.

Bitirme ölçütü: Tüm çocuklar kendi karakterleriyle sahneye çıkıp en az bir karşılaşma yaşadığında etkinlik tamamlanır.

Paylaşım/yansıtma: Çocuklar çembere döner, en sevdikleri karakter özelliğini kısaca paylaşır.

Materyal Kullanım Tablosu

Materyal	Pedagojik Amaç	Kullanıldığı Aşama	Desteklenen Beceri	Yaş Uyarlaması	Güvenlik
Dosya (Üzerinde "Kayıp Karakterler Dosyası" yazan)	Görev/gizem duygusu yaratmak, etkinliği çerçevelemek	Merak Uyandırıcı Giriş / Isınma	Dikkat, merak, göreve bağlanma	5 yaş: öğretmen dosyayı okur ve basitleştirir; 6 yaş: çocuk dosyanın üzerindeki yazıyı fark edebilir	—

Dakika Dakika Ders Akışı

Süre	ÜZA Kids İşlevi	Öğrenme Deneyimi	Öğretmen Rolü	Çocuk Rolü	Yöntem/Teknik	Materyal	Hedeflenen Beceri
0-3 dk	MERAK	Dosyayla giriş, görevin tanıtılması	Görevi tanıtır, merak uyandırır	Dinler, göreve katılır	Yaratıcı drama	Dosya	Dikkat, merak
3-7 dk	DENEYİM	Yürüyüş ve beden istasyonlarının tanıtılması, deneme	İstasyonları tanıtır, örnekler gösterir	Yürüyüş ve duruş seçer, dener	İstasyon temelli öğrenme	—	Büyük kas hareketi, karar verme
7-13 dk	DENEYİM + ÜRETME	Yüz ve jest istasyonlarının tanıtılması, deneme	İstasyonları tanıtır, örnekler gösterir	Yüz ifadesi ve jest seçer, dener	İstasyon temelli öğrenme	—	Duygu ifadesi, yaratıcılık

Süre	ÜZA Kids İşlevi	Öğrenme Deneyimi	Öğretmen Rolü	Çocuk Rolü	Yöntem/Teknik	Materyal	Hedeflenen Beceri
13-18 dk	ÜRETME	Dört seçimin birleştirilip karakterin oluşturulması	Bireysel destek sağlar	Karakterini bütünlendirir, prova eder	Yaratıcı drama	—	Yaratıcılık, bütünlendirme
18-26 dk	ÜRETME + DENEYİM	Sahneye çıkış, karakterler arası doğaçlama karşılaşmalar	Müziği yönetir, sahneyi yönlendirir	Sahneye çıkar, doğaçlama tepki verir	Doğaçlama	Müzik (isteğe bağlı)	Doğaçlama, kendine güven
26-30 dk	DÜŞÜNME + PAYLAŞMA	Kapanış, en sevilen özelliğin paylaşılması	Yansıtma sorusu sorar	Deneyimini paylaşır	Paylaşım çemberi	—	Yansıtma, kendini ifade etme

Kapanış ve Yansıtma

Çocuklar çembere döner. Öğretmen sorar: "Bugün tasarladığın karakterle ilgili en sevdiğin şey neydi?" Kısa bir paylaşım turunun ardından ders veda ile kapanır.

FARKLILAŞTIRMA — ÜZA Kids Uygulama Stratejileri

5 Yaş

Hızlandırma

- Her istasyonda öğretmen yönlendirmesiyle tek bir seçenek arasından seçim yapar.

Derinleştirme

- Seçtiği özelliği birkaç kez tekrarlayarak pekiştirir.

Zenginleştirme

- Öğretmenle birlikte karakterine basit bir isim bulur.

6 Yaş

Hızlandırma

- Dört istasyondaki seçimlerini bağımsız olarak yapar ve birleştirir.

Derinleştirme

- "Karakterin neden böyle yürüyor/duruyor?" gibi sorularla karakterinin arka planını düşünür.

Zenginleştirme

- Karakterine bir isim ve kısa bir özellik cümlesi ekleyip arkadaşlarına tanıtır.

DESTEK VE UYGULAMA

Üstün Potansiyelli Öğrenciler İçin Öneriler

- Karakterine kısa bir hikâye/geçmiş kurgulamasına fırsat verilir.

- Sahnede birden fazla karakterle art arda doğaçlama etkileşime girmesi teşvik edilir.
- Arkadaşlarına istasyon seçimlerinde rehberlik etmesine izin verilir.

Özel Gereksinimli Öğrenciler İçin Öneriler

- İstasyon seçenekleri görsel kartlarla desteklenebilir.
- Seçim yapmakta zorlanan çocuğa iki seçenek arasından basitleştirilmiş seçim sunulur.
- Sahneye çıkmak istemeyen çocuk için gözlemci rolü kabul edilir.
- Yönergeler kısa ve tek adımlı verilir.

Öğretmene Notlar

- İstasyonlar net ve birbirinden ayrı alanlarda konumlandırılmalıdır.
- Her istasyonda en az bir örnek öğretmen tarafından modellenmelidir.
- Doğaçlama karşılaşmalarda kimse zorlanmamalı, gönüllülük esas olmalıdır.
- Müzik isteğe bağlı olup çocuğun tercihi göre açılıp kapatılmalıdır.
- Karakter seçimlerinde "doğru/yanlış" olmadığı vurgulanmalıdır.
- Geçişlerde net sözel yönergeler kullanılmalıdır.
- Sahne süresi grup büyüklüğüne göre ayarlanmalıdır.
- Etkinlik sonunda her çocuğun karakteri kısaca olumlanmalıdır.

Güvenlik Notları

- Yürüyüş istasyonunda (özellikle sürünme, zıplama, hızlı yürüyüş) çocuklar arasında yeterli mesafe bırakılmalıdır.
- Sahne alanı çarpışma/takılma riski oluşturacak eşyalardan arındırılmalıdır.
- Müzik sesi kulak sağlığına uygun düzeyde tutulmalıdır.
- Zeminin kaymaz ve engelsiz olduğundan emin olunmalıdır.

Aile Katılımı

Ailelere, evde birlikte bir "karakter" icat edip onun nasıl yürüdüğünü, durduğunu ve yüz ifadesini birlikte canlandırmaları önerilir.

VELİ BİLGİLENDİRME BÜLTENİ

Sayın Velimiz,

Bu hafta çocuğunuz Yaratıcı Drama & Hikâye Anlatıcılığı dersinde "karakter tasarımcısı" oldu ve kendi özgün karakterini yarattı.

Ders Sürecinde Gerçekleştirilen Etkinlikler

Çocuklar dört istasyonu (yürüyüş, beden, yüz, jest) gezerek kendi karakterlerini oluşturdu. Ardından bu karakterlerle sahneye çıkıp diğer karakterlerle doğaçlama karşılaşmalar yaşadı.

Kazanılan Beceriler ve Öne Çıkan Kavramlar

Yaratıcılık, beden farkındalığı, duygu ifade etme, doğaçlama, kendine güven. Günün kavramları: karakter, yürüyüş, duruş, yüz ifadesi, jest, doğaçlama.

Evde Sohbet Önerileri

"Karakterin nasıl yürüyordu?" "Yüzü ne anlatıyordu?" "Sahne de kiminle karşılaştın, ne oldu?"

Aile Katılımı

Evde birlikte bir "karakter" icat edip nasıl yürüdüğünü, durduğunu ve yüz ifadesini birlikte canlandırabilirsiniz.