**WEB2.0 ARAÇLARIYLA İLKOKUMA YAZMA ÖĞRETİMİ PROJEMİZİN DERS MÜFREDATINA ENTEGRASYONU**

Projemizdeki faaliyetlere ek olarak çokça web2.0 aracı kullanılmış ve ders içeriklerinin tamamı öğrencilerle birlikte farklı web2.0 araçları kullanılarak hazırlanmıştır. Etkinliklerin ders müfredatına entegrasyonu bakımından projemiz eşsiz bir örnektir. Disiplinler arası bir yaklaşımla 1. Sınıf eğitim programımıza uyarlanmıştır. Aşağıda; derslere göre genel hedef kazanımlar belirtilmiştir. Faaliyetler birden çok dersi ve öğrenme alanını içermektedir**. Hangi etkinliğin hangi hedef kazanımlara göre uygulandığını görmek için web sitemi ziyaret edebilirsiniz.** Hedef kazanımla ilişkilendirme şekli, web sitemde özellikle koyu kırmızı renklerle belirtilmiştir. [www.glsmn6.weebly.com](http://www.glsmn6.weebly.com)

**TÜRKÇE**

**1. DİNLEME/İZLEME**

1.1. Doğal ve yapay ses kaynaklarından çıkan sesleri ayırt eder.

1.2. Duyduğu sesleri taklit eder.

1.3. Seslere karşılık gelen harfleri ayırt eder.

**2. KONUŞMA**

2.1. Kelimeleri anlamlarına uygun kullanır

2.2. Hazırlıksız konuşmalar yapar.

2.3. Çerçevesi belirli bir konu hakkında konuşur.

2.4. Konuşma stratejilerini uygular.

**3. OKUMA**

3.2. Harfi tanır ve seslendirir.

3.3. Hece ve kelimeleri okur.

3.4. Basit ve kısa cümleleri okur.

3.5. Kısa metinleri okur.

**4. YAZMA**

4.1. Boyama ve çizgi çalışmaları yapar.

4.3. Hece ve kelimeler yazar.

4.4. Rakamları tekniğine uygun yazar.

4.5. Anlamlı ve kurallı cümleler yazar.

4.6. Görsellerle ilgili kelime ve cümleler yazar.

25

4.7. Harfler, kelimeler ve cümleler arasında uygun boşluklar bırakır.

4.8. Büyük harfleri ve noktalama işaretlerini uygun şekilde kullanır.

4.9. Yazılarını görsel unsurlarla destekler.

4.10. Yazdıklarını gözden geçirir.

4.11. Yazdıklarını paylaşır.

4.12. Yazma çalışmaları yapar.

4.13. Yazma stratejilerini uygular.

**HAYAT BİLGİSİ**

**1.1.10.** Sınıf içi kuralları belirleme sürecine katılır.(CLASSDOJO UYGULAMASI)

**1.1.11.** Okul kurallarına uyar.

**1.1.13.** Okul içi etkinliklerde görev almaya istekli olur.

**1.1.14.** Okulla ilgili olumlu duygu ve düşünceler geliştirir.

**1.3.1.** Kişisel bakımını düzenli olarak yapar.

**1.3.2.** Sağlığını korumak için alması gereken önlemleri fark eder.

**1.5.5.** Atatürk’ün hayatını bilir.

**1.5.6.** Bayram, kutlama ve törenlere katılmaya istekli olur.

**1.6.5.** Geri dönüşümü yapılabilecek maddeleri ayırt eder.

**MATEMATİK**

**M.1.2.2.1.** Uzamsal (durum, yer, yön) ilişkileri ifade eder.

**M.1.1.1.** Rakamları okur ve yazar.

**M.1.1.1.2.** Nesne sayısı 20’ye kadar (20 dâhil) olan bir topluluktaki nesnelerin sayısını belirler ve bu sayıyı rakamla yaz**ar.**

**M.1.1.1.3.** 100’e kadar (100 dâhil) ileriye doğru birer, beşer ve onar ritmik sayar.

**M.1.1.1.4.** 20’ye kadar (20 dâhil) ikişer ileriye, birer ve ikişer geriye sayar.

**M.1.1.1.5.** 20’ye kadar (20 dâhil) olan sayılarda verilen bir sayıyı, azlık-çokluk bakımından 10 sayısı ile karşılaştırır.

**M.1.1.1.4.** 20’ye kadar (20 dâhil) ikişer ileriye, birer ve ikişer geriye sayar.

**M.1.1.2.1.** Toplama işleminin anlamını kavrar.

**M.1.1.2.2.** Toplamları 20’ye kadar (20 dâhil) olan doğal sayılarla toplama işlemini yapar.

**M.1.1.3.1.** Çıkarma işleminin anlamını kavrar.

**M.1.1.3.3.** Doğal sayılarda zihinden çıkarma işlemi yapar.

**MÜZİK**

**1.A.8.** Öğrendiği müzikleri birlikte seslendirir.

**1.A.10.** Belirli gün ve haftalarla ilgili müzik etkinliklerine katılır.

**1.D.1.** İstiklâl Marşı’na saygı gösterir.

**1.D.2.** Çevresindeki müzik etkinliklerine katılır.

**BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN**

**O.1.1.1.4.** İki ve daha fazla hareket becerisini içeren basit kurallı oyunlar oynar.

**O.1.2.3.3.** Geleneksel çocuk oyunlarını oynar.

**O.1.2.1.2.** Sınıf dışında oyunlar oynar.

**SERBEST ETKİNLİKLER**

Atık malzemeden harf tasarlar.

Birlikte oyun oynar.

Kesme yapıştırma etkinliği yapar.

Konusu belli olan hikayeyi devam ettirir.

Kelime bulmacaları çözer.

Puzzle oynar.

Eğitsel içerikli oyunlar oynar.

Çizgi film oluşturur ve seviyesine göre çizgi film izler.

Duygu ve düşüncelerini yazılı olarak ifade eder.

Verilen nesnelerle hikaye oluşturur.