

Keyifli Okumalar Dileriz

Binlerce kategoride milyonlarca PDF e-kitap, ders kitapları, dergiler ve romanlara platformumuz üzerinden ücretsiz ulaşabilirsiniz.

RESMİ WEB SİTEMİZ

<https://rantey.org>

Yedek ve Duyuru Kanallarımız

Sitemize erişim engeli gelmesi veya adres değişikliği durumunda aşağıdaki kanallardan güncel giriş adresine erişebilirsiniz:

- Telegram: <https://t.me/birkitapbir>
- WhatsApp Kanalımız : <https://whatsapp.com/channel/0029VbDHv8uE50Us4lvMoc0Y>

Okul



Öncesinde

Yaklaşımlar



HIGH SCOPE

Kurucusu: David Weikart (Bilişsel Gelişimcilik)

Piaget → Şemaya Dayalı Öğrenme

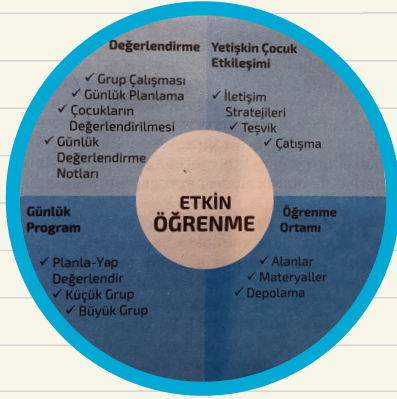
- Özerklik
- Sosyalleşme
- Girişimcilik
- Sorumluluk

2013 Okul Öncesi E.P bu yaklaşımdan etkilenmiştir. (Günlük Eğitim Akışı)

Bir günlük planda temizlik, küçük / büyük grup etkinlikleri planla-yap-değerlendir'de yer alır.
→ özdisiplin / sorumluluk kazandırır.

0-3 yaş → 42 anahtarlar deneyimi

3-5 yaş → 58 anahtarlar deneyimi
→ kazanım / göstergeler



Etkin Öğrenmenin 5 Önemli Noktası

- Her çocuk için malzeme
- Çocuğun bu malzeme ile çalışması
- Malzeme ile yapacağı şeyi seçmesi
- Çocuğun seçip kullandığı dil
- Yetişkinlerin / Yaşlıların desteği

Etkin Öğrenme 4 tür etkinliğe ayrılır.

1. Nesnelerle Yapılan Eylemler

2. Yansıtıcı Eylem: Çocuklar düşünce geliştirmek için eylemlerini materyallere yansıtır. "Neden taş suda batır?"

3. İçsel Motivasyon: Her çocuk dünyanın nasıl işlediğini kendisi fark eder.

4. Problem Çözme

- Çocuklar seçtikleri gelişmeleri planlar, başlatır ve çalışması üzerinde düşünür.

REGGIO EMILIA

Kurucusu: Loris Malaguzzi

Bu yaklaşım somut yaşantılara önem vererek

Gocuğun Yüz Dili' görüşünü benimsemişlerdir.

Bu yaklaşım çocuğu birer araştırmacı olarak

görü: Öğretmen çocuklarla öğrenir.



- Duvarlar ortadan kaldırılmalıdır. "Güçlü Çocuk"
 - Her anaokulunda **Atelierista** (sanat öğretmeni) bulunur. (3d Heykel, kolaj, kil çalışmaları)
 - Okulda **Pedagogista** (program koordinatörü) vardır.
 - **Proje tabanlı öğrenme** özellikleri vardır.
 - Yapılan çalışmaların kayıt alınmasına **Dökümantasyon** denir. (Konuşmalar, fotoğraf, alınan notlar, projeler, resim, maket...)
 - Malaguzzi'ye göre çocuk "**Doğumdan itibaren Sosyal, zeka dolu ve meraklıdır**"
 - Öğretmen bir **pusula** rolü üstlenir. (Yön veren, Yönlendiren, Araştırandır.)
 - Bu sistemin içerisinde **idari personel yoktur.**
 - **İmkansız Yüz İste Orada** siiri → Malaguzzinin
 - **4yaş → 5yaş → 6yaş ⇒ Öğretmen 1 sınıfla**
(2öğretmen) (2öğretmen) (2öğretmen) **3 yıl çalışmak zorunda**
 - Hem Bireysel hem Grup Çalışmaları vardır.
 - **Piaget, J.Dewey, Vygotsky, Froebel, Pestalozzi**'den etkilenmiştir.
 - Değerlendirme → **Çocuklar**
(Dökümantasyon Kuramı)
 - **Öğretmenler**
 - **Toplum (3 öğretmen)**
- ### Yaklaşımın İlkeleri

 - Çocuk baskılamandır. (Güçlü Çocuk)
 - Çocuk, işbirliğine açıktır.
 - Çocuk, iletişim kurar. (Çocuğun Yüz dili)
 - Öğretmen, rehberdir, araştırmacıdır.
 - Anne-baba işbirliği içindedir.
 - Dökümantasyon iletişim aracıdır.

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - <https://rantey.org>

WALDORF



Kurucusu: **Rudolf Steiner**

- Sigara fabrikasında çalışanların çocukları için kuruldu.

- **Felsefe:** **Anthroposofi** (İnsan doğasının bilgeliği)
 - 1. Fiziksel Alan
 - 2. Eterik Beden
 - 3. Astral Beden
 - 4. Ego

insanlığın 3 doğumu
- **Müfredat:**
 - **Entegrasyon (uyum)**
 - Sanatsal Yaklaşımlar
 - Kültürel ve gelişimsel yaklaşım
 - **Eurythmy yaklaşımı (ORFF)**
↓
(Sanat + Din eğitimi)
- **Ortam:** **Doğallık - Düzen - Güzellik**
 - plastik, teknoloji ⇒ X
 - Ev ortamı ⇒ ✓
- **Kadro:** Yönetici + İdare ⇒ X

- Gocuğun, **akıl-kalp-yetenek** eğitimi alması amaçlandı.
- 3 yaşında eğitim başlar. **3 yıl boyunca aynı öğretmen**
- **İlk 7 yıl çocuklar kayıt cihazı** gibidir.
- **Farklı yaş grupları** vardır.
- Öğretmen; **düşünür, bilim insanı, sanatçı ve çevrecidir.**
- **Hikaye zamanı**, bu yaklaşımda önemli bir etkinliktir.
- Montessori gibi **Doğa Masası** vardır.
- **Yüzsüz Bebek** kullanılır.
- Waldorf'un yönetim anlayışına **Komite** denir.
- Okul önc. dönemde çocuklara okuma-yazma eğit. verilmez.
- **Her çocuk için 3 dil eğitimi** → Almanca- Fransızca- İspanyolca
- Okullar öğretmenler taraf. yönetilir.
- Yemek pişirme ve bahçe etk. yapılır.
- Sınıflar **soft açık renklerden** oluşur.

Waldorf Yakl. okul önc. eğitiminin şekillenmesinde
"Elisabeth Grönelius" etkili olmuştur.

Temel Prensipler



- İnsani gelişim için eğitim
- Dünya vatandaşlığı için eğitim
- Dünya okur-yazarlığı için eğitim
- Ruhani gelişim için eğitim
- Onurlu, ahlaklı bireyler yetiştirmek
- Bütünleştirilmiş (Holistik) eğitim
- Demokrasi
- Özgürlük ve seçim
- Duyarlı bireyler olma

Örntmi: Hareket Sanatıdır

- Etkinlik geçişi şarkı söyleme
- Bir müzik aleti çalmak (**en çok lir**)
- Ritimsel oyun çalışmaları

HEAD START



Kurucusu: Wright Edelman

ABD'de ilk olarak Sağlık Eğitimi olarak ortaya çıkmış.

Bu program yoksullukla mücadele çalışmasının parçasıdır.

4-6 yaş

- Özel gereksinimli bireyler
- Farklı dil konuşan bireyler
- Farklı din kültürüne sahip bireyler
 - Dil öğrenme etkinlikleri
 - Kültür öğrenme etkinlikleri
 - Alan gezileri

Bu programın 4 temel görevi vardır.

1. **Eğitim:** Bireyin çok yönlü gelişimini sağlar.
2. **Ebeveyn Katılımı:** Aile yetenekleri doğrultusunda
3. **Sağlık:** Rutin kontrol vb
4. **Sosyal Hizmetler:** Temel ihtiyaçlar

Aile Eğitimi: • Ev ziyaretleri

• Yılda 2 kez **KONFERANS**

• Çocukların olduğu yerde çalışma imkanı

NOT Ailelerin de katılımıyla birlikte ortak yönetim belirlenir.

1. **Politika Konseyi:** Hibe, Personel Seçimi, Program Hazırlama, Komite üye seçimi
2. **Politika Komitesi:** İşletme
3. **Ebeveyn Politika Komitesi:** Hizmet içi Eğitim

Eğitim Ortamları: • Kurum Merkezli

- Ev Merkezli
- Bütünleştirilmiş (Kurum+ev)
- Aile-Çocuk Katılım Prog.

"Hiçbir çocuk geride kalmayın" sloganı var. (Eğitimde fırsat eşitliği vardır.)

• "İyi Başlangıç" olarak da bilinen yaklaşımın kurucusudur.

• Yoksul ailelerin çocukları merkeze alınır.

• Bu yaklaşımda tanımlanmış 9+2 tane ilgi köşesi; Blok, Evcilik, Masaüstü oyuncaklar,

Sanat, Kitap, Müzik,

Duyu masası, Akıllı alan

+ Yemek Pisirme alanı, PC alanı
Sadece 6 yaşında



MONTESSORI



Kurucusu: **Maria Montessori**
(Duyusal Bilişselcilik)

Tıp doktorudur. Engelli çocuklarla çalışmıştır.

Montessori Programının Özellikleri

- Çocuk merkezlidir. (2-6 yaş aralığını kapsar)
- Karma yaş grupları ile küçük çocuğun büyüklüklerini taklit etmesi beklenir.
- Öğretmen çocuğun gereksinimlerine duyarlı ortam yaratmalıdır.
- Çocuğun bireyselliği vurgulanır.

Montessori'nin İlkeleri

- Hareket ve Biliş
- Seçim yapmak
- İlgi ve saygı
- Dışsal ödülle olumsuz bakış
- Akran öğrenmesi
- Anlamlı öğrenme
- Kritik dönemler
- Düzenlenmiş çevre/zihin
- T-S ilişkisi

Montessori Programındaki Gelişim Alanları

- Duyu Gelişimi
- Kavram Gelişimi
- Günlük Yaşamda Başarı
- Akademik Gelişim (matematik, dil, coğrafya, biyoloji)

Duyu Araçlarının Gelişim Sırası

- Dokunma
- Görme
- Proprioseptif (vücut farkındalığı)

Öğrenme Köşeleri

- Duyu ● Dil
- Sanat ● Kültür
- Coğrafya**

Emici Zihin: Gevresindeki uyarıcıları çocuk anlamlandırır.

0-3 yaş → bilinçli olmayan öğrenme

4-6 yaş → bilinçli öğrenme

Kozmik Eğitim: Doğa hayatın öğretmeni'dir.

Çocuklarda, sevgi duygusu, empati gelişir.

Evren, dünya, tarih, bilim konularını içerir.



MONTESSORİ

Kurucusu: Maria Montessori
(Duyusal Bilişselcilik)



- Öğrenci deneme-yanılma ile öğrenir.
- Çocuk küçük bir yetişkin değildir.
- Hiçbir insanı başka bir insan eğitemez.
- Doğa masası (teşhir masası) bulunur.
- "Çocukların ellerine vermediğiniz hiçbir şeyi aklına yerleştiremezsiniz" der.
- Duyu materyallerinin en önemli özelliği sadece bir duyuya yönelir.
- Eğitimci pasiftir, engelleri ortadan kaldırandır. Çocuğun aktif olmasını sağlayan kişidir.
- Montessori yöntemi 3 amaca hizmet eder. (1.Hareket 2.Duyu 3.Dil)

DUYU MATERİYALLERİ

- Pembe Kule: Görsel ayırt etme ve boyut farklarını öğrenmeyi sağlar. Manipülatif bec. geliştirir.
- Kahverengi Merdiven: Genişlik ve yükseklik kavramı. Aynı zamanda sıralama bec. kazanır.
- Barik Tabletler: Ağırlıkları ayırt etme
- Kulplu Silindirler: Boyuta göre görsel ayırt etme (Silindiri uygun olan boşluğa takma)
- Kırmızı-Mavi Çubuklar: Uzunluk kavramı (Uzun-kısa)
- Koku Şişeleri Kokuları ayırt etme
- Renkli Silindirler Boyutları ayırt etme, benzerlik ve farklılıkları algılamasını sağlama



Pembe Kule



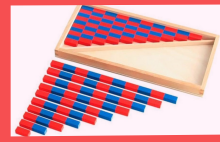
Kahverengi
Merdiven



Renkli
Silindir



Kulplu
Silindir



Kırmızı Mavi
Çubuklar



Barik
Tabletler

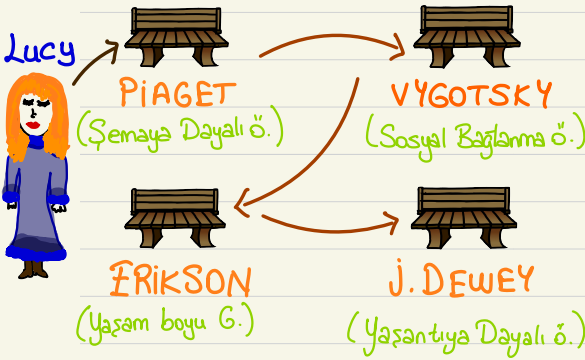
BANK STREET

Kurucusu: **Lucy Mitchell**
(Gelişimsel Etkileşim Yaklaşımı)

5 Temel Alanı vardır.

1. **Kültürel Antropoloji**
2. **Coğrafya**
3. **Tarih**
4. **Siyasal Bilimler**
5. **Ekonomi**

Öğrenme işi **Harmanlama** yoluyla olur.
(Eklektik)



- Laboratuvar tarzı öğrenme
- Yaratıcılığı en çok geliştiren yaklaşımdır.
Planlanmış program yoktur. "Esnektir"
- Resim önemlidir ve evrenselidir.
- Gezi programları önemli yer tutar
- Çocukların kendi dünyalarını anlamaları için yaptıkları etkinliklere "Sosyal Çalışmalar" denir.
- Temel amacı, daha iyi bir dünya inşa etmektir.
(Farklılıklara saygı: dil, din, değer, inanç...)

PROJE YAKLAŞIMI

Kurucusu: **John Dewey**

- Çocuklarda **problem çözme** becerisi gelişmeli
(Toplumsal Reform)
- Çocuklarda **üst düzey öğrenme** becerisi gelişmeli
(Yaratıcı / Eleştirel)
- Çocuklar **yaşantıya dayalı öğrenme** sergilemelidir.
(Yaparak-yaşayarak öğrenme)



KILPATRICK (Okul öncesine uyarladı.)

AŞAMALARI

1. Başlangıç

- Konuyu belirleme (çocuklar)
- Soruyu belirleme (çocuklar)
- Proje takvimi (görselleştirme)



2. Geliştirme

- Soruların cevaplarını bulma
↳ Araştırma (veri tabanı)
↳ Alan gezisi (gözlem)
↳ Uzman görüşü

3. Sonlandırma

- Cevaplar, somut ürünlere dönüştürülür.

ORMAN OKULU YAKLAŞIMI

- Danimarka ve İsveç'te başlamıştır.
- Orman okulları herkese açıktır.
- Orman Okullarında Bireylerin:
 - ↳ Risk alması
 - ↳ Tercih yapması
 - ↳ Olumlu tutumlar edinebilmesi sağlanır.
- Orman okullarında öğrenmenin odak noktası sosyal gelişimdir.

Orman Okullarının Temel Bileşenleri

1. Ormanlık alan kullanımı
2. Eğitimli bir lider
3. Düzenli ziyaretler



Orman Okulları Uygulamasının Temel Özellikleri

- Mekan ile sürekliliğe dayanan bir ilişki kurulmasına dayalıdır.
- Çocukların bütüncül gelişimini hedefler.
- Çocukların uygun düzeyde risk deneyimlemesini sağlar.
- Orman okulları mutlaka orman ve ağaçlık alanda olmalıdır.

- Merak dolabı bulunmaktadır. Çocuklar ormandan getirdikleri şeyleri bu cam dolaba atarak daha sonra tekrar inceleyebilirler.

PIRAMİT METODU

Hollanda hükümeti tarafından ülkede yaşanan yoğun göçün mağduru olan dil, sosyal gelişim bakımından sorun yaşayan çocukların genilemesini önlemek için yapılan bir programdır.

Bu metod da çocuklar

- **Bilişsel Zeka** ile becerilerine odaklanırken,
- **Duyusal Zeka** ile de başkalarının duygularını fark eder,

Kinestetik Zeka ile hareket ederek yaratıcı olmayı öğrenir.

Piramit Metodunda Yer Alan Eğitim Programları

- Oyun Programı
- Projeler
- Tutor Programı
- Ebeveyn Programı



PORTAGE YAKLAŞIMI

- Gelişim geriliği ya da herhangi bir özel gereksinimli çocukların davranışlarının uygulamalı olarak davranış analizlerinin yapılmasıdır.
- ABD'de orb. konulmuştur.
- Evde eğitim esastır.
- Çocukların davranışlarını değiştirmede etkilidir.
- Ev ziyaretleri yapılır.

Portage İlkeleri

- Kaynaştırma
- Küçük adımlar
- Açık kapı
- Olanak sağlama
- Ekolojik destek
- Toplumsal bilgilendirme
- Strateji belirleme

TE WHARIKI PROGRAMI

- Yeni Zelanda'da kullanılan erken çocukluk eğitimi kuramıdır.
- "İdeal Çocuk" vizyonuna uygun olarak tasarlanmıştır.
- Vygotsky'nin sosyo-kültürel yaklaşımını temel alır.

Programın Kavramları

- Öğrenme, dokuma metaforudur. Gelişim, ihtiyaç ve kapasite bütünüdür.
- Program, sosyal, kültürel, gelişimsel amaçların ve hedeflerin bütünleştirilmesidir.

- Bu programda, yaşam boyu öğrenme vardır.
- " " , çocuğun öğrenme çaresi önemlidir. Ekolojik Sistem Kuramından bu anlamda ettilenmiştir

Programın İlkeleri

- Güçlendirme
- Bütüncül Gelişim
- Aile - Toplum ilişkileri

Öğrenme Kolları

- İyi olus
- Araştırma
- Ait olma
- İletişim
- Kalıtım

PIKLER YAKLAŞIMI

- **Emmy Pikler** tarafından geliştirilmiştir.
- Saygıya dayalı çocuk eğitimini ve serbest oyunu temel alır.
- Birçok kuram 3 yaş ve sonrası çocukların öğrenmeleri üzerinde dururken Pikler, bebeklikten başlayan ve kendiliğinden ilerleyen bir öğrenmeye dikkat çeker.

Pikler Yaklaşımının 3 Temel İlkesi

- Özgür Hareket
- Serbest Oyun
- Bakım Rutinleri

Anahtar Kelimeler:

Bebekler, saygı, serbest oyun, bakıcı, bakım

HOLİSTİK EĞİTİM

- Holistik eğitim, "Her birey hayatında topluma, doğal dünyaya merhamet ve barış gibi insani değerlerle bağlantıları aracılığıyla kimliğini, anlam ve amacını bulur." düşüncesine dayalıdır.
- Kişilerde tutkulu öğrenme arzusu ve hayata karşı derin bir saygı ortaya çıkarmayı amaçlar.

Holistik Öğrenmenin 4 temel taşı

- Öğrenmeyi öğrenmek
- Üretmeyi öğrenmek
- Birlikte ayrılmayı öğrenmek
- Olmayı öğrenmek

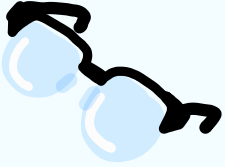
AÇIK EĞİTİM

- 1960'lı yıllarda geleneksel okul eğitimine alternatif olarak gelişmiştir.
- **Okul duvarlarını yıkmak** metaforuyla anılır.
- Açık eğitimde, program çocuğa uymalıdır.
- Belirlenmiş, sabit program yoktur.
- **Etkinlikler yapılandırılmamıştır.** Çocuk, etkinliklerini, materyallerini, çalışma alanlarını, sürelerini seçmede özgürdür.
- Karma yaş grupları vardır. (3-12 yaş)
- Öğretmen konuların değil, çocuğun öğretmenidir.
- **Hümanizm** kuramıyla ilişkilidir.

Temel İlkeleri

- Her çocuk birey olarak kabul edilir. (Varoluşçu)
- Her çocuğa saygı esastır.
- Öğrenme gücünün merkezi çocuktur.
- Açıklık, şeffaflık ilkesini temel alır.
- Okul, çocuğun kişisel seçimlerini ve başarılarını destekleyen bir çevredir.

RUH



SAGLIĞI





RUH SAĞLIĞI

Bebeklik Dönemi (0-1 yaş)

Gülmeme

Bebeklerde 2 tür gülmeme vardır.

Reflektif gülmeme: Uyarıcı olmadan oluşan gülmeme

Sosyal gülmeme: 2 aylıktan başlayarak uyarana tepkiyle

Korku

Bebeklerde, en erken görülen temel duygudur.

6. aylarda görülür. 18. ayda en yoğun döneme gelir.

En sık gözlenen korku, tanımayan yetişkinlere gösterilen

"yabancı korkusu"dur.

• Korkular: 0-1.5 yaş → **SES** korkular

1.5-3 yaş → **ESYA** korkular

3-6 yaş → **HAYALİ VARLIKLAR** / yabancılardan
KARANLIK korkular.

6 yaşına doğru korkular azalır.

• 6-7 yaş: Odada yalnız kalmaktan

• 7-12 yaş: Doğa olaylarından korkular

• Tırnak Yeme: Genellikle 3-4 yaşlarında başlar.

• Parmak Emme: 3 yaşlarına kadar kabul edilir.

Freud'a göre "saplanma mekanizalarının"
göstergesidir.

• Yalancılık: 5-6 yaşlarına kadar normaldir.

(Ben merkezilik etkilidir) ↑

• İzinsiz Alma / Galma: 7-8 yaşlarına kadar normal

Nedeni: İslam öncesi dönem ve ben merkezilik
Mülkiyet kavramı gelişmemiştir.

• İnatçılık: Bireyin sosyal uyumunu bozduğunda sorun

• 2-4 yaş aralığında normaldir

Nedeni: Özerklik mücadelesidir

• Ergenlik döneminde de görülebilir. Kitap Arşivi - <https://rantey.org>

RUHSAL BOZUKLUKLAR (DSM-V)

• Karşıt Olma Bozukluğu:

Çocuk / ergenin otoriteye karşı negativist olması

Bu belirtiler en az "6 ay" sürmeli

✓ Kuralları ihlal ederler

✓ Öfke nöbetleri geçirirler

✓ Başkasını kızdırmaktan zevk alır

✓ Başkalarını suçlar

✓ Sık sık atılganlık yapar

✓ Kinci ve intikamcıdır

• Ayrılık Anksiyetesi Bozukluğu

18 yaşından önce başlamalı ve en az 4 hafta sürmeli

↳ Normali: 6-7 aylarda yaşanır. Anne ortamdan uzaklaştığında

huzursuzlanır, aranın 2.5-3 yaşında ort. kalkar.

Anormali:

✓ Bağlandığı kişiden ayrıldığında yüksek
oranda sıkıntı yaşanır.

✓ Yitirme kaygısı yaşanır.

✓ Ayrılığa dair kabuslar görünür.

✓ Bağlandığı kişiyle uyumak ister.

✓ Okula, işe gitmekte sıkıntı yaşanır.

□

• Tepkisel Bağlanma Bozukluğu *

5 yaşından önce başlayan uygunsuz bakım verilmesinden kaynaklanan uyumlu olmayan sosyal ilişki biçimleridir.

↳ İnhibe Olmuş B.B

- Diğer insanlarla yakın ilişki kurmada güçlük yaşar.
- İçer kapanık
- Paylaşımında zorlanır.
- Kısıtlı duygusallık gösterir.
- Diğerleri tarafından rahatlatılmaya izin vermez.

↳ İnhibe Olmamış B.B

- Seçkisiiz bağlanma biçimidir.
- Her kisle bağlanabilir

• Tik Bozuklukları

İstemsiz bir şekilde bireyin kendine engel olamadığı tekrarlayan ses ve hareketlerdir.



Tourette Sendromu: Birden fazla tikin birarada olmasıdır.

↳ En az 2 motor tik + 1 vokal tik

↳ Belirtiler 10 ay boyunca görülmelidir.

↳ 10 yaşında zirve yapar. 20 yaşlarında azalır.

• Basit ve anidir ✓

• Ertelenebilir ✓

• Türe Öğü değil ✓

• Uyarıcı net ✓

• Tüm canlılarda var. ✓

* Bazı tikler öğrenilebilir

* Tikler erken çocuklarında daha fazla görülür.

▼ 😊
Tik bozuklukları gündelik hayatin sıradan stresleri ile daha çok ilişkilidir.

• Dışa Atım Bozuklukları *

A) **ENÜREZİS** Bu tanıyı alabilmek için 5 yaşını doldurmuş olmak.
En az 3 ay ve haftada 2 kez idrar kaçırması.
↳ Nokturnal: Uyku sırasında
↳ Diürnal: Uyanırken

B) **ENKOPREZİS** Bu tanıyı alabilmek için 4 yaşını doldurmuş olmak.
En az 3 ay boyunca 2 defa olmak.
↳ Birincil (primer): Dışkı kontrolünü hiç kazanamadıysa
↳ İkincil (sekonder): " " kazanıp, tekrar kaybederse (1 yıl kontrol sağlamalı)

• Uyku Bozuklukları

- **Primer İnsomnia:** Kişi gece uykuya dalar, bir anda uyanır. Yeniden uykuya dalamaz.
- **Primer Hipersomnia:** Aşırı uyku gece yeteri kadar uyumak ve günün önemli bölümünü uykuda geçirmek.
- **Narkolepsi:** REM uykusunda düzensizliktir.
- **Parasomnia:** Kabuslar görür. Kabuslardan uyanamaz. (Karabasan)
- **Gece Kabusları:** Kişi rahatsız edici rüyalar görür. Rüya anında bağırır, ertesi gün hatırlar.
- **Uyku Terörü:** Kişi uykuya dalar. 3-4 saat sonra uykuda bağırır, sağa-sola vurur. Ertesi gün hatırlamaz.
- **Uyurgezerlik:** Kişi uyku halinde hareket eder. Ertesi gün hatırlamaz.

Bebek → 20 saat

1 yaşından sonra → 12 saat

Yetişkin → 8 saat

uyur.

* Uyku dengüleriyle yaşıyor.

Herbir dengü 1 saattir.

* REM ort. 10-15 dk'dır.
Gerekli olmayan kaygılar burada silinir.

Kaygı Bozuklukları *

Kaygı ile ilgili ilk sınıflamayı yapan 'Freud' dur.

Freud'a göre kaygı, EGO'ya ait bir durumdur.

Gerçek Tehlikeler

Gerçeklik anksiyetesi
NORMAL
(Bireyi tehlikeyden korur.)

Süperegonun Baskıları

Suçluluk duyguları
İdealler
Vicdani Anksiyete

İd'in İstekleri

Cinsel ve saldırgan dürtüler
Bastırma
Neurotik Kaygı

Fobik Kaygı

Kaygıya neden olan
belirli bir uyarıcı vardır.
Gösterilen tepki bu
uyarıcı ile orantısızdır.

Panik Kaygı

Belirli bir uyarıcı yoktur.
Kısa bir süre için ani
kaygı atakları ort. çıkar.
• Ölüm Korkusu
• Hastalık...

Yaygın Kaygı

Belirli bir uyarıcı
yoktur. Her
duruma bağlanmış
ya huzur kaybeder
Günün büyük
bölümü kaygıyla
geçer (Yaklaşık
12 saat)

Bütün kaygı bozuklukları

0-6 yaşındaki yaşantılardan
kaynaklanır. ↓

En çok FALAK Dönem ile
ilgilidir.

DSM-V'e göre Kaygı Bozuklukları

1. Özgül Fobi
2. Sosyal Kaygı Bozuklukları
3. Agora Fobi
4. Panik Bozukluk
5. Yaygın Kaygı Bozuklukları

1. Özgül Fobi

- Belirli bir uyarıcı ya da durumdan kaçınma
- Hayvanlardan / kandan / içneden korkma
- Ailede yaşanmışlıkla geçer (daha çok)
- Belirtiler 6 ay görünmeli.

2. Sosyal Kaygı Bozuklukları

- Diğer insanlar tarafından değerlendirilebileceği durumlardan kaçınır.
- İnsanların kendisi hakkındaki düşüncelerine çok önem verir.
- İnsanların düşüncelerine karşı orantısız tepkiler verir.
- Tanı almak için belirtiler en az 6 ay görünmelidir.

3. Agora Fobi

- Yardım almanın mümkün olmadığı durumlarda ort. çıkar.
- Seçtikleri yerler hızla kaçabileceği yerlerdir.
- Tek bir uyarıcı ile sınırlı değildir.
- Belirtiler 6 ay görünmeli.

4. Panik Bozukluk

↳ Fiziksel Belirtiler

Kalp Çarpıntısı
Titreme
Terleme
Mide bulantısı
Nefes darlığı

↳ Depersonalizasyon (Kendine yabancılaşma)

Ög: Bu el benim değil
Bedeninin dışında
olduğu hissini
yaşama

↳ Dereelasyon (Gerçeğe yabancılaşma)

Dünyanın gerçek
olmadığı hissi

↳ Kontrolü Yitirme Tepkileri

Ög: Ölüm Korkusu
Delirme Korkusu

1 yıl boyunca ort. çıkan Panik Atak nöbetleridir.

5. Yaygın Kaygı Bozuklukları

Günün en az yarısında birçok olaya dair kaygı gelişir.

Temel Belirtiler

- Kolay sinirlenme
- Genel gerginlik hali
- Uyku bozuklukları
- Kolay ve çabuk yorulma
- Odaklanma güçlüğü

Kişilik Bozuklukları

Kişilik Bozukluklarının Genel Özellikleri

- Gerçek dışı düşünce ve inançları vardır.
- Bozukluğu kabul etmezler.
- Sorunlarından çevreyi sorumlu tutarlar.
- Bozukluk, benliğe yerleşmiştir.
- Güvenilmezlerdir, başkalarını aldatmaktan zevk alırlar.
- Tedavi edilmesi en güç problemlerdir.
- İnsan ilişkilerinde ciddi sorun yaşarlar.

1. Paranoid K.B.

- Asırı şüphelidirler. Kendilerini genellikle tehdit altında hissederler.
- Çevresinden ve insanlardan kötülük beklerler. Tetikteditirler.
- Kendilerini koruma planları yapıp, önlem alırlar. Entrikacıdır.

2. Şizoid K.B.

- Duygusal dalgalanmalar yaşamazlar.
- Yakın ilişkiler kuramaz. Genellikle yalnızdırlar.
- Genellikle içe kapanıklardır. Ne düşündüğünü anlamak zordur.

3. Şizotipal K.B.

- Tuhaf insanıslar; düşünceleri vardır.
- Büyü ve fal ile yakından ilgililerdir.
- Tuhaf görünüşlülerdir. Sıradışı giyinirler.

4. Sınır (Borderline) K.B.

- Birden fazla farklı kişilik geliştirirler.
- Derin bir boşluk duygusundan kurtulmak için uçlara kayma eğilimindedirler (Split).

18 yaşından öncesi;

DAVRANIM BOZ.

olarak tanımlanır.

5. Antisosyal K.B.

- Genellikle saldırgandırlar.
- Sık sık karakola ve mahkemeye düşerler.
- Çevreye olumsuz zarar verirler.
- Psikopat ve sanyopat özellikler gösterirler.

6. Histrionik K.B.

- Yoğun dikkat çekme çabası görülür.
- Gösterişe, başkalarını etkilemeye çok önem verir.
- Empati kuramazlar.
- Daima güzel sık görünmeye çabır.

7. Narsist K.B.

- Bu insanlar kendilerine hayranlardır. Daima ilgi peşindedirler.

8. Kaçınan K.B.

- İnsanların onun hakkında düşünmesinden kaçınır.
- Hasta olduğunu kabul etmez.
- İnsanlardan kaçınırken, yalan, entrika ve iftira gibi davranışlar geliştirir.
- Olumsuz değerlendirilmekten kaçır.

9. Bağımlı K.B.

- Kendi başına hareket etmekte karar almakta zorlanır.
- Bağımlılık ilişkilerini bozar, suçlu başkalarında arar.

10. Obsesif-Kompulsif K.B.

- İnsanları der kalıplara sokar. Tahakkümlü. İnsanlara güvenmez.

11. Pasif Agresif K.B.

• Obsesif-Kompulsif Bozukluklar

Freud, OKB'yi anal dönemdeki yasantılardan kaynaklandığını savunur.

• Beden Dismorfik Bozukluk

Bedeniyle ilgili gerçek dışı bir algı gerçekleştirebilir. Bunu telafi edici davranışlar yapar. Bedeniyle ilgili tetrarlayan düzeltme davı vardır.

• Biriktirme Bozukluğu

Faşlalıkları elden çıkaramaz. (Göç evler)

• Yeme Bozuklukları

Hepsi "ORAL Dönem" ile ilgilidir.

1. Anoreksiya Nevroz

- ✓ Kendilerini gerçekte olduğundan daha kilolu algılar.
- ✓ Gerçekte aşırı zayıftır ve genellikle ölümlü sonuçlanır.
- ✓ Bu kişilerde alma-verme dengesi bozuktur.
- ✓ Temelinde bağlanma ile ilgili sorunları vardır.

MANİKEN Hastalığıdır.

2. Bulimia Nevroz

- ✓ Yemek yer, hatta fazla yer ve bunu telafi edecek davranışlarda bulunur. (Kusmak aşırı spor, terlemek...vb)
- ✓ Genellikle OKB ile birlikte görülür.

3. Tikanircasına Yeme Bozukluğu

- ✓ İhtiyacı olandan fazla yer. Telafi edici davranış yok.
- ✓ Yaygın kilo alma problemi görülür.

4. Psikososyal Cücelik

- ✓ Sosyal ortamlarda yemek yiyememe davranışı.

5. Pika

- ✓ Besin değeri olmayan maddeleri yeme.

• Şizofrenik Bozukluklar

Sanrı ≠ Varsanı
gerçek dışı inanış (halüsinasyon)

Genel Özellikleri

- ✓ Gerçeği değerlendirme yetisi bozulmuştur. (halüsinasyonlar görür)
- ✓ Düşünce içeriği ve düzeni bozulmuştur.
- ✓ Anlamsız ve bozuk cümleler kurar.
- ✓ Uyum düzeyleri belirgin şekilde bozulmuştur.
- ✓ Yardıma ihtiyaç duyarlar.

1. Paranoid Şizofreni

- Gerçekte olmayan şeyler görür.
- Gerçek dışı bir şekilde olayları etkilediğini ve etkilendiğini düşünür.
- Büyüklük sanrıları geliştirir (Ben Mesihim demesi...vb)
- Kötülük sanrıları " (Her an zarar göreceğini düşünür)

2. Hebefrenik Şizofreni

- Geciksiz duruma uygun olmayan ilkel davranışlar görülür.
- Sözler uydururlar. Duyguları uçlardadır, aniden değişir.

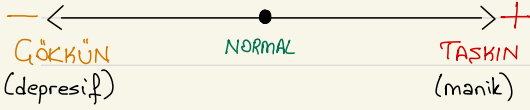
3. Katatonik Şizofreni

Hasta beklenmedik bir anda donar.
Donma anında olanların farkındadır.

4. Ayrışmamış Şizofreni

Birden fazla şizofrenik türün birlikte görülmesidir.

• Duygu Durum Bozuklukları



1. Major Depresyon

Yoğun depresif tepkiler verir ve bu belirtiler

2 hafta aralıksız görülmelidir.

2. Süreğen Depresyon

Depresif belirtiler hafif düzeydedir. İyi devam eder.

3. Bipolar Bozukluk

Manik ve depresif dönemler birbirini takip eder.

• Dissosiyatif Bozukluk

Kimlikle ilgili belleksel bozukluktur.

Bu kişiler çok sık kaybolur. / Sakin bakışlarla etrafına dolanırlar.

⇒ Bellek kaybı yeni hayat kurmaya kadar gidebilir.

• Stresle İlgili Bozukluklar

"Traumatik Yaşantı" kaynaklıdır.

① AKUT STRES BOZ

ilk 1 ay içindeki belirtiler dikkate alınır.

② TRAUMA SONRASI S.B.

31 günden itibaren devam ediyorsa

STRES BOZ. Belirtileri

- ✓ Trauma'yı hatırlatan uyarılardan kaçınma (seçici dikkat dikturur)
- ✓ Uyku bozuklukları görülür.
- ✓ Yeme sorunları görülür.
- ✓ Ağlama nöbetleri görülür.
- ✓ İntihar eğilimlidir.
- ✓ (Fiziksel belirtiler; kusma, titreme, seğirme...)

• Dürtü Kontrol Bozuklukları *

- İsteklerini kontrol edemezler / erteleyemezler
- Önemli uyum problemleri gösterirler Sosyal çevre tarafından dışlanırlar.
- Ani agresyonlar görülür. Engellenmeye tahammülü yoktur.

1. KLEPTOMANI → çalma dürtüsü

2. TRIKOTİLLOMANİ → kıl koparma dürtüsü

3. PIROMANİ → yangın çıkarma dürtüsü

4. PATALOJİK CİLT YOLMA 6. SAPLANTILI İNTERN. KULLANIMI

5. KOMPULSİF ALIŞVERİŞ 7. ÖFKE PATLAMALARI

• Yıkıcı Duygu Durum Düzensizlik B.

- Olaylara, durumlara orantısız öfke patlamalarıyla tepki verirler.
- Bu tanı 18 yaşına kadar konulabilir.
- Tepkileri yaşıyla orantısızdır.
- Haftada 3 defa öfke patlamaları görülür ve bu patlamalar en az 3 ay devam etmelidir.
- Patlamalar birden fazla ortamda görülür.

• Konuşma-Dil Bozuklukları

- Artikülasyon B.: B22. sesleri ya çıkaramaz ya da yanlış telaffuz eder.
- Kekemelik: Akıcı konuşma bozukluğudur. Daha çok 3-5 yaşında görülür.
- Motor Konuşma B.: Konuşma ortamdaki duruma orantılı değildir.
 - Konuşmanın hızı dengeli değildir.
 - Konuşmada bir koordinasyon sorunu vardır.
 - Dizatri: Konuşmayla ilgili kısıtlarda yapısal vardır. konuşma yavaşdır.
 - Apraksi: Konuşma çok hızlı ve anlaşılmaz.

• Afazi: Dili kullanma ve anlamada bozukluk vardır. (Broca hasarı)

• Gecikmiş konuşma ve Özgül Dil B.: 2 yaşını doldurduğu halde sözcük kullanımında kısıtlılık varsa cümle kuramıyorsa bu durum görülür.

* Selektif Mutizm: Seçici konuşma boz. Kişi belirli ort. konuşmaz. Psikolojik temelli bir davranıştır.

Gelişimsel ve Nörolojik Boz.

Öğrenme Güçlükleri Zekası normal old. halde belirli bir alan /alanlarda öğrenmede zorluk yaşar.

Belirtileri

- ✓ O konuyla alakalı cabuk unutmaz
- ✓ Yön kavramlarında zorluk yaşar.
- ✓ Mekan algısında problem yaşar.
- ✓ Gözleriyle görmediği objeleri zorluk tanımadı
- ✓ Belirli bir alanda çok tekrara ihtiyaç duyar.
- ✓ Belirli bir alanda öğrenirken duygusal sorunlar yaşayabilir.

1. Okuma Güçlüğü (Disleksi)

- Sesleri karıştırır.
- Yanlış okur.
- Sözcük atlar.
- Belirli sesleri karıştırır.
- Sözcük uydurur.
- Cümle sonlarını uydurur.



2. Yazma Güçlüğü (Disgrafi)

- Yazmaktan kaçınırlar.
- Benzer sesleri karıştırırlar.
- Tersten yazarlar.
- Yoğun silgi kullanırlar.
- Bazen bazı sözcükleri hiç yazmaz ya da tümünden yanlış yazar.
- Sesleri yer değiştirir, atlar, yutar.



3. Matematik Güçlüğü (Diskalkuli)

- Sayıları öğrenmede/ tanımadı zorluk yaşar.
- Sıralama problemi yaşar.
- İşlem yapmada sorun yaşar.
- Problem çözmede sorun yaşar.



4. Dilsel - İletişim Boz.

- Zekası normal, sözcük dağarcığı yeterli, yapısal bir bozukluğu da olmadığı halde kelimeleri kullanırken sorun yaşama.



5. İşitsel İletişim Boz.

- Zekası normal, sözcük dağarcığı yeterli old. halde işittiğini anlamada sorun yaşar.



Yaygın Gelişimsel Bozukluklar

★ Otizm: Belirtileri 3 yaşından önce ort.

çıkan sosyal ve iletişimsel alanda görülen nörolojik temelli bir bozukluktur.

- Konuşma ve dili kullanmada güçlüğü vardır.
- Göz teması kuramazlar
- Bedensel temastan hoşlanmazlar
- Kendinden 3. şahıs olarak bahsedebilir.
- Dönen objelere takılırlar
- Mimiklerini kullanmazlar
- Hayali oyun oynayamazlar
- Sözcük tekrarları vardır. (EKOLOJİ)
- Oyunu başlatmakta ve sürdürmekte sorun yapar.
- Belirli objelere aşırı bağlanır. Düzen takıntılıdır.

★ Asperger Sendromu:

- İletişim alanında otistik öz. var. (göz teması kuramama)
- Normal yaşamını sürdürebilir
- Meslek edinebilir.
- Evlenebilir.
- Normal ya da üstün zekalı olabilir

★ Atipik Otizm:

- Otizmin temel belirtileri vardır.
- Belirli bir alanda üstün yeteneklidir. (3 yaş kuralı YOK)

★ Rett Bozukluğu

- Kızlarda görülür.
- Belirtileri 5. aydan sonra ort. çıkar.
- Bedenin diğer bölümleri gelişir ama 5. aydan sonra baş büyümeye küçük kalır
- Önemli koordinasyon sorunları yapar.
- Konuşma/dil/zeka sorunları yapar.
- 30'lu yaşlara doğru ölüm görülür

★ Dezintegratif Bozukluk

- 2. yaşın sonuyla 4. yaş aralığında tahmin edilemeyen bir zamanda kazandığı yetileri kaybetmeye başlar.
- Dil anlam ve zeka alanlarında sorunlar görülür

Okul öncesinde zeka geriliği tanısı konulamaz.

"Genel Gelişimsel Gerilik" tanısı konur.

Akıl yürütme, sorun çözüme, soyut düşünme, toplumsal uyumda anlamlı düzeydeki etkileşimlere **Anlamsal Yeti Yitimi (zeka geriliği)** denir.

• Dikkat Eksikliği ve Hiperaktivite

Belirtileri

→ • Aşırı Hareketlilik

- Bir etkinliği baştan sona sürdüremez.
- Yerinde kalmayla ilgili sorunlar yaşar
- Kendine ve çevreye zarar verebilir
- Biyoritimde sorun vardır.

→ • Dürtüsellik

- İsteklerini ertelemede güçlük yaşar
- Sıra girme / bekleme dur. gerçekleştiremez
- Hemen doyum ister

→ • Dikkat Sorunları

- Odaklanmada güçlük yaşarlar.
- Dış uyaranlara çok açıktır.
- Eşyalarını kaybetme ve unutkanlık görülür.

Tanı Ölçütleri

- Belirtiler **7 yaşından önce** başlamış olmalı
- En az **6 ay** gözlemlenmeli
- Birden fazla ortamda orb. çıkmıştır.

• Motor Gelişim Bozuklukları

- Gelişimsel Koordinasyon Boz.

Hareketlerinin arasında uyumsuzluk vardır.

Kollar ve bacaklarının hareketi arasında uyum yok.

Yoğun sakarlıklar görülür.

Davranışlarının hedeflerini gerçekleştirmede sorun yaşar.

- Basmakalıp Davranış Boz.

Kişinin tekrarlayan tipik hareketleri vardır.

Hareketin amacı net değildir.

- İstemsiz Hareket Boz. (TİK)

• Down Sendromu

Belirtiler

- ✓ Hafif ve orta düzey zeka geriliği ile birlikte görülür.
- ✓ Avuç içi tek çizgidir.
- ✓ Dilleri büyüktür. Derileri esnek değildir.
- ✓ Genellikle boyu kısa, boyunları kalındır.
- ✓ Başları / beyinleri ufak
- ✓ Üreme organları tam gelişmemiştir.
- ✓ Konuşma ve dil sorunları yaşarlar.
- ✓ Göz bozukluğu görülür.

47
Kromozoma
sahiptirler.

→ Trisomy: En yaygındır.

21. kromozomun 2 yerine 3 tane olmasından kaynaklanır.

→ Translokasyon: 21. kromozom 3 tane ama

21. kromozomun bir parçası başka bir kromozoma yapışır.

→ Mozaik: Karma tiptir.

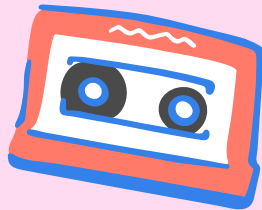
Bazı hücreler 46 kromozom, bazı hücreler 47 kromozomdur.



ALAN



EĞİTİMİ





FEN EĞİTİMİ

Geleneksel Bilim (Pozitivizm)

- Bilimsel bilgi değişmez
- Bilim mutlaktır.
- Bilim nesneldir.

Çağdaş Bilim (Post-Pozitivizm) (2005 yılından beri çağdaşız)

- Bilimsel bilgi kesin değildir, sürekli ve değişkendir, birikimlidir
- Her zaman yanlıslanabilir.
- Deney ve gözleme dayalıdır. **Subjektiftir.**
- İnsan merkezlidir. Toplumdan, kültürden etkilenir.
- Tek bir yol yoktur.

↳ Kapsamlılık } Post-pozitivizme
↳ Derinliğini düşünme } dahil.
↳ Esneklik }

DeneySEL Bilim anlayışı
okul öncesinde vardır. ✓

Kuramsal Bilim **YOKTUR** X

Fen Biliminin Vizyonu:

Bilim Okuryazarlığıdır.

Yasalar → Teorilere
Teoriler → Yasalara

Dönüşmez X

Paradigma: Baskın görüş demektir

Olay: Yaşamda meydana gelen, dikkat çeken, bilimsel, bilimsiz tüm doğa ve insan hareketliliğidir.

⇒ Okuduğum bir kitabı az önce bitirdim

Olgü: Doğada bulunan varlıklar, nesneler, doğa olayları duyu organlarıyla algılanan durumlar, varlığı bilimsel olarak kanıtlanabilen durumlara denir

⇒ Jane Eyre'nin yazarı Charlotte Brontë'dir.

Kavram: İki veya daha fazla varlığı ortak özelliklerine göre birarada gruplayıp, diğer varlıklardan ayırt ederek adlandırılmasına denir.

⇒ Meyve, sebze, hıç, ivme, yoğunluk ..

İlke: Kavramlar arası ilişkilerdir.

⇒ Kitap okudukça kelime dağarcığı artar.

Genelleme: İlkeden farklı olarak olasılık taşır.
Genellemelerin istisnaları vardır.

⇒ Halk ekonomik nedenlerle şehirlere göçer

Teori(Kuram): İspat YOK ⇒ Darwin: Evrim Teorisi

Yasa (Doğa Kanunları): İspat VAR

⇒ Suyun deniz seviyesinde 100°C kaynaması

Hipotez: Doğruluğu / yanlıslığı kanıtlanmaya muhtaç
(Denence) Genellenebilir / Önermedir / Test edilebilir.

Bilim Okuryazarlığının 7 boyutu

- Fen bilimlerinin doğası
- Anahtar fen kavramları
- Bilimsel süreç becerileri (BSB)
- Fen-teknoloji-toplum-gevre etkileşimi
- Bilimsel teknik psikomotor beceriler
- Bilimin özünü oluşturan değerler
- Fene ilişkin alaka ve tutumlar



Fen Eğitimi Standartları

• YAŞAM BİLİMLERİ

a. Canlıların Doğası (Biyoloji 😊)

- Bitki • Hayvan • Ekoloji • Kalıtım • Sağlık

b. Maddenin Doğası (Kimya 😊)

- Madde • Asit-Baz • Karışım

• FİZİK BİLİMLERİ

- Isı • Ses • Basit Makineler
- Işık • Elektrik • Manyetizma • Hız

• YER ve UZAY BİLİMLERİ

- Mevsimler • Gezegen • Küresel Isınma
- Dünya • Gevre Kirliliği • İklim
- Fosil yakıtlar

• SAĞLIK BİLİMLERİ

- Vücut ve bölümleri
- Bulaşıcı hastalıklar
- Yanlış ilaç kullanımı
- Beslenme

• Bilim ve TEKNOLOJİ EĞİTİMİ

- Doğal ve el yapımı materyaller
- Günlük yaşamdaki teknolojik araçlar

• Bilim TARİHİ ve DOĞASI

- Bilim insanı yetiştirmek
- Bilim insanlarının hayatlarını bilmek

SÜRDÜRÜLEBİLİR KALKINMA

- Geri Dönüşüm
- Tasarruf

Sosyo-Bilim

- Bilimdeki tartışmalı konular / örn: Covid aşısı

STEM-FETEMM ★★

- Mühendislik tasarımı demektir
- İnovasyon / yenilikçi düşünme
- Robotik Kodlama
- Algoritmalar

Öğrenme Deneyimleri

• Doğal Deneyimler

Gocuk tarafından başlatılır.

Yapılandırılmamıştır. Öğretmen sadece olumlu dönüt verir ya da karışmaz.

• Informal (Yarı Yapılandırılmış) Deneyimler

Gocuk tarafından başlatılır. Bunu fark eden öğretmen müdahale eder ve yönlendirir.

• Yapılandırılmış (Formal) Deneyimler

Öğretmen tarafından planlanmıştır.

• Rastgele Deneyimler

Bir anda tesadüfî bir olay gerçekleşir.

Öğretmenin kendi planladığı etkinlik (FORMAL) sırasında pencereden içeri aniden kelebek girer. (Rastgele D.) Öğrenciler tüm dikkatini kelebeğe verir ve öğretmen planını bu olaya göre değiştirir. (INFORMAL)

Kavram Oluşturma: Genelleme
Tümevarım

Kavram Kazanma: Ayırt Etme
Tümdengelim

Bilimsel Süreçler

Temel D.	Orta D.	İleri D.
α Gözlem	α Çıkarım Yapma	α Hipotez Kurma
α Karşılaştırma	α Tahminde	α Değişkenleri Tanılama Kontrol
α Sınıflandırma	Bulunma	α Deney Düzenleme Yapma
α Ölçme		
α İletişim		
Başlangıç	Nedensel	Deneyisel

A. TEMEL DÜZEY BECERİLER

• Gözlem:

- İnceleme
- Taklit
- Doğal Ortam
- Duyu • Betimleme

• Karşılaştırma: • Sınıflamanın İLK basamağıdır.

- Kıyas
- Seçme
- Fark

- Genelleme ve kavram oluşturma için ÖNKOŞUL dur.

• Sınıflandırma:

- Kategorize Etme
- Gruplandırma
- Biraraya Getirme

• Ölçme:

- Standart olan birimlerle
- " olmayan betimleme

• İletişim:

- Yorumlama
- Resim yapma
- Paylaşma
- Sunum yapma

B. ORTA DÜZEY BECERİLER

- **Tahmin Etme:** Henüz olay gerçekleşmeden yapılan akıl yürütmedir.
- **Kestirim Yapma:** Olay gerçekleşirken yapılan akıl yürütmedir.
- **Sonuç Çıkarma:** Olay gerçekleştikten sonra yapılan akıl yürütmedir.

Sorunun içinde dakikalar-
dan bahsediyorsa;
KESTİRİM yapıyor.



C. İleri Düzey Bilişsel Sürec. B.

- **Hipotez Oluşturma:**
 - İspata muhtaç
 - Genellemedir
 - Önermedir.
- **Değişkenleri Tanıma / Kontrol Etme**
 - **Bağımsız D.:** Olayın nedenidir. Etkileyendir
 - **Bağımlı D.:** Olayın sonucudur. Etkilenendir.
 - **Kontrol:** Sabit tutulan
 - **Deney:** En az 2 grup
 - **Deney Düzenleme ve Yapma**

ÖRNEK:

Havalar soğuduğu için doğal gaz tüketimi arttı
Bağımsız D. Bağımlı D.

Kelebekler Sınıfında ilk dönem geleneksel, 2. dönem modern yöntem ile ders anlattım ve aradaki farkı inceledim
→ Kontrol

Yapılış Şekillerine Göre Deneyler

1. **Gösteri Deneyleri:** Güvenlik sorunu, Kalabalık sınıf, Zaman ve malzeme yetersizliği
2. **Grup Deneyleri:** Sorumluluk / Heterojen / Yardımlaşma
3. **Bireysel Deneyleri:** Ödülünleme

	Kapalı Uçlu	Açık Uçlu	Yarım Açık	Hipotez
Amaç	✓	✓	✓	X
Yapılış	✓	X	✓ / X	X
Malzeme	✓	✓	✓ / X	X
Sonuç	✓	X	✓ / X	X

- **Yaratıcılık YOK**
- **Anahtar Kelimesi: BAZEN**
- **EN YARATICI**
- Yap-yaş öğrenme gerçekleşir
- Sonuç belli olduğu için daha az heyecan verir.

En Fazla Kazanım: **BİLİŞSEL**
En Fazla Gösterge: **BİLİŞSEL**

En Az Kazanım: **MOTOR**
En Az Gösterge: **ÖZBAKIM**

Fen Eğitiminde Öğretmen Rolü

Kolaylaştırıcı Rol

- Risk alma*
- Hatalardan ders alma*
- Planlı öğretmen
- Somutlaştırıcı öğretmen
- Her çocuğa ilerleme şansı veren ortam hazırlar.
- Planlama, materyal toplama, deney yapma feni kolaylaştırıcı görevlerdir.

Değişimi Gerçekleştiren Rol (Katalizör Rol)

- Zihinsel güçlerini* açmaya çalışır.
- Onları motive eder, güdüler
- Çocukların kendilerini bir düşünür, problem çözücü, gibi görmesine yardım eder.
- Sorumluluk yaratır, deney yaparken çocukların kendi heyecanlarıyla çalışmaya devam etmesini destekler.

Danışman Rol

- Sorularına onların anlayabileceği düzeyde cevaplar.
- Onlara yardımcı olup destekler.*

Örnek Rol

- Öğretmen bilim insanı gibi davranır,* rol model olur.

Planlı Fen Etkinlikleri

- Pişirme Etkinlikleri
- Hayvan Besleme
- Erime Donma Etkinlikleri
- Eğimi Ayarlama Etkinlikleri

ANEKTOD yönt. Dikkat Edilmesi Gerekenler

- Gözlemlerde çocuğun adı-soyadı, yaşı, olayın hangi etkinlikte geçtiği ve hangi saatte gerçekleştiği yazılmalı.
- Tarafsız olunmalı.
- Her konu bitiminde anekdotlar bütünüyle gözden geçirilmeli.
- Anekdotun sonunda gelişimsel önemi belirtmelidir.
- Anekdotlar, çocuğun portfolyosuna eklenmelidir.

MÜZENİN Çocuklara Kazandırdıkları

- Çocuklar keyif alarak oyunla öğrenir.
- Çocuklara bilgi geliştirme yollarını öğretir ve bu bilgileri karşılaştırma alışkanlığı kazandırır.
- Çocukta, gözlem, mantık yaratıcılık, hayalgücü becerilerinin ve beğeni duygusunun oluşmasına, gelişmesine yardımcı olur.
- Çocuğu geçmiş ile tanıştırır. Geçmişle günümüzü karşılaştırma olanağı sağlar.
- Gelişimin ve değişimin kaçınılmaz olduğunu, geleceğin bugünden farklı olacağını öğretir.

Bredenkamp ve Rosegani'nin Öğrenme Dengesi

- Farkındalık
- Araştırma
- Keşif
- Kullanım

Fen köşelerinde yapılan çalışmalar bireysel değil, grup çalışmalarına yöneliktir.

MATEMATİK EĞİTİMİ



Matematiksel Okuryazarlığın Alt Boyutları ve

Matematiğin Genel Hedefleri

- Problem GÖrme
- Akıl Yürütme / İspat
- İletişim
- Duyuş Becerileri
- Psikomotor Beceriler
- İlişkilendirme
- Matematiksel sorgulama

Öğrenme Deneyimleri

Doğal Deneyimler

Kavramsal Bilgi
(NEDEN?)

Yapılandırılmış Deneyimler

İşlemsel Bilgi
(NASIL?)

Okulöncesi Matematik Eğitiminde Kazandırılması Gerekenler

1. Matematiğe karşı olumlu tutum (Gems Projesi)
2. Matematiği anlamak (ne işime yarayacak?)
3. Matematiksel sorgulama bec. sahip olmak

Ulusal Matematik Öğretmenleri Konseyi (NCTM) Okul Matematiği İlke ve Standartları

- Eşitlik
- Öğrenme
- Müfredat
- Değerlendirme
- Öğretme
- Teknoloji

Kavram Öğrenimi Sürecinin Aşamaları

- Tanıma
- Sıraya Dizme
- Adlandırma
- Gruplama
- Eşleştirme
- Ayırt Etme

Çocukların Kardinal ve Ordinal sayılar arasındaki ilişkiyi anlamak için 3 evre vardır.

- Tahmin Etme Evresi
- Birebir Eşleme Evresi
- Sayma Evresi

Matematikte Temel Kavramlar

• SINIFLAMA

- Biraraya getirme
- Kümeleme
- Kategorize etme

Ö.Ö.Ç sınıflama becerileri 3'e ayrılır:

1. Tek Özneliği Sınıflama (2-3 yaş):

Odaklanma, tek yönlü ise yani çocuk sadece tek özelliğe odaklanıyorsa
→ Sadece RENK/ŞEKİL/BOYUT

2. Dışarıdan Bakıcı Sınıflama (4 yaş)

Nesneleri açıkça tanımlanmış sınıflara yerleştirebilir ama bir özelliği gözardı ediyordur.

→ Maui renkli topları biraraya getiriyor ama boyutlarına dikkat etmiyor.

3. Sistematiik Sınıflandırma (5 yaş)

Her niteliğe dikkat ediyor ama ayrıntıları göremiyor.

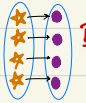
• KARŞILAŞTIRMA

- Ayırma
- Atma
- Kıyaslama
- Seçme
- Zıt kavramlar
- 2 nesne / durum

• SIRALAMA

- Dereceleme
- Kümedeki konum*

• **EŞLEŞME:** Eşleşme yaparken bu sıra takip edilir

	KOLAY	ZOR
1. Eşlenecek Nesneler	 FARKLI ise	 BENZER ise
2. Eşlenecek Öge Sayısı	 AZ ise	 FAZLA ise
3. Eşleşen Kümelerin Eleman Sayısı	 EŞİT ise	 FARKLI ise
4. Kümeler Birleştirilmiş mi?	 Birleşmiş ise	 Birleşmemiş ise

Ö.Ö. bu sıralamaya göre sınıflama yapar

1. RENK
2. ŞEKİL
3. BOYUT

SAYI TÜRLERİ

1. **Nominal Sayı:** İsim bildiren sayılar. Sınıflama
↳ Plakalar, oda numarası...vb.
2. **Kardinal Sayı:** En son söylenen toplam eleman sayısı.
3. **Ordinal Sayı:** Sıra bildiren sayılardır. Sıralama

SAYMA İLKELERİ

- **Sözel Aşama:** Çocuk sayıları bilir ama doğru sıralayamaz. (1-3-7-5 gibi)
- **Sabit Sıra:** Sayıların her zaman aynı sırada olması. (1-2-3-4-...)
- **Birebir İlkeli:** Bir grup nesne sayılırken her bir nesnenin yalnızca bir sayı ile eşleşmesidir.
↳ "Tek tek dokunarak"
- **Kardinal Sayı:** En son söylenen sayı
- **Soyutlama:** Saymanın bütün varlık topluluklarına uygulanabilmesidir.
↳ "Kümelleme, Biraraya getirme"
- **Sıranın Önemsizliği / Sayının Korunumu:**
Nesneler hangi sırayla sayılırsa sayıların sonucun değişmeyeceğini ifade eder.
- **Azlık / Çokluk:**

Bir çocuğun anlamlı sayı sayabilmesi için
ÖN KOŞUL Birebir Eşleşme yapabilmesidir.

SAYI ÖĞRETİMİ

- **Ezbere Sayma:** Sayıların anlamını içselleştirmeden tek başına ritmik sayma (En kolay)
- **Nesneye Karşıtlık Gelen Sayıyı Bilme:** Çocuğun gördüğü nesnelerin kaç adet olduğunu söyleyebilmesidir. (Rasyonel Sayma / Anlayarak Sayma)
- **Sayıya Karşıtlık Gelen Nesneyi Oluşturma:** Çocuğun kendisine söylenen sayı kadar nesnesi olan bir küme oluşturabilmesidir. (Sepetteki elmaların 3 tanesini bize ver dedikimizde 3 elmayı almaktır)
- **Kümenin Eleman Sayısının Değişmezliği:** Saymaya farklı bir yerden başladığında ya da 2'lerli / 3'erli saydığında sonucun değişmeyeceğini bilmesidir.
- **Sayı Korunumu:** Nesnelerin şeklini / yerini / uzunluğunu... değiştirdikimizde nesnelerin toplam sayısının değişmeyeceğini bilmesidir.

SAYMA TÜRLERİ

- **Ritmik Sayma:** Sayma becerisinin temeli
- **Atlayarak Sayma:** Birer, onar, beşer ritmik sayma
- **Geniye Sayma:** Çıkarma işlemini kavramasını sağlar.
- **Anlayarak Sayma:** Son nesneye karşıtlık söylenen sayının gruptaki toplam nesne sayısını ifade ettiğini anlama.
- **Subitizing:** Görsel sayma, bir grup nesneye tek bakıta toplam sayıyı söyleyebilme, saymadan sayıyı bilme.

1'den 30'a kadar Ezbere
1'den 20'ye kadar sayabilen
İşaretle sıralı sayma öğretmeye
geçilmelidir.

ÖRÜNTÜ

Örüntü oluşturma göstergesi:

Nesnelerle Örüntü oluşturur.

- Modele bakarak örüntü oluşturur.
- En çok 3 öğeden oluşan kuralı söyler
- Bir örüntüde eksik bırakılan öğeyi söyler
- " " " " " tamamlar
- Nesnelerle doğru bir örüntü oluşturur.

Örüntü, cebirsel düşüncenin yapı taşıdır.

Cebirsel düşünme 3 aşamadan oluşmaktadır.

1. Örüntü arama

2. Örüntüyü tanıma ve tanımlama

3. Örüntüyü genelleme



ÖRÜNTÜ TÜRLERİ

1. Sayısal ve sayısal olmayan (şekil, ses, konum...vb)
2. Tekrarlayan, büyüyen, ilişkisel

Okul öncesinde,
en fazla 3 öge ile örüntü
yapılır



Sayısal ilişkisel ve büyüyen
örüntü Okul Öncesinde
YOKTUR



Örüntü becerilerinin
gelişebilmesi için ÖN ŞART
Sıralama-Karşılaştırma'dır.



İŞLEM KAVRAMI

Okul öncesinde çocuklar, 10'a kadar
sayıyla toplama ve çıkarma yapabilirler.

A. TOPLAMA İŞLEMİ

- Çocukların toplama işlemini yapabilmeleri için
sınıflama, sayı konumunu, parça-bütün
ilişkisini kavramış olmalıdır.
- Toplama işlemi öğretilirken öncelikle sayıların
üzerine 1 ekleyerek toplam öğretilmelidir.
- İlk etapta toplanan nesnelerin eleman sayısı
5'i geçmemelidir.
- Ardından toplam 10'u geçmeyecek şekilde
2. seviyeye geçilir.
- Çocuklara "+, -, =" sembolleri öğretilir.

B. ÇIKARMA İŞLEMİ

- Çocukların çıkarma işlemi yapabilmeleri için
birebir eşleme, karşılaştırma, ayırma,
geriye sayma becerileri kazandırılmalıdır.
- Okul öncesinde çıkarma işlemi önce 5,
daha sonra 10 nesneyle yapılmalıdır.

Atma: Ali'nin 5 elması vardır. 2'sini kardeşine
vermiştir. Kaç elması kalmıştır? (Eksilme)

İlave: Ayşe'nin 2 elması vardır ama 5 elması
olmasını istiyor. Kaç elmaya daha ihtiyacı vardır?

Ayırma: Ayşe ile Ali'nin 9 elması vardır. Ayşe'nin 5 elması
var ise Ali'nin kaç elması vardır? (Bütünden
Parçaya)

Karşılaştırma: Ayşe'nin 2, Ali'nin 5 elması vardır.
Ali'nin Ayşe'den kaç fazla elması vardır?

UZAMSAL ALGI (MEKANDA KONUM)

- Bir kuş olsaydınız insanları nasıl görürdünüz?
(uzamsal görselleştirme)
- Küpü sağdan/soldan/üstten/alttan bakarsak nasıl görünür?
(uzamsal görselleştirme)

Kartlar masanın üstünde

Arkadaşlarının biri sağında biri solunda.

Gamagırlar makinenin içinde

Uzamsal Algı (Konum Bildirme)

Konum bildiriyorsa Uzamsal Algı
Oradan bakıldığında nasıl görüneceğini soruyorsa Uzamsal görselleştirme

Piaget'nin 4 temel Topolojisi

1. **Yakınlık:** Konum, yön ve uzaklığa ilişkin soruları ifade eden: "Ben neredeyim?"
"Hangi yol?", "O nerede" gibi

2. **Ayırma:** Parçalardan oluşan bütün bir nesneyi görebilme yeteneğini ifade eder.
"Yapboz, model oluşturma, blok yapma..."

3. **Sıralama:** Nesne veya durumların sıralanması.
"İlk, orta, son, sondan bir önceki..."

4. **Gevreleme:** Etrafın sarılması ya da kaplanması
Çocuklar, kutulara girmekten, kendilerini örtmekten hoşlanırlar. Bu da gevreleme hissi yaratmalarına yardımcı olur

GEOMETRİ

Van Hiele Geometri Düşünme Modeli

1. **Düzey: GÖRSEL** → Tanır ve adlandırır

- Çocuk üçgeni gördü ve bu üçgen dedi.
- Çocuk kapıya baktı ve dikdörtgene benziyor dedi.
- Çember ve kareyi birbirinden ayırdı ve adlandırdı.

2. **Düzey: ANALİZ (Betimsel)** → Özelliklerini söyler

- Üçgenin 3 köşesi ve kenarı vardır.
- Çember içi boş bir yuvaraktır.
- Pisagor teoremini bilmek, Çevre-Alan form. bilmek

3. **Düzey: BASİT ÇIKARIM** → İlişki kurar

- Dikdörtgen aynı zamanda dörtgendir.
- Üçgen türlerini söylemek

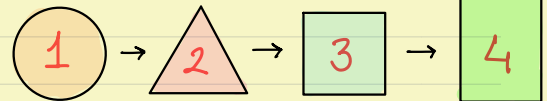
4. **Düzey: ÇIKARIM** → İspat ve Doğrulama

- Pisagor teoreminin ispatını yapmak.

5. **Düzey: SİSTEMATİK DÜŞÜNME** → Yeni farklı düşün

- Yeni bir formül bulmak

İlk 3 düzey Okul öncesine uygundur. Diğerleri okul öncesinde bulunmaz.



Bu sırayla geometrik şekiller öğretilir.



Geometrik Şekillerin Öğretiminde 4 Temel Düzey

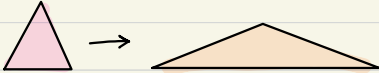
1. Seviye: Şekilleri benzer olanla eşleştirme
2. Seviye: Şekilleri benzerliklerine göre ayırma
3. Seviye: Gördüğü şekli adlandırma
4. Seviye: Söylenen bir şekli çizme

Geometrik Şekiller Öğretilirken Ortaya Çıkan Kavramsal Yanılgılar

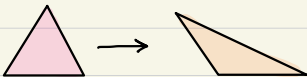
1. Konum: Bir geometrik şekil bilinen yaygın konumundan farklı bir konumdaysa



2. Basıklık: Taban ve yükseklik oranı
Kare - Döner dahil değildir.



3. Çarpıklık: Üçgenlerde tabanın karşısındaki köşenin merkezden uzaklaşması ya da asimetrik olması



GRAFİKLER

ÖSYM hiç sormadı

Grafik, en son verilen temel matematik becerisidir. Sayısal, sözel, görsel bilgiler içererek tahmin yürütme, bilgileri organize etme, verileri analiz ve kaydetme yoludur.

Grafik Oluşturma Aşamaları

1. Gerçek Nesne (somut)

(2 nesne ya da durum karşılaştırılır.)

(Bire bir eşleme, uzunluk, ağırlık çalışmaları yapılır.)

2. Gerçek nesnelerin görselleri

(2'den daha fazla nesne / durum karşılaştırılır.)

Her çocuğun kendi yüzünün çizmesi istenir, doğum günü için ilgili ayın üzerine resmini yerleştirir ve hangi ayda en çok/az doğum günü old. karşılaştırır.

3. Sembol ve sayı kullanılır.

(Satır-sütundan oluşan yapı üstünde birçok nesneyle grafik oluşturur.)

(Bağımsız çalışabilir. Gerçek nesne yerine kesilmiş kağıt vb. malz. çalışabilir.)

4. Nesne Grafiği / Şekil Grafiği / Tablo oluşturulur.

5. Daire ve Çizgi Grafiği kullanılır.

Birebir Eşleme grafik oluşturmak için **ÖN KOSUL**dur.

Çizgi Grafik, okul öncesinde kullanılmaz.

Nesne Grafiği: Gerçek nesne kullanılır.

Resimli Grafik: Nesnelerin resimleri kullanılır

Sembolik Grafik: Nesnenin yerine geçecek sembol kullan.

(Yoğurt çorbası sevenler Beyaz Küp

Mercimek çorbası sevenler Sarı Küp

Domates çorbası sevenler Kırmızı Küp alır ve grafik kağıdında ilgili sütunun altına bırakırlar.

Küp burada Semboldür.)

ÖLÇME

- Okul öncesi dönemde ölçme becerisinin kazandırılması için öncelikle **Karşılaştırma** ve **Sıralama** becerisini kazanmış olmalı.
- Okul öncesinde ölçme gelişmeleri, **Somut Materyaller** ve **Standart Olmayan Ölçme Birimleri** ile başlamaktadır.

Fiziksel Olmayan Ölçümler

- Zaman
- Sıcaklık
- Para

Fiziksel Ölçümler

- Ağırlık
- Hacim
- Uzunluk
- Alan

Ölçmenin Gelişim Alanları

1. Ölçme ve Karşılaştırmada dili kullanma
2. Korunum - Karşılaştırma - Standart olm. ölçü bir. kullanma
3. Standart ölçü bir. kullanm. - Aletli/ayarlı ölçü bir. kullanma
4. Problem çözüme



BEDEN EĞİTİMİ



Beden Eğitimi ile İlgili Temel Kavramlar

- **Büyüme:** Fiziksel gelişimdeki "nicel değişikliklerdir."
- **Olgunlaşma:** Bir işi yapabilecek duruma duruma gelmektir. "Fonksiyonel değişikliklerdir."
- **Motor Gelişim:** Doğum önc. dönemde başlayıp, ömür boyu süren gelişimdir.
- **Motor Performans:** Hareketi başlatmak.
Motor performansta; deneyim, beceri aranmaz.
⇒ Gocuğun ayağa kalkıp yürümeye başlaması.
- **Motor Beceri:** Bir işi "ustalıkla" yapabilmek.
Bir işin deneyim ile doğru şekilde yapılabilmesidir.
- **Motor Yetenek:** Doğustandır. Kapasite ürünüdür.
- **Motor Öğrenme:** Performansta öğrenmeyle birlikte gelen değişiktir.
- **Hareket Formu:** Ritimdir.
⇒ Tenis topu fırlatırken, omuzların, gövdenin, bacakların hareketlerinin düzenlenmesiyle ortaya çıkan fırlatma.
- **Performans:** Ölçülebilen bir özelliği vardır.
Genellikle süre ya da mesafe olarak belirtilir.
⇒ Tet ayak üstünde duran gocuğun kronometre yardımıyla ne kadar süre durduğuna bakılması

Fiziksel Uygunluk Bileşenleri

- **Hız:** Bir mesafeyi en kısa sürede alabilmek.
- **Kuvvet:** Direnci yenebilmek, karşı koyabilmektir.
Kaslar ile ilgilidir.
⇒ Bilek güreşleri, halat çekmek... vs.
- **Geviklik:** Vücudun yönünü ani ve doğru bir şekilde çevirebilmektir.
- **Güç (Patlayıcı Kuvvet):** En kısa sürede max çaba sarf edebilmektir. Kısa sürelidir, devamlı değildir. "Saman alevi gibi"
⇒ Sırama, atlama, vurma, fırlatma... vb.
- **Dayanıklılık:** "Yorgunluğa karşı dirençtir."
Uzun süreli bedensel faaliyetlerdir
⇒ Uzun kolu (maraton)
- **Esneklik:** Esneklik, 5-8 yaşlarında sabit kalır ve 12-13 yaşlarında tepe noktaya ulaşır.
İlk gocukluk döneminde gocuklar daha esnektir.
Esnekliğin geliştirilmesi için en uygun yaş 11-14'dür.
- ★ **Cinsiyet farklılıklarının en belirgin olduğu durumdur.** Kızlar her zaman daha esnektir.

Kas ile ilgilidir.

• Denge: Konumunu koruyabilmek

- Statik Denge: Hareketsizken dengede olmak
(Tek ayak üstünde durmak)
- Dinamik Denge: Hareketliken dengede durmak
(Emeklemek, yürümek, koşmak...vb)

• Ritim: Hareket dışının birbirini "tekrar" etmesidir. ⇒ Folklor oyunları

• Çabukluk: En kısa sürede harekete başlamak ⇒ Deve-cüce oyunu Yolda köpek görüp koşmaya başlamak.

• Koordinasyon (Eş güdüm): Sınır- kas işbirliğidir. Senkronize olmaktır. El-göz-ayak koordinasyonu ⇒ Top sektirmek, top sürmek, yazı yazmak Araba kullanmak, eş ile dans etmek...vb.

Gallahue'a Göre Fiziksel ve Motor Yetenekler

FİZİKSEL UYGUNLUK	MOTOR UYGUNLUK
Kas kuvveti	• Hareket hızı
• Kas dayanıklılığı	• Koordinasyon
• Kalp-Solunum dayanıklılığı	• Denge
• Esneklik	• Çeviklik
	• Çabuk kuvvet

Temel Hareket Becerileri

Lokomotor H. (Yer Değiştirme)	Non-Lokomotor H. (Dengeleme)	Manipülatif H. (Nesne Kontrolü)
Konum değişimidir.	• Simetrik-Asimetrik	• Yakalama
• Sürünme	• Esnetme	• Top sürme
• Tırmanma	• Dönme	• Fırlatma
• Koşma/Yürüme	• Eğilme-Kıvrılma	• Yazı yazma
• Sıçrama	• İtme- Çekme	• Vurma
• Gölöp (kayma)	• Ördük yürüyüşü	• Küçük motor becerilerdir.
	• Kurbaga sıçrayışı	
	• Yuvarlanma	

Dengede Durma Becerileri

- Baş - boyun kontrolü (1.ay sonu)
- Gövde kontrolü (2.ay sonu)
- Oturma (7-8ay)
- Tutunarak ayakta durma (8-10ay)

Yer Değiştirme

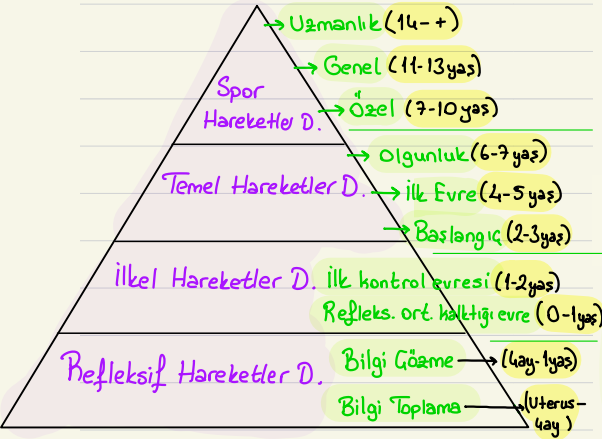
- Emekleme (10-11ay)
- Yürüme

El Becerileri

- Uzanma (4-5ay)
- Yakalama (11k 3ay refleksiif)
- Bırakma (11.ay) en güç başarılı el becerisi
- Fırlatma (1yaşından önce)
- Gerçek fırlatma (4yaş)

Gallahue Motor Gelişim Modeli

- Kapalı bir sistemdir.
- 0-14 yaş aralığındadır.
- 0-5 yaş evrensel gelişimdir.
- 4 dönem / 10 evredir.
- Çevre faktörü önemlidir.



Okul öncesi dönemde bebekleri ve çocukları gözlemleyerek hareket eğitiminin bilişsel gelişim alanıyla doğrudan ilişkisinin olduğunu söyleyen bilim insanı **Piaget**'dir.

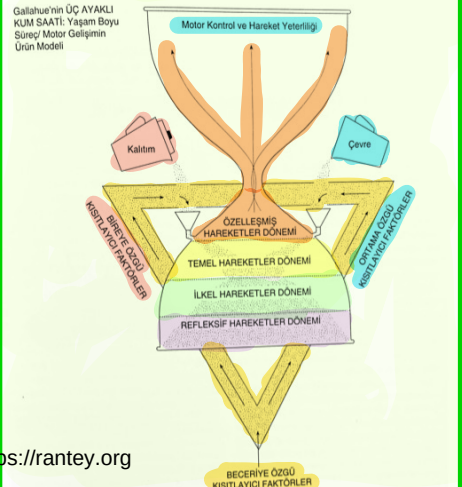
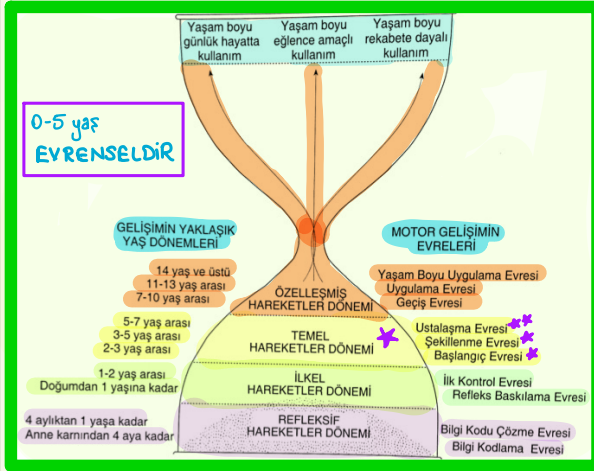
Cinsiyet farklılığının motor beceri ve performansı üzerindeki etkisi **7 yaşın üstünde (spor hareketler d.)** görülür.

Refleksif davranışlarımızın sorumlusu **Beyin Sapı** dır.

Kum Saati Modeli

Gallahue + Oamun = Gelişme hem ürün hem süreç

- Gelişimsel sırası kabul eder.
- Temel yaşam maddesi "**Kum**"
- Kalıtım sınırlı, çevre ise sınırsızdır.
- 14 yaşından sonra kum saati ters dönme başlar.
- (20-25 yaşlarında ters dönüş var) (Genel olarak derse)
- Motor gelişim, sürecin anlaşılmasına yardımcı olan deneysel bir araçtır.
- Alıştırma ve etkinlikler olgunlaşma hızını artırır.



LABAN'IN HAREKET BECERİLERİ TEORİSİ

• Vücut Farkındalığı (Bedensel) • Efor (Çaba-Tempo-Zamansal)

Vücut Ne Yapabilir?

Kol, el, dirsek, ayak, bacak, baş, gövde vs.

Vücut ağırlığını transfer etmektir.

Vücut Nasıl Hareket Eder?

• Zaman: Kısa, uzun, orta zamanlı hareketler

• Tempo: Hızlı, yavaş

• Güç (Kuvvet): Ağır, hafif

• Akıcılık: Sınırlı - Serbest hareketler

• Denge: Statik - Dinamik Denge

• Hareket İlişkileri (İlişki Farkındalığı)

Vücut parçaları ile nesne ya da birey ile eş veya grupla neler yapılabilir?

1. Vücut parçaları ile yapılabilecek hareketler
Dairesel, dar-geniş, solunarak, simetrik-asimetrik

2. Nesne veya birey ile yapılabilecek hareketler

3. Nesne Kontrolü gerektiren hareketler

Atma, yuvarlama, ayakla vurma, top sürme

4. Eş ya da Grupla yapılan hareketler

Yükümlü, takip etme, bireysel-eşli, beraber-karşı

• Alan (Mekan) Farkındalığı (Yönsel)

Vücut Nerede Hareket Eder?

• Alan

- Kişisel Alan: Öğrencinin hareket ederken

kollarını açtığı anda sahip olduğu alandır

- Genel Alan: Öğrencinin yer değiştirirken yapabileceği sınırları belli alanlardır.

• Yönler (Hareket Yönü)

Öne, geriye, sağa, sola, yukarı, aşağı, saat yönü...

• Seviyeler Düşük, orta, yüksek, derin

• Yol Düz, eğimli, dairesel, zigzag

• Uzamsal Geniş, dar, yakın, uzak

• Ebat Büyük, küçük

Vücut Yapısı

- **Ektomorf:** Uzun, ince, narin yapı
- **Mesomorf:** Orantılı, kaslı yapı
- **Endomorf:** Yuvarlak, şişmanlığa yakın

- **Filogenetik:** Doğuştan gelen becerilerdir
Olgunlaşma sonucu ort. çıkar.
(Yürümek, koşmak, tutmak, emekleme)

- **Ontogenetik:** Sonradan kazanılan becerilerdir.
Öğrenilen becerilerdir.
(Bisiklet sürmek, yüzmek, basket...)

Zayıf dokuların, yağlı dokulara oranına
Vücut Kompozisyonu denir.

Uсталık, minimum zaman, max hedef, minimum enerji
max. süre → **Becerini anahtar kelimeleri**

Aralıklı Beceri	Seri Beceri	Devamlı Beceri
Darta ok atmak	Givi çakmak	Yüzemek
Topu yakalamak	Rutin jimnastik	Tracking
Tüfeği ateşlemek	Vites değiştirmek	Bisiklet sürmek

Becerilerin Sınıflandırması (Gentile)

- **Gevreye göre**
- **Kasların boyutuna göre**
- **Hareketin başlama ve bitişine göre**
- **Motor ve bilişsel aktiviteye göre**

Gevreye Göre

Açık Beceri: Gevreye değişkendir. İnisiyatif rakiptedir.
(futbol, güreş, tekvando...)

Kapalı Beceri: Gevreye sabittir. İnisiyatif kişidedir.
(jimnastik, yüzmek, okçuluk)

Kas Boyutuna Göre

Kaba Motor: Topu tutmak

Orta Motor: Eklem ve bilek yapısıyla ilgilidir.
(Denge aleti üzerinde eklem hareketi yapmak)

İnce Motor: Yazı yazmak

Hareketin Başlaması ve Bitişine Göre

1. **Kesik Beceri:** Hemen başlar ve biter. Başı, bitışı belli
Tokat (1 kere), Tekme (1 kere)

2. **Seri Beceri:** Farklı beceriler biraraya gelir.
Düz Tokat + Ters Tokat, Vites değiştirmek

3. **Devamlı Beceri:** Aynı beceriler tekrar edilir.
10 kere tokat, yürümek, bisiklet sürmek.

MOTOR BECERİLERİN ÖĞRETİLMESİ

1. Beceriği tanımak
2. Beceriği göstermek ve açıklamak
3. Becerinin alıştırmasını yapmak
4. Hataları düzeltmek, dönüt vermek

Özelleşmiş Hareket Bilgi ve Becerileri

1. Vücut Yönetimi
2. Ritmik Hareketler
3. Jimnastik +
4. Bireysel, eşli mücadele ile oyun +

C. Sportif Hareketler

1. Doğa sporları
2. Dans
3. Oyunlar
4. Jimnastik +
5. Bireysel/-Eşli Sporlar +
6. Takım Sporları

En Kolay Lokomotor Hareket: **Yürümek**
En Zor Lokomotor Hareket: **Sekerek İlerleme**

En Kolay Dengeleme Hareketi: **Ağırlık Aktarımı**
(atılma, konma, başlama, durma)

En Zor Dengeleme Hareketi: **Denge Tahtası**
üstünde yürümek

En Erken Gelişen Dengeleme Hareketi: **Eğilme**

En Kolay Manipülatif Hareket: **Nesne Kontrolü**
En Zor Manipülatif Hareket: **İp atlamak**

BEDEN EĞİTİMİ Dersinde Kullanılan Öğretim Yöntemleri

• Komut Yöntemi (A):

- Öğretmen merkezlidir, En gelenekselidir.
- Bireysel farklar önemsenmez.
- Kalabalık gruplar için uygundur.
Deve-Cüce, Gece-Gündüz, Halay

• Alıştırma (B)

- Tekrar-dönüt vardır. • 9 karar öğrenciye verilir.
- Öğretmen merkezlidir. • Zaman Kontrolü ağırlıklı öğrencide
- Öğrenciler, istedikleri sürede harekete başlayarak, istedikleri süre ve sayıda hareket yaparak istedikleri sürede hareketi bitirirler.

• Eşli Gelişim (C):

İki grup vardır. 1. grup → Uygulama 2. grup → Gözlemci
Öğretmen, Ölçüt Kartı hazırlar.
Bu yöntemde Akran Değerlendirme var.

• Kendini Denetleme Yöntemi (D)

- Öz değerlendirme vardır.
- Öğretmen yine kendi Ölçüt kartını hazırlar.

• Katılım Yöntemi (E)

- Çeşitli zorluk düzeyi vardır.
- Öğrenci istediği düzeyden başlayabilir.
- K-O-Z seviyeleri vardır.
- Bireysel farklılıklar dikkat edilir.

EK BİLGİLER ♥♥♥

• Yönlendirilmiş Buluş Yöntemi (F)

Hareketleri Buluş yoluyla keşfeder

Soru- Cevap- İpucu verir.

• Problem Güzme Yöntemi (G)

Karar Verme- Sorun Güzme- Bilişsel Zorluk

SPORTİF ÇOCUK OYUNLARI

1. Isınmaya Dayalı Oyunlar

Vücudun hazır hale gelebilmesi

Programın başlangıç bölümü (3-5 dk)

Hareket İstasyonu vardır.

2. Beceriye Dayalı Oyunlar

Beceri geliştirme amaçlır.

Isındıktan sonra yapılır.

Çocukların sıçraması, atlama, koşması, konmasıdır.

3. Dayanıklığa Yönelik Oyunlar

Yorgunluğa karşı koyabilme

Dayanıklılık kazandırır.

Kas gelişimini sağlar.

İpin üstünden atlama

4. Eğlenceli Oyunlar

Hareket bec ve hareket potansiyelini artırır.

Harekete karşı ilgi artırır.

Piaget, özellikle bebeklik ve okul öncesi yıllarda hareketi bilişsel fonksiyonların kazanılmasında birincil etki olarak görür.

Olgunlaşmacı teorisyenler, egzersiz ve araştırmaları göz ardı etmişlerdir.

Hazırbulunusluk, Olgunlaşma + Öğrenmeyi de kapsar.

Bazı hareketler sık sık tekrar edilmelidir. Fakat bu durum çocukların sıkılmasına neden olacağı için hareket değişik materyallerle tekrar cazip hale getirilmelidir.

Okul öncesi dönemde öğrenilen temel hareket becerileri yaşam boyu kalıcı olur.

Ritme uygun hareket etme, tempo tutma taklit, dans, sallanan topu takip etme, parmak oyunları Zaman Farkındalığı ile ilgilidir.

Temel Hareketler Dönemi, çocukların hareket becerilerinin gelişimi için Kritik Dönem'dir.

0-6 yaş çocuklarda olabilecek gelişim geriliklerinin tespiti yapılır ve annelerinden çocukları hakkında bilgiler alınır. Antara Gelişim Tarama Envanteri

2013 OkulÖncesi Eğitim Programında Motor Gelişim Alanı

36-48 AYLIK ÇOCUKLARIN MOTOR GELİŞİMİ

- 1) Düz çizgide yürür.*
- 2) Kollarını sağ kol sol bacak/sol kol sağ bacak salınımı yaparak koşar.
- 3) Çift ayakla yerinde sıçrar.*
- 4) Tek ayak üzerinde sıçrar.*
- 5) Durdugu noktadan çift ayak öne doğru atlar.
- 6) Değişik yönler yuvarlanır.
- 7) Topu iki eliyle hedefe atar.*
- 8) Topu yere vurup tutar.
- 9) Durdugu yerde ayakla sabit topa vurur.*
- 10) Atılan topu bütün vücudu ile tutar.*
- 11) Rakette yukarıya doğru topa vurur.
- 12) Tek ayak üzerinde 4-5 saniye durur.
- 13) Denge tahtasında kısa mesafe yürür.*
- 14) Bisikletle pedal çevirerek ilerler.
- 15) Sivıları bir kaptan başka bir kaba boşaltır.
- 16) Yumuşak malzemeleri kullanarak değişik şekiller oluşturur.
- 17) Verilen basit şekilleri keser.
- 18) Baskı-yapıştırma işlerini yapar.
- 19) Daire şeklini çizer.
- 20) 8 küpe kule yapar.*
- 21) Müzik eşliğinde serbest dans eder.

48 - 60 AYLIK ÇOCUKLARIN MOTOR GELİŞİMİ

- 1) Dairesel çizgide yürür.*
- 2) Koşarken komutla yön değiştirir.
- 3) 30 cm yükseklikten atlar.
- 4) Engelin üzerinden çift ayak atlar.
- 5) Durdugu yerden kollarından kuvvet alarak çift ayakla ileri doğru atlar.*
- 6) Tek ayak üzerinde ritmik olarak 4-6 kere sıçrar.
- 7) Galop hareketini yapar.*
- 8) Kayma adımı yaparak ilerler.
- 9) Tek ayakla sekme hareketi yapar.*
- 10) Topu yerde 3 kere sektirir.
- 11) Küçük topu tek elle atar.*
- 12) Atılan topu elleriyle tutar.*
- 13) Küçük topu yerden yuvarlar.
- 14) Koşarak sabit topa ayakla vurur.*
- 15) Raket/sopa ile sabit topa vurur.
- 16) Tek ayak üzerinde 7-8 saniye durur.
- 17) Denge tahtasında ayak değiştirerek yürür.
- 18) Bisikletle köşeleri döner.
- 19) Basit dans adımları yapar.
- 20) Örneğe bakarak gösterilen modeli çizer.
- 21) Nesneleri ipe dizer.*

60-72 AYLIK ÇOCUKLARIN MOTOR GELİŞİMİ

- 1) Engelin üzerinden koşarak atlar.*
- 2) Ritme uygun olarak sekme hareketi yapar.
- 3) Tek ayak sıçrayarak 2-3 m ilerler.*
- 4) Topu tek elle omuz üstünden atar.
- 5) Topu tek elle yerden yuvarlar.
- 6) Belli bir mesafedeki hedefi vurur.
- 7) Topu yerde 5-6 kere sektirir.
- 8) İp atlar.*
- 9) Vücudunun farklı bölümlerini kullanarak dengede durur.
- 10) Tek ayak üzerinde 9-10 saniye durur.
- 11) Çeşitli hareketleri müzik ve ritim eşliğinde ardı ardına yapar.
- 12) Yumuşak malzemeleri kullanarak 2-3 parçalı kompozisyonlar oluşturur.
- 13) Örnek gösterildiğinde kâğıdı çapraz şekilde katlar.
- 14) Örneğe bakarak daire, üçgen, kare ve dikdörtgen çizer.
- 15) Yatay, dikey, eğri ve eğik çizgiler çizer.
- 16) Yatay, dikey, eğri ve eğik çizgilerden yeni bir şekil oluşturur.
- 17) Kalem doğru tutar.*
- 18) Örneğe bakarak 1-5 arası rakamları yazar.
- 19) Resimleri tasarımdan boyar.

Moro Refleksi → 4-6 ay kaybolur.

Babinski Refleksi → 8-12 ay kaybolur.

Paraşüt-Trapping → 10-12 ay kaybolur.

Kaba Motor Beceri Testi: Tr'de 4-5 yaş çocuklarda

- Durarak uzun atlama
- Dinamik denge testi
- Statik denge testi
- Gabutluk testi

Portage Erken Ç. D. Eğitim P. Kontrol Listesi

Sosyo-ekonomik düzeyi düşük, risk altındaki çocukların ailelerine, çocuklarına uzman gözüyle bakabilmeyi öğretmek bu çocukları geliştirmeyi hedefleyen Ev Merkezi Programıdır.

GÖRSEL SANATLAR EĞİTİMİ



- Sanat eğitiminden İlk bahseden **Stanley Hall**
- Sanat eğitiminin programla kaynaşmasını söyleyen **John Dewey**
- İlk sanat ve drama okulunu açan **Frank Cizek**
- Sanat Gelişiminden bahseden **Victor Lowenfeld**
- Disiplin Temelli Sanat Eğitimi ⇒ **Gardner**

Sanat Eğitiminin Amaçları

- Yaratıcılığı, kendini ifade etmeyi, duygularını dışa vurmaı geliştirir.
- Çok boyutlu ve eleştirel düşünme becerisini geliştirmek.
- Olumlu, empatik tutumları geliştirmek
- Sanatsal bakış açısı, görsel farkındalık kazandırmak
- Bilişsel, sosyal, dil, motor becerilerini geliştirmek.
- Desaj olabilmek ve huzurlu güvenli bir atmosfere girebilmek

Yaratıcılığa Yöneltilici Etkinlikler

- Hayali Oyunlar
- El işi Etkinlikler (Form ve Kolaj)
- Hayali Resimler
- Yoğurma Etkinlikleri
- Öyküü Tamamlayan Resimler

Temel Sanat Eğitimi

- Çizgisel Gelişme → Sanatsal endişe güdülməz.
- Renkli Gelişme → Sulu pastel, parmak, seker boyası, keceli, mürekkep...
- Üç boyutlu Gelişme → Kil, tuğ seramiği, oyun hamuru...
- Form Gelişmeleri → Atık malzemelerden tasarım

SANAT ELEŞTİRİSİ

1. Betimleme (Tanımlama) Eseri "İlk Bakış" denir:

Sanat eserini oluşturan **Nesne, Obe** ya da **diğer tüm yapı** elemanlarının listelenmesini içerir.

- Neler görüyorsunuz?
- Yaptıttaki nesneleri sıralayın
- Hangi renkler var?
- Hangi sanat formudur?
- Eserde hangi teknikler kullanılmıştır?
- Ana tema nedir?

2. Çözümleme (Analiz)

Sanat eserinin içerdiği yöntem-teknik, araç-gereç, şekiller, renkler gibi yapısal elemanların irdelenmesini içerir.

- Resimde renkler nasıl düzenlenmiştir?
- Bu eserde hangi şekilleri / çizimleri görüyorsunuz?
- Bu eserde denge nasıl oluşturulmuştur?
- Bu eser size gerçek gibi görünüyör mu?

3. Yorumlama "Bireysel Bakış Açısı"

- Sanatçı bu eserini neden yapmış olabilir? Sen nasıl yapardın?
- Bu görüntü sende nasıl bir duygu uyandırıyor?
- Bu eserin sesi olsaydı nasıl sesler duyardın?
- Bu eserde ne anlatılmak isteniyor?

4. Yargı "Nesneldir" (Estetik kuramları ile karar verir)

- Eserin en çok neresini sevdin? Neresini değiştirmek isterdin?
- Bu eseri duvarı asmak ister misin?
- Bu eser orijinal bir eser midir?
- Sence bu eseri yapan kişi hangi duygularla yapmış?

Okul öncesinde bu basamak **YOKTUR**.

Sanat eserlerinin korunmasına özen gösterin. (Programda yargıya dair sadece bu madde vardır.)

SANAT ELEMANLARI

Resim oluşturulurken kullanılır:

- Güzgi • Biçim • Doku • Boyut
- Renk • Alan • Düzen • Kompozisyon

TASARIM İLKELERİ

Materyal tasarlarırken kullanılır:

- Denge • Zıtlık Derece • Hareket
- Ritim • Birlik Vurgu* • Oran

GÖRSEL SANAT ELEMANLARI

Güzgi: Sanat çalışmalarının temelidir.

Taslaktır. Ön hazırlıktır.

Renk: Işığın asli bir elemanıdır.

Duyguları etkiler.

Biçim: Eserin anlamını etkileyen ilk göze çarpan öğedir.

Nesnenin dış görünüşünü de ifade eder.

Uzam: 3 boyutlu sanat çalışmalarına uygundur.

(Boyut) Yükseklik, uzunluk, aralık özelliğidir.

Dizayn: Aklındaki her şeyi resme yansıtır. Planlıdır.

(Kompozisyon) Gerçektedir. Güzgi, biçim, renk, doku kullanılır.

O.Ö.Ç sanatında diğer özelliklere göre daha az aranır.

Çünkü O.Ö'de yaratıcılık baskındır.

Doku: Bir nesnenin yüzey özelliğidir.

Desen: Düzen, tekrar, ritim, hareket, tekrarı gösterir resimde.

TASARIM İLKELERİ

Denge: Simetrik ve formal dengede



Informal D.



Formal D.

⇒ Elementarın orantılı (dengeli) dağılımıdır.

Bütünlük: Her şey birbiriyle uyumlu ve birbirinin parçası olmalı. Resme uygunluk duygusu vermeli.



Bütündür. Hepsi uyumlu. Bütün değil, rakamların arasında harf var.

Bütünlüğe en güzel örnek yağmur döngüsüdür.

Hareket: Güzgi, köşe, biçim ve renklerle hareketli gibi göstermek. "Kosan at, dalgalı deniz..."

Zıtlık: Açık renk - Koyu renk, mat - parlak ...vb. zıtlıkların bir arada kullanılmasıdır. Akılda kalıcılığı artırır.

Ritim: Güzgi, renk, şekil ...vb. görsel öğelerin tekrar edilmesi. tekrar edilen öğelerde ritim var. "Her tanesi"

Dereceleme: Renkler açıktan koyuya veya az biraz çok şeklinde düzenlenmesidir. "Yer şekli hatıraları"

Vurgu: İlgili gelmek istenen noktalar daha belirgin yapılır. "Anne-baba daha büyük çizilmesi" "Çok konuşan birinin ağzının büyük çizilmesi"

Oran: Boyut ve ölçülerin düzenini verir.

LOWENFELD SANAT EVRELERİ

A. KARALAMA DÖNEMİ

1. Kontrolsüz Karalama: (1,5-2yaş)

- Amaqsız
- Omuzdan hareketli,
- Zevk aldığı için devamlı yapar.
- Tüm kağıda yayar hatta taşırabilir.

2. Kontrollü Karalama (3yaş)

- Basit geometrik şekilleri ort. çıkarmaya başlar.
- Gıga, daire, zıgaag şekiller çizmeye başlar.
- Renk kavramı yok
- Kısa süreli rastgele karalama vardır.

Karalamadan Şemaya Geçiş

- 3 yaşta baştan oluzun basit insan çizimleri vardır.
- 4 yaşa doğru kol ve bacak başa eklenir.



3 YAŞ



4 YAŞ

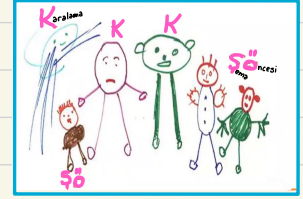
3. İsimlendirilmiş Karalama (4 yaş)

- İsim veriyor karalamasına "Anne, seni çizdim, bak!"
- Resimlerini anlatmaya başlar.

B. ŞEMA ÖNCESİ DÖNEM

- Vücut oranları gerçek dışıdır.
- Kafa + Gövde vardır.
- İnsan figürleri çizerken bol ayrıntıya yer vermez.
- Resimlerini açıklamayı ve anlatmayı sever.
- Renkleri gerçeğe uygun değildir. Duygularına göre tercih eder.

- Düzleme
- Tamamlama
- Saydamlık
- Hiyerarşi



4 YAŞ

- Kalem ya da fırçayı yetiştin gibi tutabilir.
- Kendisi için önemli ayrıntılar büyük çizilir.
- Daha çok göp adam çizimleri görülür.



5 YAŞ

Amaçlı resim yaparlar

- Neyin resmini yapmak istediklerini önceden bilirler.



6 YAŞ

- Resimdeki oranlar gerçekte olmaya başlar.
- Ayrıntılar artar.
- Ögeler artık bir merkez çevresinde toplanır.



C. ŞEMATİK DÖNEM (7-9 yaş)

- Çocuk kağıdı 3 bölümde kullanır: YER-HAVA-GÖK
- Renk seçimleri gerçeğe uygundur.
- Tekrarlı renk kullanımı vardır.
- Cinsiyet farklılıklarına bağlı resim çizmeye başlarlar.
- Resimlerde geometrik şekil kullanmayı ve bu şekilde İnsan figürü çizmeyi tercih eder.
- Resimlerini açıklamaktan hoşlanmazlar.
- Kuşbakışı çizim vardır. Gizli perspektif etkileri görünür.
- Vücudun önemli parçaları abartılır, önemsizler yok edilir.
- Resimde, planlama-kompozisyon duygusu belirgindir.
- En çokturucu konu "Biz" dir. (Aile, arkadaş, okul...vb)



D. GERÇEKLİK DÖNEMİ (9-12 yaş)

- Ergenlik öncesi döneme denk gelir.
- Bu dönemde çocuk, gerçeği resmetmeye başlar.
- Fantezi resimlerine rastlanır.
- Resimlerde bir kompozisyon vardır.
- Perspektif gelişmiştir.
- Kız çocukları daha çok bebek, portre, elbise; erkekler ise araba, gemi, uçak çizer.
- ☆ Şematik dönem ile perspektifle ayracaksın
- Geometrik çizimden uzaklaşma ve başkaldırı vardır.
- Normlara uyma kaygısı vardır.



E. GÖRÜNÜRDE DOĞALCILIK (12-14)

- Renk en iyi şekilde kullanılır.
- Soyut düşünür.
- Gölge, ışık oyunları görülür.
- Espiri gelişmiştir.



KELLOG RESİM EVRELERİ

A. Karalama Evresi (2-3)

B. Şekil Evresi (3-4)

C. Tasarım Evresi (4-5)

D. Resimsel Evre (5-7)

A. KARALAMA EVRESİ (2-3)

Kellog'un 20 farklı karalaması vardır.

Lowenfeld ile aynı özelliklere sahip

B. ŞEKİL EVRESİ (3-4)



MANDALA



AGREGAT



RADYAL

C. TASARIM EVRESİ (4-5)

Mandala ve agregat gelişiyor, yeni form oluşturuluyor.

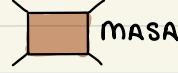
Geometrik şekiller görülür.

D. RESİMSEL EVRE (5-7)

Dünya, Güneş, Ay gibi formlar görülür.

DÜZLEME → Şema Önc.

2 boyutlu çocuk algısı ve düz algı vardır.



MASA

• SAYDAMLIK → Şema Önc.

Tüm konuyu gösterme endişesi içinde resimlerini şeffaflık içinde gösterir. ★ Yok gibi çizmektedir.



Evin duvarı
YOKMUŞ GİBİ

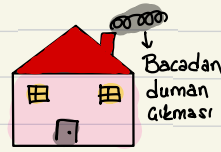


Annenin derisi
YOKMUŞ GİBİ

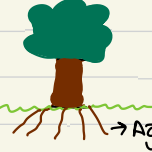
• TAMAMLAMA → Şema Önc.

- Varlıkları gördüklerinden çok, bildikleri gibi çizerler.

- Benmerkezcidir. - Tümeldüşünme vardır.



Bacadan duman çıkması



→ Ağacın kökleri



→ Deniz içinde balık

• BOY HİYERARŞİSİ → Şema Önc.

Kendisi için önemli, büyük güçlü olan kişileri her zaman büyük ve kağıdın ortasında çizer.



ÖĞRENCİ TİPLERİ

• GÖRÜCÜ TİP

Konuları bütün olarak ele alır.

Hiç ayrıntı yoktur.

2 boyutlu çalışmalarda başarılıdır.



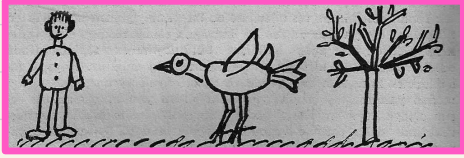
• YAPICI-İNSACI TİP

Ayrı şeyleri parça parça görüp sonradan birleştirir.

Tümevarım vardır.

Ayrıntı çoktur.

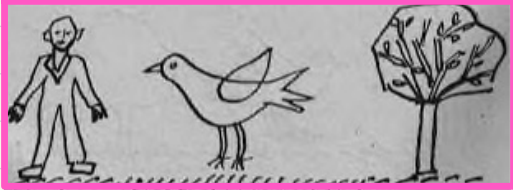
3 boyutlu çalışmalarda başarılıdır.



• KARIŞIK TİP

Yapıcı + Görücü

Tümdengelimdir.



• ENDÜSTRİYEL TİP

Teknik resim, cetvel, pergel kullanır.

Yaratıcılık düşük

SANAT ÜRÜNLERİNİN SINIFLANDIRILMASI

1. Yansıtma (Taklit) Kuramı

Yaratıcılığı engeller.

- Figüratif
- Natüram
- Manzara
- Portre

2. Biçimci Kuram

- Soyut + Somut

3. Dışavurumcu Kuram

- Yansıtmacı kuramın tersidir.
- Sanatçı, iç dünyasını, duygusal yaşamını izleyiciye aktarır.
- Neşe, hüzn, aşk... gibi konular kuramın içeriğini oluşturur.
- * Okul öncesinde vardır.

4. İşlevsellik Kuramı

- Yapıtlarda "zanaat" etkisi hissedilir.
- "Sanat toplum içindir" anl. vardır.
- Kullanışlılık ya da fayda elde etme amacı taşır.

ÇOCUK PSİKOLOJİSİ

RENK KULLANIMI: Hayal psikolojisi

Kırmızı: Saldırganlık, öfke, nefret... (en duygusal)

Sarı: Enerji, ısı ve olumlu duygular

Mavi: Sakinlik, depresyon, su, gökyüzü

Siyah: Bilinmeyi temsil eder. Tehdit, korku... (olumsuz duygu)

Mor: Gekingenliği, güçlkle kontrol edebilmeyi gösterir.

Yeşil: Gerçek duyguları bastırma

Kahverengi: Üzgün resimlerde kullanılır.

Siyah, Mavi, Yeşil, Kahverengi gibi renkleri tercih eden baskıcı aile ortamında yetişen çekingen, iddialı, uyumsuz, gerçek duygularını bastıran çocuklardır.

Koppitz'in İnsan Figürü İncelemesinde ort koyduğu 5 duygusal Gösterge

1. Tepkisellik
2. Güvensizlik ve Yetersizlik
3. Kaygı
4. Utangaçlık ve Gekingenlik
5. Kızgınlık ve Saldırganlık

Resimde Eksik Bırakılan Bölgeler

Eller: Güvensizlik, çevreye uyum zorluğu

Kollar: Öz güven eksikliği

Burun: Çocuğun güçsüzlüğü

Ağız: İletişimde zorluk

Dişler: Asırı saldırganlık

2013 Programında Görsel Sanatlar

KAZANIM: Sanat eserlerinin değerini fark eder.

GÖSTERGE: ● Sanat eserl. gördüklerini / isittiklerini söyler.

- Sanat eseri ile ilgili duygularını açıklar
- Sanat eserl. korunmasına özen gösterir.

MÜZİK EĞİTİMİ



Müzik Eğitiminin Amaçları

- Sesini doğru şekilde kullanabilme, kendini ifade edebilme
- Sesleri tanıyabilme, ayırt edebilme, kullanabilme
- Bedeni de ses kaynağı olarak görme, kullanma müziğe bedensel devinimlerle eşlik edebilme

MÜZİK ÖĞRETİMİ

Erken Çocukluktan İtibaren Müzik Etkinlik.

1. Ses dinleme / ayırt etme / üretme çalışmaları
2. Nefes açma çalışmaları
3. Ritim çalışmaları
4. Şarkı öğretimi / söyleme çalışmaları
5. Yaratıcı dans çalışmaları
6. Müzikli dramatizasyon çalışmaları
7. Müzikli öyküler
8. Müzik dinleme çalışmaları

1. Ses dinleme / ayırt etme / üretme çalışma.

Doğada bulunan nesnelerin değişik seslerinin olduğunu kavratmak, sesler arasındaki farklılıkları ayırtabilmelerini sağlamak için yapılan çalışmalardır.

- Sesin yönünü ayırt etme → Sağdan mı? Soldan mı?
- Sesin kaynağını eşleştirme → Bir ses dinletilir ve ne olduğu sorulur.
- Ses üretme → Deniz sesi çıkar, Rüzgar sesi çıkar
- Sesleri ayırt etme → Farklı seslerin ne olduğunu bilme
- Sesin şiddetini kavrama → Alçak mı? Yüksek mi?

2. Nefes Açma Çalışmaları

Şarkı öğretimine başlanmadan önce yapılması gereken en önemli çalışmalardan biridir. 3 bölüme yapılır.

1. Nefes Alma → Çok basit olmalı
2. Nefesi Tutma → Yaşına uygun olmalı
3. Nefesi Verme → Mümkün olduğunca oyun şeklinde olmalıdır.

3. Ritim Çalışmaları ve Eğitimi

Ritim, seslerin belli bir kural içinde uzayıp kısılmasıdır.

Ritimde 3 temel hareket vardır.

1. Yürüme ritminde → Hayvan yürüyüşleri (ördek, kedi...) İnsan yürüyüşleri (asker, yaşlı...)
2. Koşma ritminde → Kuş, arı, kelebek, uçakların uçuşu...
3. Sıçrama ritminde → Kurbacı, tavşan, kanguru...

4. Şarkı Öğretimi

Erken çocuklukta müzik etkinliğindeki amaç; sadece şarkı öğretmek değil, aynı zamanda müziği sevdirmek ve bununla birlikte çocuğun sosyal gelişimine olumlu yönde katkı sağlamaktır. Kulaktan şarkı öğretimi yapılır. (Geleneksel yöntem) (Çok tekrar anahtar kelime)

Şarkı öğretimin bölümleri

1. Öğretilen şarkıyı seçmek
2. Çocukları şarkı öğretimine hazırlamak
3. Şarkının öğretilmesi

5. Yaratıcı Dans Çalışmaları

Doğaçlamadır. Müziğin ritmine, temposuna uygun bir şekilde yapılan, estetik değer taşıyan düzenli vücut hareketlerine dans denir. Çocuk dans ile rahatlar. Doğal olarak öğrenir, bu da müzikli dramatizasyon ile en önemli farktır.

6. Müzikli Dramatizasyon Çalışmaları

Bir olayın bir öykünün söz, jest, mimiklerle birleştirilip oynlaştırılmasına veya canlandırılmasına dramatizasyon denir.

Eğer bu müzik eşliğinde ise müzikli dramatizasyon denir.

- **Sarkılı Oyunlar:** Bezirganbaşı, Tavşan kaç...
- **Müzikli Öyküler:** Konuları önceden verilen çeşitli ritim araçları kullanılarak müzik eşliğinde yapılan öykünmelerdir. (ritim cubuklarıyla saat sesi yapılması, davul ile gök gürültüsü...)
- **Dramatize Sarkılar:** Roller belirlenerek, çocukların ilgi, istekleri doğrultusunda roller dağıtılır. Çocuk fazla gelirse koro oluşturulur. (Postacı, kayıkçı...)

7. Müzikli Öykü Çalışmaları

Çocuğa dinletilecek müzik enstrümantal olmalıdır. Bu çalışmada kullanılan aletlerin sesleri doğadaki bazı seslere benzetilebilir. Çalışmalarda kullanılacak müziğin tamamı çocuğa dinletilmemelidir. Müziği birkaç dakika dinlettikten sonra durdurarak çocuğa neler hayal ettiği sorulur ve anlatmaları istenir.

8. Müzik Dinleme Çalışmaları

Erken G. eğitiminde müzik dinleme bütün etkinliklerde mutlaka olmalıdır. Kulaktan şarkı öğretiminde kullanılır

Kazanım: Müzik ve Ritim Eşliğinde Hareket Eder.

Gösterge:

- Bedenini, nesneleri ve vurmali çalgıları kullanarak ritim gelişmesi yapar
- Müzik ve ritim eşliğinde dans eder.
- Müzik ve ritim eşliğinde çeşitli hareketleri ardı ardına yapar.

İnsan Sesleri

Kimin sesi olduğunu sesin tını özelliğinden anlarız.

Kadın sesleri

Erkek sesleri

- | | | | |
|----------------------|---|------------|-------------|
| 1. Soprano | → | 1. Tenor | İnce sesli |
| 2. Mezzo Soprano | → | 2. Bariton | Orta sesli |
| 3. Alto ve Kontralto | → | 3. Bas | Kalın sesli |

İnsan Sesinin Özellikleri

- **Solunum:** Akciğer, Diafram nefesi
- **Fonasyon:** Anatomik yapı
- **Rezonans:** İlk titreşim
- **Artikülasyon:** Sesin doğru ve tam çıkarılmasıdır.

★ Müzik, kültürün en önemli unsurudur.

(ninniler, saymacalar, tekerlemeler, çocuk şarkıları, çocuk türküleri, müzikli oyunlar)

NİNNİLER

İçinde ezgi barındırır. Çocukları rahatlatmak ve uykuya geçirmek için kullanılır. Annenin duygularını barındırır. Anonimdir.

TEKERLEMELER

Dil gelişimi için kullanılır.

Dil akıcılığı kazandırılması sağlanır.

Tekerlemeler her zaman ezgili olmayabilir.

Karga karga "gak" dedi

Gık su dala bak dedi

Karga seni tutarım

Kanadını yolarım

SAYMACA (SAYIŞMA)

"Ebe" anahtar kelimedir. Sıra belirlemek, taraf oluşturmak ve çocuklara demokratik bir tutum belirlemek için kullanılır.

Oool Portakalı soydum

Başucuma koydum

Ben bir yalan uydurdum

Duma duma dum

ÇOCUK ŞARKILARI

Yaş ve gelişim öz. dikkate alınır. Çocuklar için eğreticidir.

Arkadaşım Zş-şet!

MÜZİKSEL GELİŞİM



2-3 yaş: • Dans edebilir, müzik eşliğinde

• Tekerleme söyleyebilir.*

• Kendi kendine şarkı mırıldanabilir.*

3-4 yaş: • Basit bir şarkıyı öğrenebilir./söyleyebilir.*

• Şarkılara eşlik edebilir.

• Ezginin yapısını anlayabilir.

4-5 yaş: • Şarkılardaki ton farklarını ayırt edebilir.*

• Basit ritimleri tekrar edebilir.

• Oyuncaklarına şarkı söyletebilir.*

• Değişik tempoda ritme el çırpma ile eşlik edebilir.*

5-6 yaş: • Basit vurmali çalgıları çalabilir. (Orff)*

• Çocuk korolarına hazırdır.

7-8 yaş: • Müzik eğitimine başlayabilir.*

• Korolarda görev alabilir.*

MÜZİK ÖĞRETİM YÖNTEMLERİ

1. Genel Müzik Öğretim Yöntemi

- Öğretmen merkezlidir.
- Zamanı tasarruf sağlar.
- Kalabalık gruplar içindir.
- Kulaktan Şarkı Öğretimi (Çok tekrar), Gösteri
- Soru-Cevap, Anlatım, Gösterip-Yapt. tekniği kullanılır.

2. Özel Müzik Öğretim Yöntemi

a. Dalcroze Yaklaşımı (Devinme/Ritimleme)

- "Beden en doğal algıdır"
- Eurhythmic yöntem
- Ritmik jimnastik
- El, kol, vücut hareketleri, zaman ve nota değerleri olarak gösterilir.
- Dersler piyano eşliğinde yapılır

b. Suzuki Yaklaşımı "Keman Eğitimi"

- Ana dil eğitimi/Müzik eğitimi (Okul öncesinde başlamalı)
- Müzikal yetenek (Erken yaş vurgusu var)
- Suzuki Üçgeni (Çocuk - Ebeveyn - Öğretmen)
- Kulaktan calma (Sürekli tekrar, ezber)
- Eğer çocuk, doğumdan itibaren iyi müzik dinler ve çalarsa disiplin, duyarlılık, hoşgörü kazanır.
- Aynı enstrümanı çalan tüm öğrenciler için ortak repertuar

Carabo-Cone "Piaget"

- Müzik terimlerinin somut ve görünür biçimde kavratılması

c. Kodaly Yaklaşımı "Koro"

- "İnsan sesi en iyi algıdır."
- Müzik okur-yazarlığı üzerinde durulmuştur.
- Kültür vurgusu vardır.
- Fönomimi "el işaretleri" tekniği kullanılır.
- İyi bir müzisyenin özellikleri: iyi eğitilmiş zeka, kalp ve el'dir.

d. Orff-Schulwerk Yaklaşımı

(Doğaçlama, Devinme, Ritimleme, Söyleme, Çalma)

- Eklektik bir yöntemdir.
- Özgür ortamda müzik
- Doğaçlama vurgusu çok
- Elementer (Yaratıcı Müzik) anlayışına sahip.
- **Ostinato:** Ritimle eşlik (Tekrar)
- **Pentatonik:** 5'li dizi
- **Riziko:** Müdahale olmadan yapılan doğaçlama hareketler
- Bu anlayış, okul öncesi dönemi çocuklarda çok etkilidir.
- **Dış motivasyon hareketleri:** Yürümek, koşmak, zıplamak, atlamak
- **İç motivasyon hareketleri:** Kalp atışını hissetmek
- Gelik üçgen, Zil, Ksilefon, Tef, Ritim Çubukları, Kastanyet, Jimpani, Metalofon, Marakas, Glockenspiel
- Timpani, Bango, Gong

e. Renklemeli Nota Öğretimi "Ptaçinski"

Do: Kırmızı Fa: Kahverengi

Re: Beyaz Sol: Mavi Si: Mor

Mi: Sarı La: Yeşil

3. Özgöl müzik Öğretim Yöntemi

- Fransız Rakamlı Müzik Yöntemi
- İngiliz Tonik Sol-Fa Yöntemi
- Alman Tonika=Do Yöntemi

2022 KPSS !

Comenius Müzik Görüşleri

- Müziği eğitim aracı olarak görmüştür
- Anne ve öğretmenlere çocuklara ninni söylemesini öğretmiştir.
- Müzik çocukta içgüdüsel ve doğal olarak vardır.
- İlk müzik dersleri ses oyunlarıdır.
- Çocuklara tekerleme ve basit şarkılar söylemeli
- Çocukların, enstrümanları keşfetmeleri gerekir.

Rousseau Müzik Görüşleri

- Sözsüz şarkılar söyleyin*
- Çocuğun kendi bestelerini yapmalarına izin verin.

Pestalozzi Müzik Görüşleri

- Müzik eğitimi doğumla birlikte başlamalıdır.*
- Kulakların ve gözlerin ses cihazı gibi düzenli alıştırma ile geliştirilebileceğini ve herkesin müzik eğitimi alması gerektiğini savunur.

Froebel Müzik Görüşleri

- Çocuklara şarkı söyleyin ama onlarla birlikte söylemeyin.*
Onların yalnız şarkı söylemesini sağlayın
- Anaokullarında şarkı söylemeyi hayati önem taşıyan bir konu olarak görmüştür.*
- Şarkı ve oyun birlikte olmalı

YARATICI MÜZİK (Elementer Üretim)

a. Yansılama (Yansıma):

- Taklit etme ve benzerini yapma (Rüzgar sesi yapma...)
- Öğretmen bu aşamada çocukları kontrol ederken, çocuklar eğilimleri doğru yenileyebiliyorlar mı?

b. Buluş (Keşif)

- Merak+Keşif İçten Güdülenme
- Şarkıcı daha alçak, daha hızlı, daha yumuşak, daha yavaş söylesek nasıl olurdu? sorusuna cevap aranır.
- Çocuklar kullandıkları müzik aletlerini kullanmanın yeni yolunu bulması konusunda güdülenmeli.

c. Okuma- Yazma

Müziğin nota değerinin çocuklara öğretilmesidir.

d. Doğaçılama

Müziğin her aşamasında kullanılabilir.

! Orff yaklaşımının yaratıcı müzik sürecidir.



Oyun

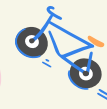


GELİŞTİMTİ





OYUN GELİŞİMİ



Ibn-i Sina: • Oyun, çocuk için bir ihtiyaç, sosyalleşmesi için en önemli araçtır.

Platon: • Oyun, eğitimde merkezi bir role sahip
• Çocuk, devlet çıkarlarına uygun yetiştirilmelidir.

- Bebeklik Dönemi
- Kres Dönemi
- Temel Dönem
- Orta Dönem

Oyun Dönemi
(önemli)

} Çocuklukların gelişimini bu dönemle ayırır.

Quintilian: • 1 yaş okula gelmelidir. Okula karşı olumlu tutum oluşturmaya sağlanmalıdır.

• Oyun, ders çalışmaktan hoşlanmayanlar için etkili bir öğretim formudur.

John Locke: • Çocuğun "icgüdülerinde" oyun olduğunu savunur.

- Çocuk, oyunda özgür olmalı.
- Doğru modellerle çocuklara deneyim kazandırılmalıdır.

Comenius: • Ebeveynler güvenli oyun alanları belirleyip, çocuklarını oralarda oynamaya cesaretlendirmelidirler.

- Çocuklar, yetişkinleri taklit etmeye çalışır.
- İlk resimli kitap "Orbis Pictus"
Resimlerle Dünya

J.J. Rousseau: • Çocuklar "özgür bırakılmalıdır" "Émile" ama bu özgürlüğün sınırları olmalıdır.

- Çocuk neye yönelmek, öğrenmek istiyorsa o öğretilmelidir.
- Oyun, çocuğun en doğal hakkıdır.
- Oyunda, el işlerine dayalı etkinliklere daha çok yer verilmelidir.

Pestalozzi: • İlk açık hava okulunu açmıştır.

- Bireysel farklılıkları dikkate almıştır.
- Yap-yaş. öğrenmeyi savunur.
- Karma yaş gruplarıyla çalışmıştır.
- "Kuğunun Sarkısı" adlı eserinde dans ve müziğin öneminden bahsetmiş

Froebel: • İlk anaokulunu açmıştır. (Kindergarten)

- Oyun, boş bir uğraş değildir. Çocuk oyunu ciddiye alır, onun için derin bir anlamı vardır.
- Çocuğun esyayı sadece görmesi yeterli değildir. Dokunması, incelemesi gereklidir.
- Çocuk için en temel unsur Oyundur.

Montessori: • Oyun çocuk için ciddi bir iştir.
• Çocuk daha iyi bir iş bulamadığında oyuna yönelir.

- Öğretmen, gözlem yapan, kayıt tutandır.
- Hiçbir insan, hiçbir insanı eğitemez.
- Çocuk yap-yaş. öğrenir.

Fromberg'e göre Oyunun Özellikleri

- Sembolik
- Anlamlı
- Hız verici
- İkişel motivasyonu olan
- Kurallarla yönetilen
- Epizotlar halindedir.

Caillouis, oyunu 6 temel özelliği ile açıklar

- **Özgürlük:** Oyunda zorlama yoktur.
- **Bireysel:** alan/zaman sınırları önceden tanımlanmış.
- **Belirsizlik:** Oyunun nasıl olacağı, sonucunda ne elde edeceği önceden belli değildir.
- **Verimsiz:** Oyun, oyuncular arasındaki sengkinkğin değişimi dışında ne eşya ne de yeni bir şey üretir.
- **Kurallara tâbi:**
- **Hayali oyun.**

Hurwitz ise oyunu diğer etkinliklerden ayıran 5 özellik olduğunu savunur:

1. Oyun süreçtir. Sonuç, sürecin kendisi kadar önemli değildir.
2. Oyun, çocuk tarafından başlatılır.
3. Oyunda çocuk, olmak istediği her şey olabilir.
4. Oyun, mantıklı /mantıksız kuralların test edildiği bir arena olur.
5. Oyun, daha çok aklın bir faaliyetidir.

Garvey, oyun bir süreçtir der. Bu süreç:

1. Araştırma
2. Manipülasyon
3. Alıştırma
4. Tekrarlar



Pellegrini oyunu;

"daha fazla oyun, daha az oyun" şeklinde ayırmıştır.



Öğretmen, oyunda ilk başta

"Güvenlik" e dikkat etmelidir.



Freud ve Erikson'a göre oyun, çocukların endişe ve çatışmalar konusunda ustalaşmasını sağlar. Sorunlarını oyun yoluyla dile getirebilir. Erikson'a göre, çocuğun oyunda risk alması önemli bir gelişim sürecidir.



⇒ Oyun ile ilgili Kavramlar

Huizinga'nın Oyun Kuramı

- Oyun çeşitli kültürlerden ortaya çıkmış değil, bu kültürlerin oluşmasında en önemli veridir.
- **Homo Ludens** (oyuncu insan) kavramını ort. atmıştır. Oyunu 1 sırada faaliyet görür.
- Kültürden önce oyun vardır.

KLASİK OYUN KURAMLARI

1. Rekapitülasyon / Tekrarlama / Özünü Bulma

Temsilcisi: Stanley Hall → (ipucu: tekrar etmiş ☺)

- Darwincidir. Kültürel evrimi savunur.
- Oyun, atalarımızı tekrar etmektir.
- Oyun, yeni bir yaratım süreci değildir.

2. Rekreasyon / Rahatlama / Yeniden Yaratma

Temsilcisi: Lazarus → (ipucu: Lazlar rahatlar. ☺)

- Oyun, enerjiyi atmak için değil, geri toplamak için oynanır.

3. Faala Enerji Kuramı

Temsilcisi: Schiller ve Spencer

- Çocuk, oyun ile enerjisini boşaltır.
- Aristoteles'in arınma kavramını temel almıştır.

4. Hazırlık ve Öğretisiz / Öncül Deneme

Temsilcisi: Gross

- Oyun çocuğu gerçek yaşama hazırlar.
- Çocuk oyun içinde yetişkin rollerini alır.
- Gross, oyunu biçim ve amaçlarına göre deneyimsel (kurallı) ve sosyonomik (taklit/drama) oyunu olmak üzere 2'ye ayırır.

5. Hazz Teorisi

Temsilcisi: Bühler → (ipucu: Bihter / Behlül'den aktına gelsin ☺)

- Oyun, hazz ve mutluluk veren bir unsurdur.



MODERN OYUN KURAMLARI



A. BİLİŞSEL OYUN KURAMLARI

1. Piaget'in Oyun K. Oyun = Uyum + Öğrenme

Çocuk oyun yoluyla genellikle edindiği şemaları tecrübe eder, pekiştirir, yani **assümleme** gerçekleştirir.

Alıştırma (0-2)

- Duyu-motor evresidir.
- Reflekslerden, istemli davranışa geçiş

Sembolik Oyun (2-7)

- İşlem öncesi dönem
- Hayali oyunlar, -mı gibi oyunlar

Kurallı Oyun (7-12)

- Sosyal oyunlar, işbirliği
- Somut işlemler dönemi

→ Çocuğun düşünme yeterliliğinin bir işlevidir.

2. Vygotsky Oyun Teorisi

- Oyun, çocuk için en önemli "Yapı Iskelesi"dir ve "Yakınsak Gelişim Alanını" destekler.
- Vygotsky'e göre gerçek oyun "-mı gibi oyun" ile başlar. (Hayali Oyun)
- Oyun, çocuk için en önemli iş değildir. Oyun, dış denetimden iç denetime gelişir.
- Vygotsky, oyunu **bütüncül** olarak ele alır.
- Oyunun sadece hazz vermek için yapılmaz.
- Oyunda kısıtlama yoktur.
- Oyun, erken çocukluk döneminde ort. çıkan ve gerçekleştirilemeyen isteklere karşı tepki olarak oluşur.

3. Bruner'in Oyun Teoremi

- Oyun ciddi bir iştir, sonucu değil, süreç önemlidir.
- Bruner'e göre oyun, çocuklara hareket esnekliği ve davranışlarında özgür seçenekler sunmaktadır. Bu da çocukların yaratıcılığını, alternatif düşünme becerilerini geliştirir.

4. Berlyne İçten Uyarılma Kuramı

- "Heyecan Arama" kavramını ort. atmıştır.
- Oyun, Uyarılma durumlarının dengelenmesi.
- Çocuk, uyarılmanın kendi denetiminde kontrol etmesini öğrenir. (Özdenetim)

5. Helenko Sistem Kuramı

- Oyun, birey ile çevre arasındaki ilişkidir.
- Oyun, sistemin kurulduğu ilk yendir.
- Çocuk, oyun ile yaşamın olumsuz etkilerini ortadan kaldırır. Seçme özgürlüğünü savunur.

6. Bandura Oyun Teoremi

- Sosyal Öğrenme Kuramı'nı ort. atmıştır.
- Oyun, model alma ve taklit etmenin en yoğun görüldüğü eylemlerdir.
 - ↳ Model almada öz yapıtlama öz düzenleme vardır.
- Oyun çocuğun öz yeterlilik algısını geliştirir.

B. PSİKOANALİTİK OYUN KURAMLARI

1. Freud Oyun Kuramı

- Oyun, süperego oluşana kadar vardır.
- Oyun, id'in bir sürecidir.
- Oyunun karşısı gerçekliktir, ciddiyet değildir.
- Çocuk oyun içinde travmatik sorunlara çözüm bulur. Yansıtma ve Özdeşim yapar oyunda.
- Oyun bir katarsistir.

2. Erikson Oyun Kuramı

- Erikson'ın oyun gelişimi sırası en düşük düzeyde sosyal etkileşimden üst düzey sosyal etkileşime doğru sıralanır.

A. Kişisel - Evrensel Oyun

(Temel Güvene Karşı Güvensizlik)

Yaşamın ilk zamanlarında bedenlerle ve duyularla yapılan oyunlardır.

B. Mikro - Küresel Oyun

(Özerkliğe Karşı Kıska ve Utanç)

2 yaş civarında çocukların nesnelerle oynadıkları oyunlardır.

C. Makro - Küresel Oyun

(Girişimcilik Karşı Suçluluk)

3 yaş civarında sosyal etkinlik olarak oynanan oyunlardır.

3. Baterson'un Üst İletişim Kuramı

- Ona göre oyun içindeki davranışlar gerçek değildir.
- Oyundaki iletişim tam iletişim değil, yarım iletişimdir.
- Oyun, yeni bir dil yaratımıdır.
- Bu teori özellikle okul öncesi dönem kız çocuklarının evcilik oynarken yürüttükleri konuşmalarda yer alan üst dili sınıflandırarak açıklamaktadır.

C. KURAM TEMELLİ OYUNLAR

HUTT

- **Epistemik Oyun (0-2)**
Yaşamın ilk 2 yılıyla ilişkilendirilen bir anlam arayışı oyunudur.
- **Oyuncu Oyun (3-6)**
-mıs gibi oyun. Hayal gücü çok gelişmiştir.
- **Kurallı Oyun (6-...)**
Mantıksal düşünceyle sosyalleşme yaşanır.

PARTEN

- **Hiçbir Oyuna Katılmama (0-1)**
Çocuk bu dönemde oyundan anlamaz. Etrafında gerçekleşen oyunu da fark edemez. Duyu-motor dönemindedir.
- **Yalnız Oyun (1-2)**
Paylaşımında bulunmadan kendince oyun oynar. Hiçbir oyunu izlemez.
- **İzleyici Oyun**
Başkalarının oynadığı oyunu dikkatle izler ama katılmaz. Görsel belleği çok gelişir.
- **Paralel Oyun**
Aynı mekanda birarada ama tek başına oynar. "Paylaşım YOK X"
- **Birlikte Oyun**
Aynı mekanda oynarlar, paylaşımında bulunurlar. Ama beraber oynamazlar, "Ortak Amaç YOK"
- **İşbirlikçi Oyun**
Sosyalleşme üst düzeydedir. Oyun sırasında iş bölümü ve işbirliği vardır. "Ortak Amaç VAR"

İlk Oyun Sınıflandırmasını
PARTEN yapmıştır



SMILANSKY

• Fonksiyonel Oyun / İşlevsel Oyun

Malzemeyi gerçek işlevine göre kullanır.

İşleve takılma vardır. Yaratıcılık azdır.

• Yapısal Oyun / Yapı-İnşa Oyunu

Farklı malzemeleri birleştirerek yeni bir şey

üretir. (Örn: Legolardan ev yapmak)

• Dramatik Oyun

Piaget'in Sembolik oyunu

Vygotsky'nin -mıs gibi oyunu } ile aynıdır.

Hutt'un Oyuncu Oyunu

• Kurallı Oyun → "Oyun gelişiminin en üst evresi"

Sosyalleşir, mantıksal düşünce gelişir.

Bilişsel Gelişim K. göre
oyun kuramını genişleten

SMILANSKY'dir.



Hughes haricindeki
bütün kuramcılar, oyunun
gelişimsel bir süreç olduğunu
söyler. Hughes oyunun,
Sosyal Etkileşime dayalı
olduğunu savunur.



HUGHES

• Zor ve Takla Oyunu

Bedensel güç gerektiren oyunlardır.

Ebeveynler tarafından başlatılır.

Cinsiyete göre farklılık gösterir.

• Sosyodramatik Oyun

Sosyal rolleri ve problem çözme öğrenirler.

Konu gerçekleşmiş ya da gerçekleşmesi olası olmalıdır.

• Sosyal Oyun

Dayanışma gerçekleştirirler. Kuralları da kendileri
belirler. Empati kurmayı öğrenirler.

• Yaratıcı Oyun

• İletişim Oyunu

• Dramatik Oyun

• Sembolik Oyun

• Derin Oyun

Risikler içerir. Yetişkinlerden gizli oynamaya çıkar.

• Keşif Türünden Oyun

• Hayali Oyun

• Lokomotor Oyun

Hareketlerin belirli bir yöne veya her yöne doğru
yapılan oyunudur.

• Kontrol Oyunu

Çocuk oyuna özgün kurallar ekler. Hem oyunu hem
başkalarını denetler. Bunu kendi yararına yapar.

• Nesne Oyunu

El çabukluğuna dayalı oyunlardır.

• Rol Oyunu

Oyunda bir rolü canlandırır.
Orada kendi özelliklerini de
yansıtır.

• Özetleyici Oyun

Soy, tarih, geçmiş... içeren
oyun türü (rekapitülasyon)

SHERIDAN

• Keşfe ve Manipülasyona Dayalı Oyun

Smilansky → Fonksiyonel oyun ile benzerlik gösterir.

• Taklide Dayalı Oyun

Göstermediği davranışı taklit eder, yetişkinlerin davranışlarını içselleştirmesini sağlar.

• Yapısal Oyun

Smilansky → Yapısal Oyun ile benzerlik gösterir.

Farklı malzemeleri biraraya getirerek yapı oluşturmak

• Aktif Oyun

Koşma, zıplama, atlama, fırlatma... oyunlardır.

• Yap-Inan Oyunu

Smilansky → Dramatik Oyunu ile benzerdir.

• Kurallı Oyun

Somut işlemler döneminde mantıksal düşünce ile gelişir.

Yaşlara Göre Oyunlar

0-6 ay

- Taklide dayalı oyunlar görülür.
- 3. ayda el-kol koordinasyonu görülür.
- Elleri/kolları/bacaklarıyla oynamayı sever.

6-9 ay

- 6-7. ayda 2 farklı nesneyi tek elle tutabilir.
- 7. ayda tanımadığını ayırt etmeye başlar.
- Ce-e oynamayı sever.

9-12 ay

- 9. ay civarında emeklemeye başlar. Keşfetme arzusu ortaya döner.
- 12. ay civarı yürümeye başlar, oyunlar yürüme üzerine yoğunlaşır.

1-2 yaş

- Topa tekme atar.
- İki kupa üst üste koyar.
- Yalnız oyun / alıştırma oyunu / epistemik oyun keşfe ve manipülasyona dayalı oyunları oynar.

2-4 yaş

- -mıs gibi davranışlar sergiler.
- Kültürü yansıtan oyunlar görülür.
- Sembolik oyun görülür. Paralel oyun vardır.
- Yapma / kurma / inşa etme / karpizmat oyunlar

4-6 yaş

- Takım oyunları görülür.
- Animizme dayalı oyunlar vardır.
- Açık hava ve çeşitli oyunlar sever.
- İşbirlikçi / Birlikte / Kurallı oyunlar oynar.

Oyun Gelişiminde Öğretmen Rolü

• Gözlemci Rol

- Öğrenciyi tanımak, farklılıklarını tespit etmek güçlü/zayıf yönlerini bilmek

• Planlayıcı Düzenleyici Rol

- Öğrenciye rol verebilir.
- Kuralları değiştirebilir.
- Oyunun amaçlarına karar verebilir.

• Katılımcı Rol

- Oyunda aktif olarak rol alır. Bunu bazı çocukları sınırlandırmak veya çekingen çocukları katmak için yapar.
- Öğretmen model olur.

• İletişimci Rol

- Hem kişiler hem öğrenciler arasında iletişimi sağlar.

• Değerlendirici Rol

- Sürecin bütününe bakılmasını sağlar.
- Gözlemlerde aldığı notları değerlendirir ve sonuca bağlar.