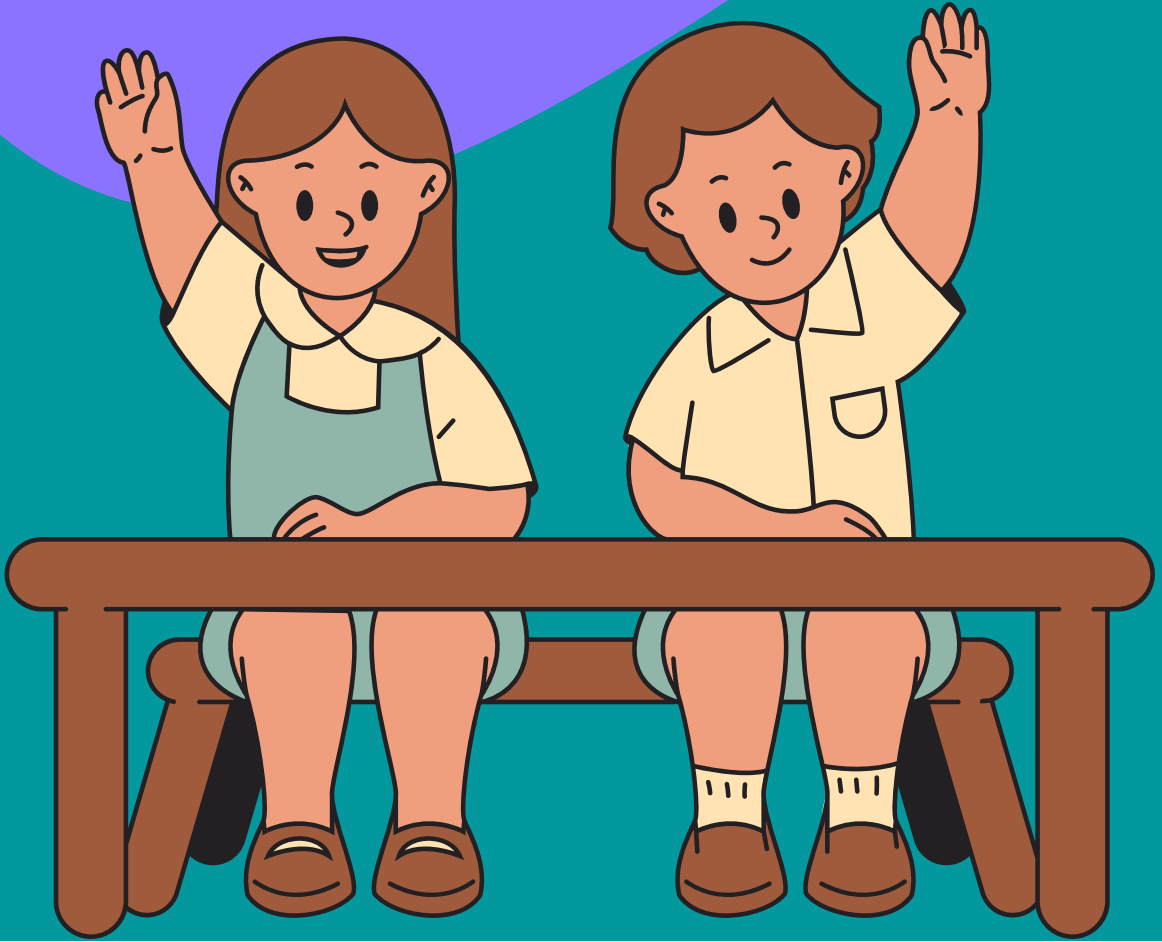


SİVAS REHBERLİK
VE
ARAŞTIRMA MERKEZİ

İLKOKUL
ETKİNLİKLERİ





ÖĞRENME GÜÇLÜĞÜ NEDİR?

Öğrenme güçlüğü normal veya normal üstü zeka düzeyine sahip çocukların farklı öğrenme alanlarında sorun yaşamasıdır. Sorun yaşanan öğrenme alanına göre öğrenme güçlüğü'nün üç türü vardır. Bunlar;

- Disleksi,
- Diskalkuli ve
- Disgrafidir.



DISLEKSI

Disleksi: Okuma, okuduğunu anlama gibi becerilerde kendini gösteren okuma güçlüğü olarak tanımlanır.

-Harflerin isimlerini ve şekillerini hatırlamada güçlük çekme

-Okurken ve yazarken kelimelerdeki harflerin yerlerini deęiştirme

-Çok kullanılan kısa kelimeleri yanlış okumak veya hiç okumama

-Uzun kelimeleri okurken bocalama

-Sesli veya sessiz okumada, genellikle kelimeler düzgün okunamadığı için anlama güçlüğü çekme

-Yavaş ve güçlkle sesli okuma gibi belirtileri vardır.



DISGRAFI

Disgrafi: Yazma becerilerinde yaşanan güçlüktür.

- Kötü ve yavaş yazma
- Pasaklı ve düzensiz kağıtlar
- Bakarak yazmakta güçlük çekme
- Motor becerilerde zayıflık
- Harfleri yazmak için gerekli el

hareketlerini unutma gibi belirtileri vardır.



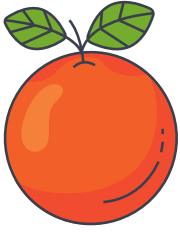
DISLKALKULİ

Diskalkuli: Matematik becerilerinde yaşanan güçlüktür.

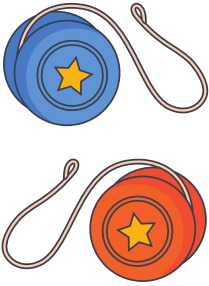
- Sayı saymakta sorunlar yaşama
 - Rakamları yanlış okuma
 - Matematik işlemlerini hatırlamada ve yapmakta güçlük çekme
 - Matematik problemlerini bakarak yazmakta ve yazıları düzenlemede güçlük çekme
 - Birçok işlem hatası yapma
 - Matematik terimlerini ve kavramlarını akılda tutmakta güçlük çekme
- gibi belirtileri vardır.

1. SINIF
ETKİNLİKLERİ

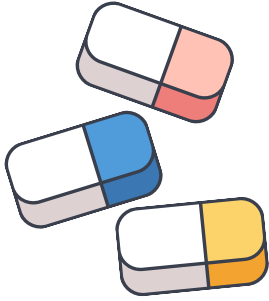
Sayı
Çiz



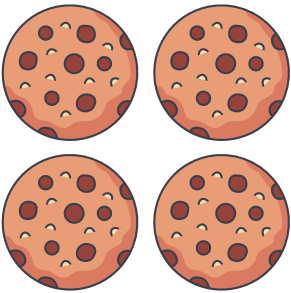
1 1 1 1 1 1



2 2 2 2 2



3 3 3 3 3



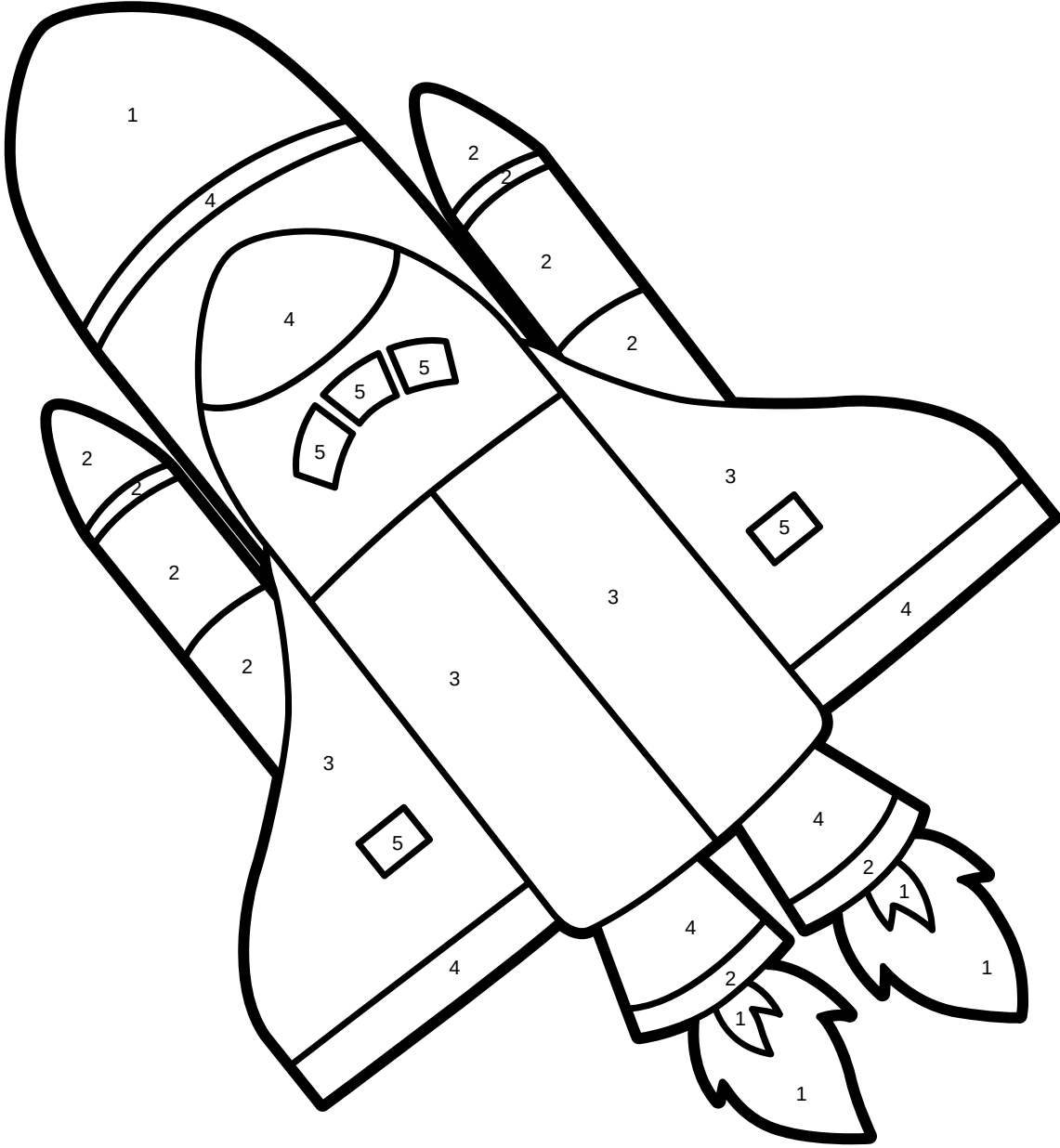
4 4 4 4 4



5 5 5 5 5

Renk Kodu

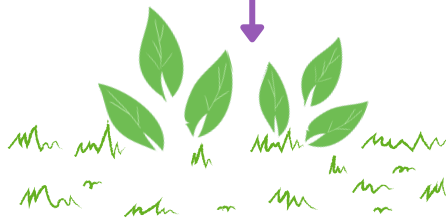
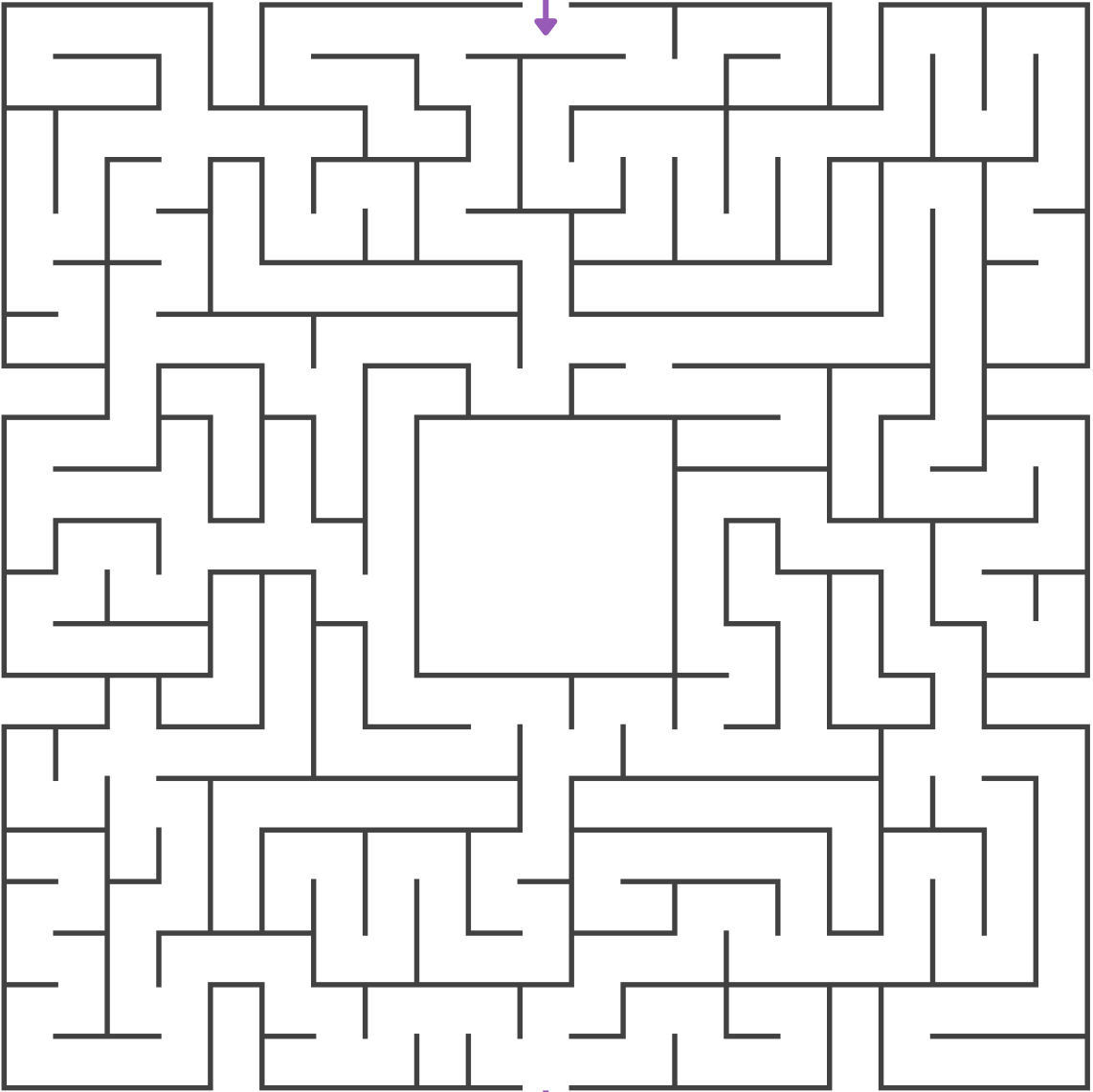
Aşağıdaki resmi renk kodlarına göre boyayabilir misin?



2.SINIF ETKİNLİKLERİ

Labirent

Karnı acıkan küçük kuzuya yolu gösterebilir misin?



Kodlama

- Sağ taraftaki kutulara, sol taraftaki çizgileri renkleri ile beraber kodla.

Two sets of dot grid puzzles are shown, each with a blue arrow pointing from the left grid to the right grid. The left grids contain various colored shapes, and the right grids are empty for coding.

Set 1 (Left):

- Row 1: A blue cross shape on a 5x5 grid.
- Row 2: A pink star shape on a 5x5 grid.
- Row 3: A green square with an inner square on a 5x5 grid.
- Row 4: A red shape consisting of two triangles meeting at a point and a rectangle below, on a 5x5 grid.
- Row 5: Five small grey triangles on a 5x5 grid.

Set 2 (Right):

- Row 1: A green shape consisting of a vertical line, a horizontal line, and two diagonal lines, on a 5x5 grid.
- Row 2: A purple house-like shape on a 5x5 grid.
- Row 3: A blue shape consisting of two squares and a triangle, on a 5x5 grid.
- Row 4: An orange octagon on a 5x5 grid.
- Row 5: A green shape consisting of a large triangle with a smaller triangle inside, on a 5x5 grid.

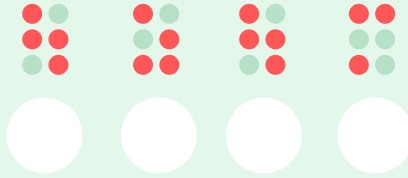
3. SINIF ETKİNLİKLERİ

Braille Bilmece

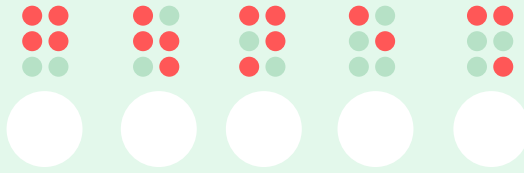
Aşağıda yer alan braille alfabetine göre bilmecelerin doğru cevabını bulabilir misin? Cevaplarını yuvarlakların içerisine yazmayı unutmayın.

A	B	C	Ç	D	E	F	G	Ğ	H	I
⠁	⠃	⠉	⠑	⠔	⠋	⠎	⠒	⠒	⠈	⠇
İ	J	K	L	M	N	O	Ö	P	R	S
⠊	⠛	⠏	⠗	⠍	⠏	⠕	⠥	⠕	⠞	⠞
Ş	T	U	Ü	V	Y	Z	X	Q	W	
⠗	⠞	⠥	⠦	⠧	⠶	⠵	⠴	⠒	⠵	

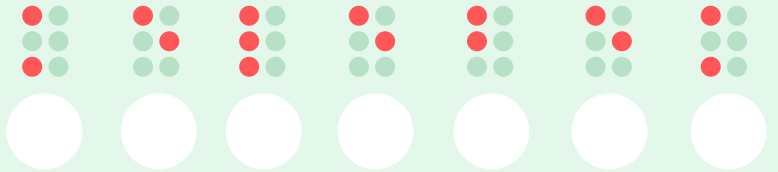
1 En çok kardeşi olan meyve hangi meyvedir?



2 Gökte durur paslanmaz, suya düşer ıslanmaz.



3 Kanadı var, kuş değil. Boynuzu var, koç değil.



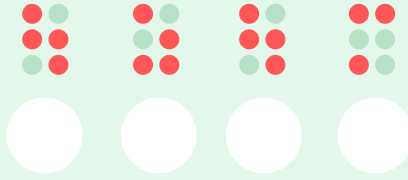
4. SINIF ETKİNLİKLERİ

Braille Bilmece

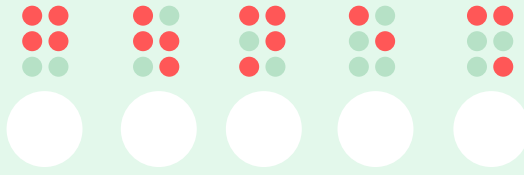
Aşağıda yer alan braille alfabetine göre bilmecelerin doğru cevabını bulabilir misin? Cevaplarını yuvarlakların içine yazmayı unutmayın.

A	B	C	Ç	D	E	F	G	Ğ	H	I
⠁	⠃	⠉	⠑	⠔	⠋	⠎	⠖	⠖	⠈	⠇
İ	J	K	L	M	N	O	Ö	P	R	S
⠊	⠛	⠏	⠗	⠍	⠒	⠕	⠥	⠞	⠑	⠑
Ş	T	U	Ü	V	Y	Z	X	Q	W	
⠑	⠞	⠥	⠦	⠧	⠣	⠵	⠭	⠒	⠵	

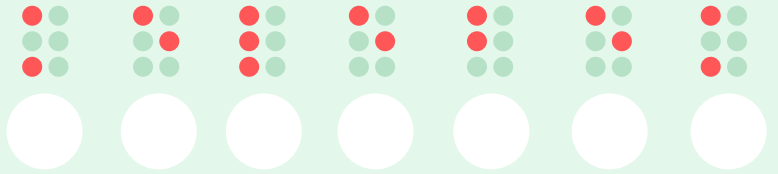
1 En çok kardeşi olan meyve hangi meyvedir?



2 Gökte durur paslanmaz, suya düşer ıslanmaz.















3 Kanadı var, kuş değil. Boynuzu var, koç değil.



Koordinat

- Aşağıdaki tabloya yerleştirilmiş nesnelerin koordinatlarını bulup altındaki alana yaz.

Sütunlar

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									

Satırlar



{ A , 1 }
Sütun Satır



{ , }



{ , }



{ , }



{ , }



{ , }



{ , }



{ , }



{ , }



{ , }



{ , }



{ , }

İSİNMA OYUNLARI

Nesi
Var

Etkinlik Süresi:

Bir ders saati boyunca etkinlik yapılabilir.

Etkinlik Yapılışı:

Dislektik bireylerin okuduğunda veya duyduğunda anlamlandırmak zorlandığı cümlelerin başında olumsuz ifadeler içeren cümleler gelir.

Bu oyun sırası ile bir hayvan veya bir nesne tutulur ve “nesi var” sorularına olumsuz cümle yapılarıyla cevap verilir.

Örneğin;

Siz aklınızda zürafayı tuttunuz. Çocuğunuz nesi var diye sorduğunda tuttuğunuz kelimenin sahip olmadığı özelliklerden yola çıkarak anlatmalısınız. Her sorudan sonra yalnızca bir cümle kurulmalı ve çocuğunuzun anladığından emin olmalısınız. “Kanatları var değil” “desenleri yok değil” “boynu kısa değil” gibi cümleler ile onun zürafayı bulabilmesi için yönlendirmelisiniz. Bu çalışma sırasında zıt anlamlı kelimeleri, olumsuz ifadeleri, kelime çağırma ve kurala uygun cümle kurma becerileri de çalışmış olacaksınız.

Son Harf

Etkinlik Süresi:

Bir ders saati boyunca etkinlik yapılabilir.

Etkinlik Yapılışı:

Fonem çalışmaları okuma becerilerini desteklemek için önemli bir adımdır.

İlk başta öğrenci bir kelime söyler; "Kalem" yanındaki diğer öğrenci biten kelime ile bir kelime bulmaya çalışır. Örneğin; "Melek" diyebilir. Kelime bulamayan ya da aynı kelimeyi söyleyen öğrenciler oyundan elenir.

Oyunda bir kazanan kalana kadar oyun devam eder.

Liderini Bul

Etkinlik Süresi:

Bir ders saati boyunca etkinlik yapılabilir.

Etkinlik Yapılışı:

Grup daire olur ya da karışık şekilde yürür pozisyonudadır. Bir ebe seçilerek dışarı çıkarılır. Gruptan bir lider seçilir ve gruba şu yönerge verilir; "Lider ne yaparsa onu yapın".

İçeri alınan ebeden lideri bulması istenir. Ebenin lideri tahminde üç hakkı vardır. Lideri bulursa yeni ebe lider olur. Bulamazsa tekrar ebe olarak devam eder. Grup daire olur. Bir kişi dışarı çıkarılır.

İçerdeki bir kişi bir hareket yapar (örn; el çırpma, ayak vurma vb.) diğerleride onu taklit eder. Dışarıdaki kişi içeri alınır ve grubun ortasına alınır. Hareketi kimin başlattığını bulmaya çalışır. Ortadaki kişi sırtını döndüğünde hareketi başlatan kişi hareketi değiştirir. Yani hareketi değiştirecek kişi ortadaki sırtını döndüğünde hareketi değiştirir. Ortadaki kişi hareketi değiştiren kişiyi bulunca oyun sona erer. Hareketi başlatan kişi dışarı çıkartılır. (Örnek Hareketler: El Çırpma, ıslık, ayak vurma, parmak şıklatma)

TUZ
BUZ

Etkinlik Süresi:

Bir ders saati boyunca etkinlik yapılabilir.

Etkinlik Yapılışı:

Herkes bir numara alır. (grup baştan sayarak herkesin numarası belirlenebilir.)İki elle bacaklara vurulur iki el çırpma, iki parmak şıklatma. Parmak şıklatmanın birincisinde kendi numaran, ikincisinde bir başkasının numarası söylenir. Numarası söylenen oyuna devam eder. Seri olunur. Takılan ya da yanlış söyleyen ya da çıkmış birinin numarasını söyleyen oyundan çıkar. Son iki kişi oyunu Tuz-Buz şeklinde sürdürerek birinci belli olana kadar devam eder.

Bir kişi tuz diğeri buz diyecektir. (Örnek: iki el bacaklara vuruldu, iki kere el çırpıldı, parmak ilk şıklatmada kendi numarası olan 1,ikinci şıklatmada herhangi birinin numarası olan, 5 söylendi, numarası 5 olan aynı ahenkle 5,11 der,11 olan aynı şekilde 11–13 der vs..Son iki kişi den biri tuz biri buz olunca da aynı şekilde biri tuz-buz, diğeri buz tuz diyerek şaşırıp yanana kadar devam eder)

Ritim Oyunu

Etkinlik Süresi:

Bir ders saati boyunca etkinlik yapılabilir.

Etkinlik Yapılışı:

Grup daire olur. Ebe bir ritim verir ve grubun takip etmesini ister. Gruba tek tek yaptırılır. Daha sonra grup hep beraber yapar.

-İki kez parmak tıklat (tigali-tigali)

-İki kez el çırp (şak-şak)

-İki kez elleri dizlere vur (pigali-pigali)

-İki kez el çırp (şak-şak)

-Bir kez parmak tıklat (tigali)

-Bir kez el çırp (şak)

-Bir kez elleri dizlere vur (pigali)

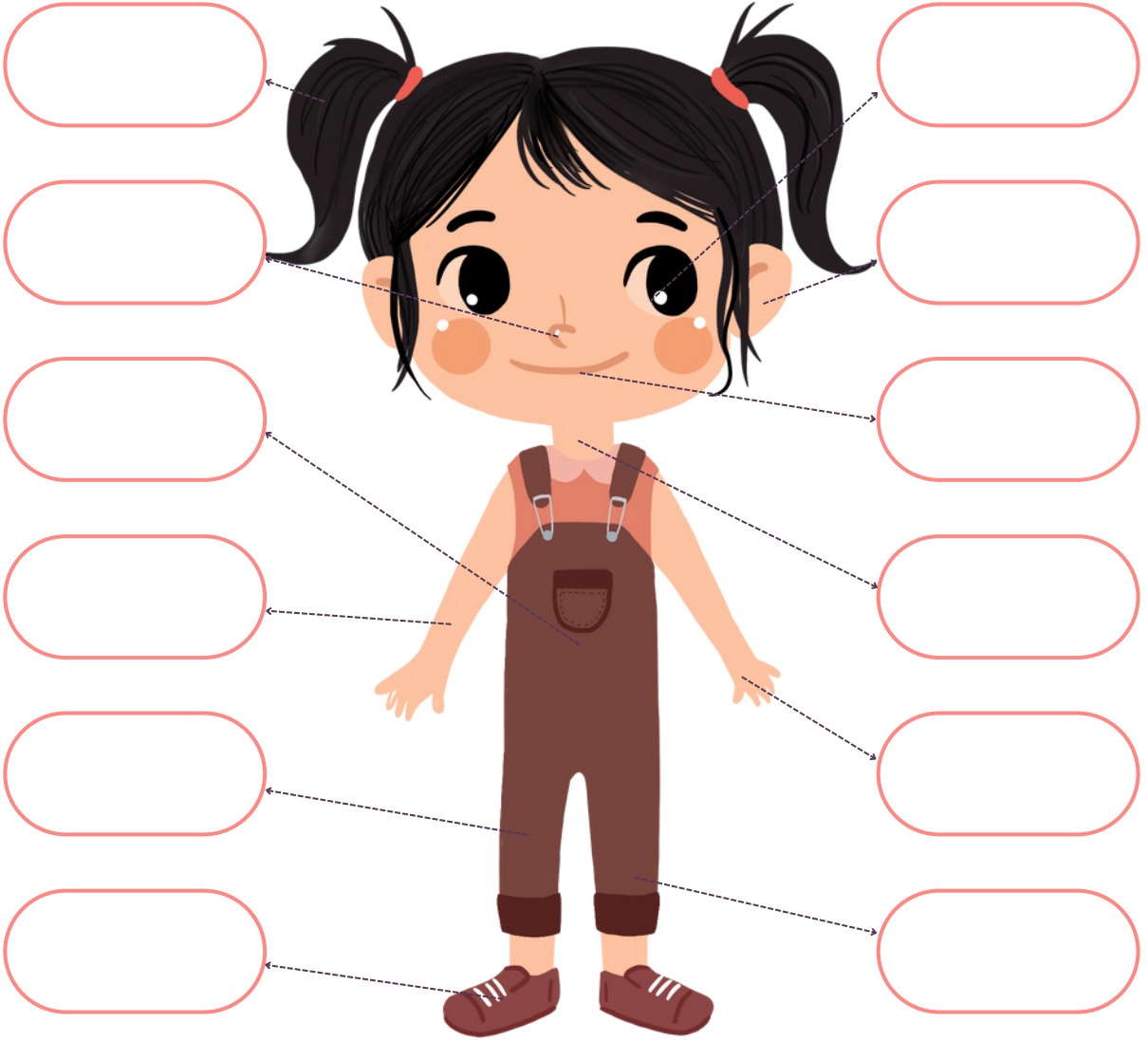
-Bir kez el çırp (şak)

-Bir kez el tıklat (tigali), dize vur (pigali), el çırp (şak) Tigali tigali şak şak pigali pigali şak şak tigali şak pigali şak tigali pigali şak

KAĞIT-KALEM
ETKİNLİKLERİ

Vücutumuz

Vücutumuzun bölümlerini uygun yerlere yazabilir misin?



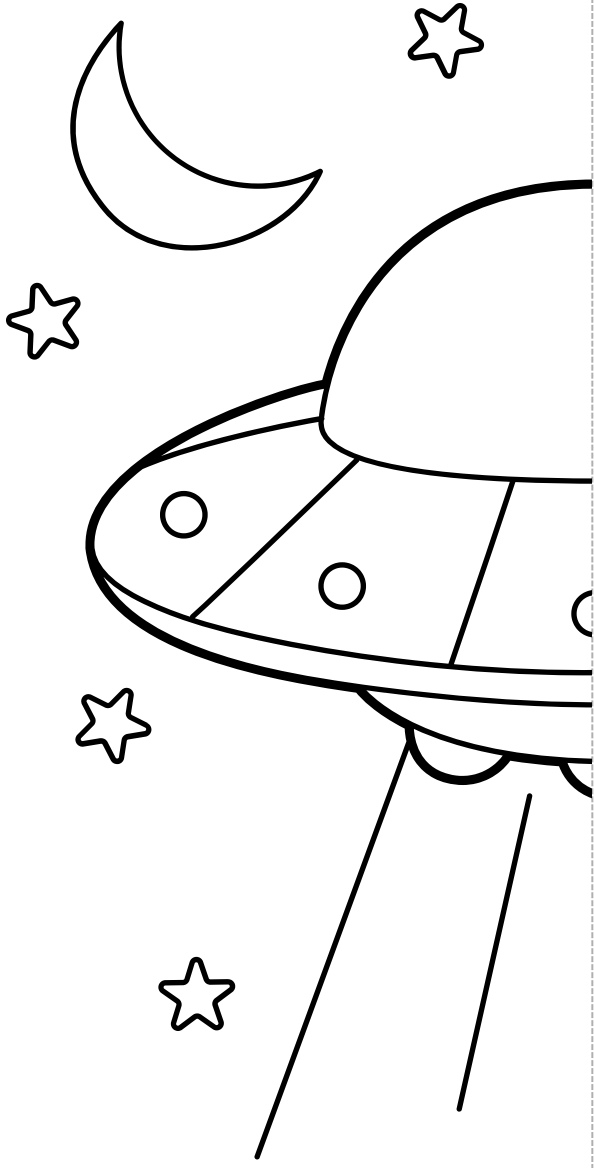
Ağız
Ayak
Kol
Bacak

Burun
Göz
El
Diz

Saç
Karın
Boyun
Kulak

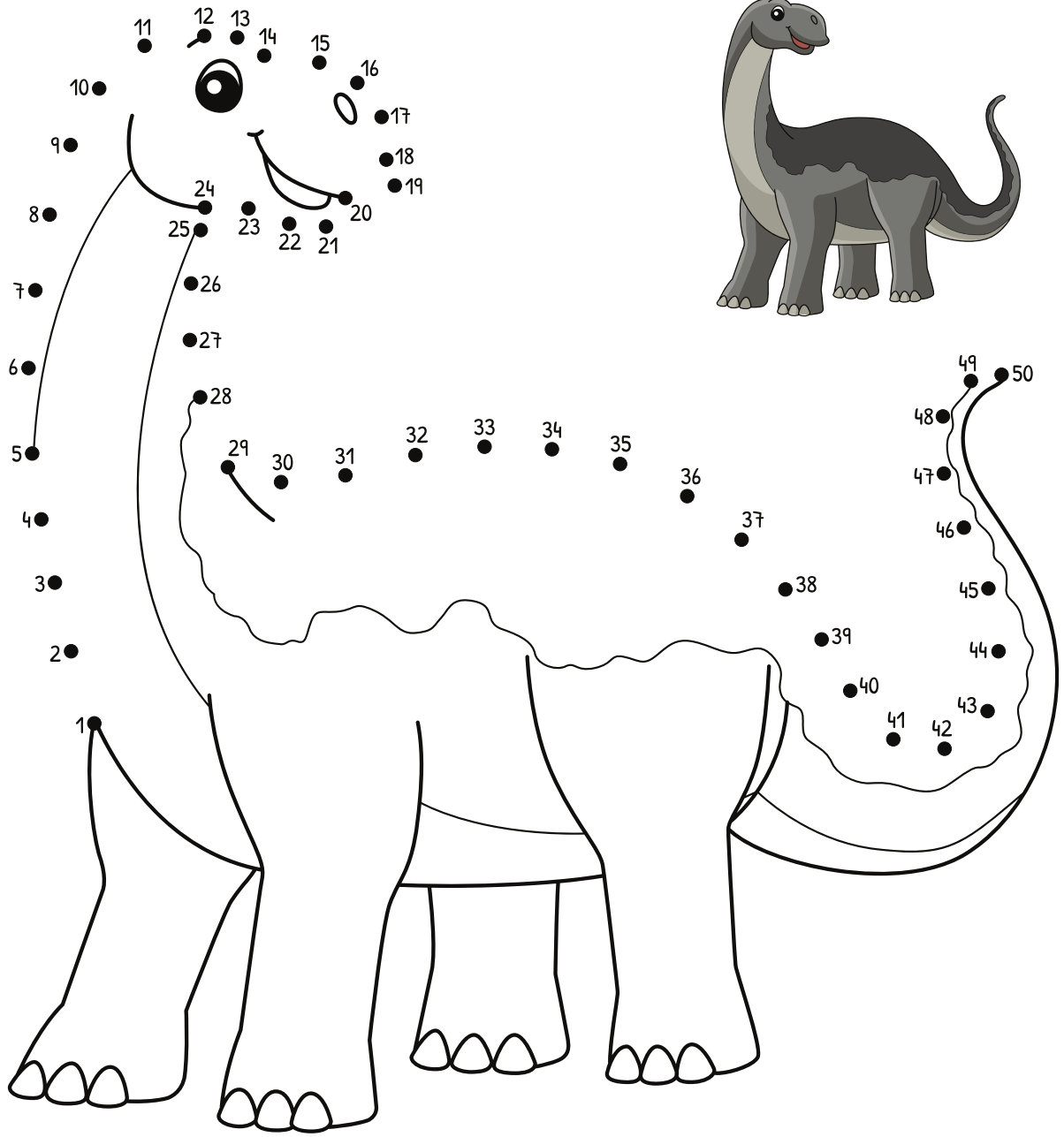
Resmi Tamamla

Resmi tamamlayıp boyayabilir misin?



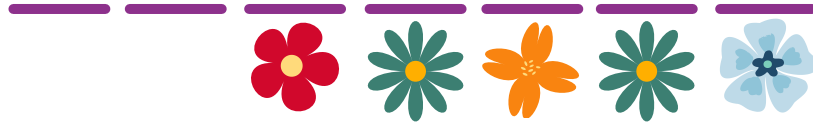
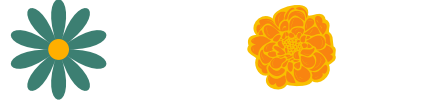
Resmi Tamamla








Aşağıdaki noktaları birleştirerek resmi tamamla ve resmî boya.



Atasözü

Tablodan yararlanarak göre şifrelenmiş atasözümüzü bulunuz.

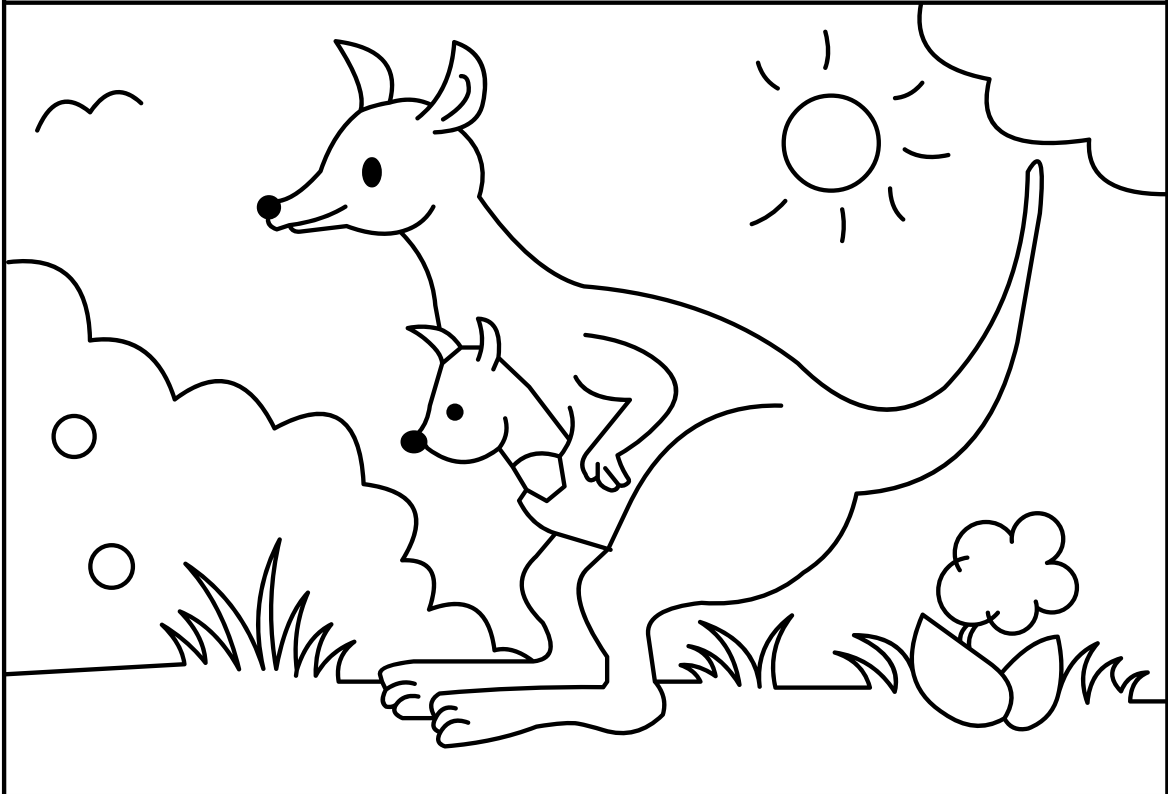
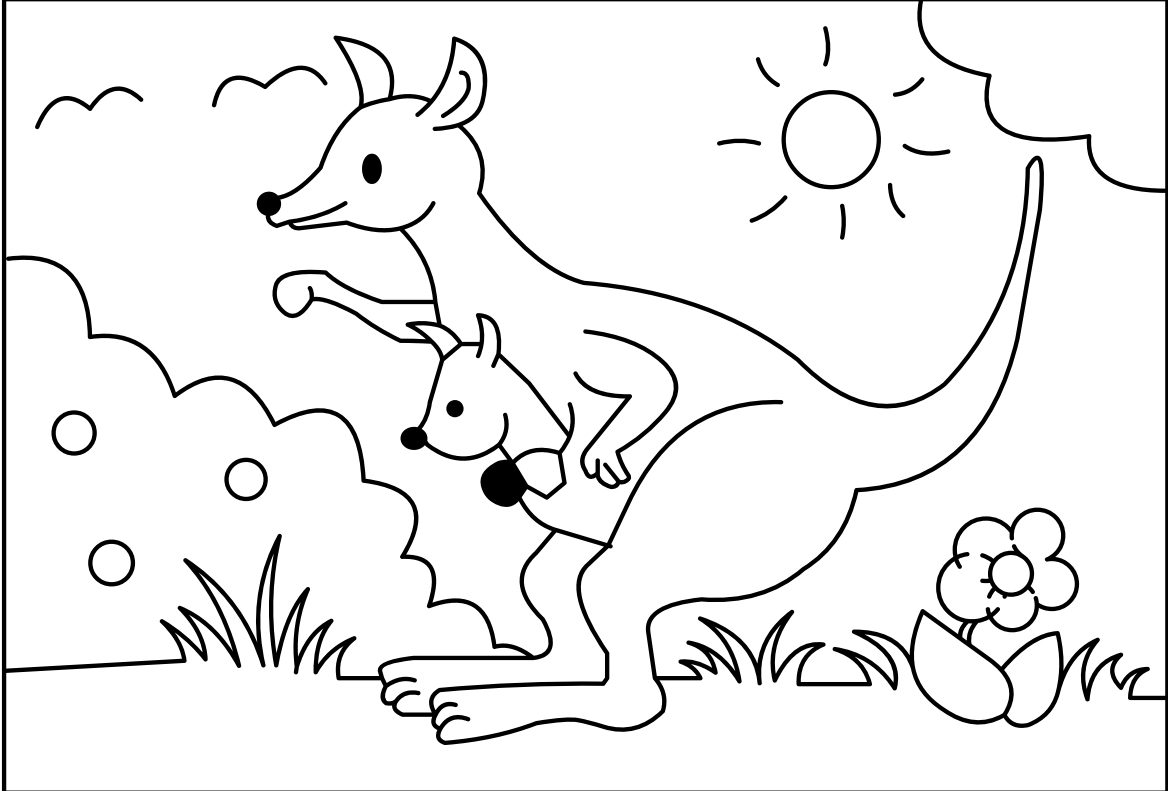


						
A	E	N	Y	M	D	Ç

İpucu: Bu atasözümüz, küçük de olsa birtakım belirtilerin önemli olaylara işaret olduğunu anlatır.

Farkı Bul

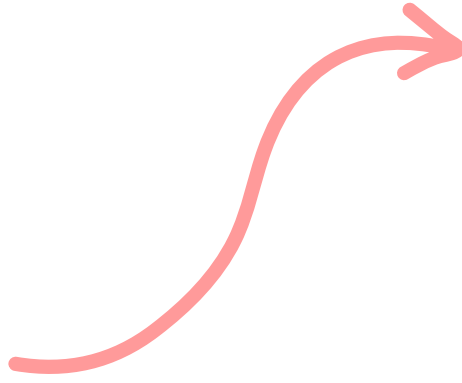
- Alttaki resimlerdeki 7 farkı bul ve tamamla.
- Resimleri uygun şekilde boya.



Çoraplar

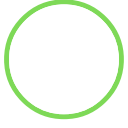


- Aynı renkli çorapları eşleştir.



Şekilleri Say

- Şekilleri say yanlarına yaz.



.....



.....



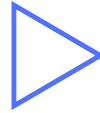
.....



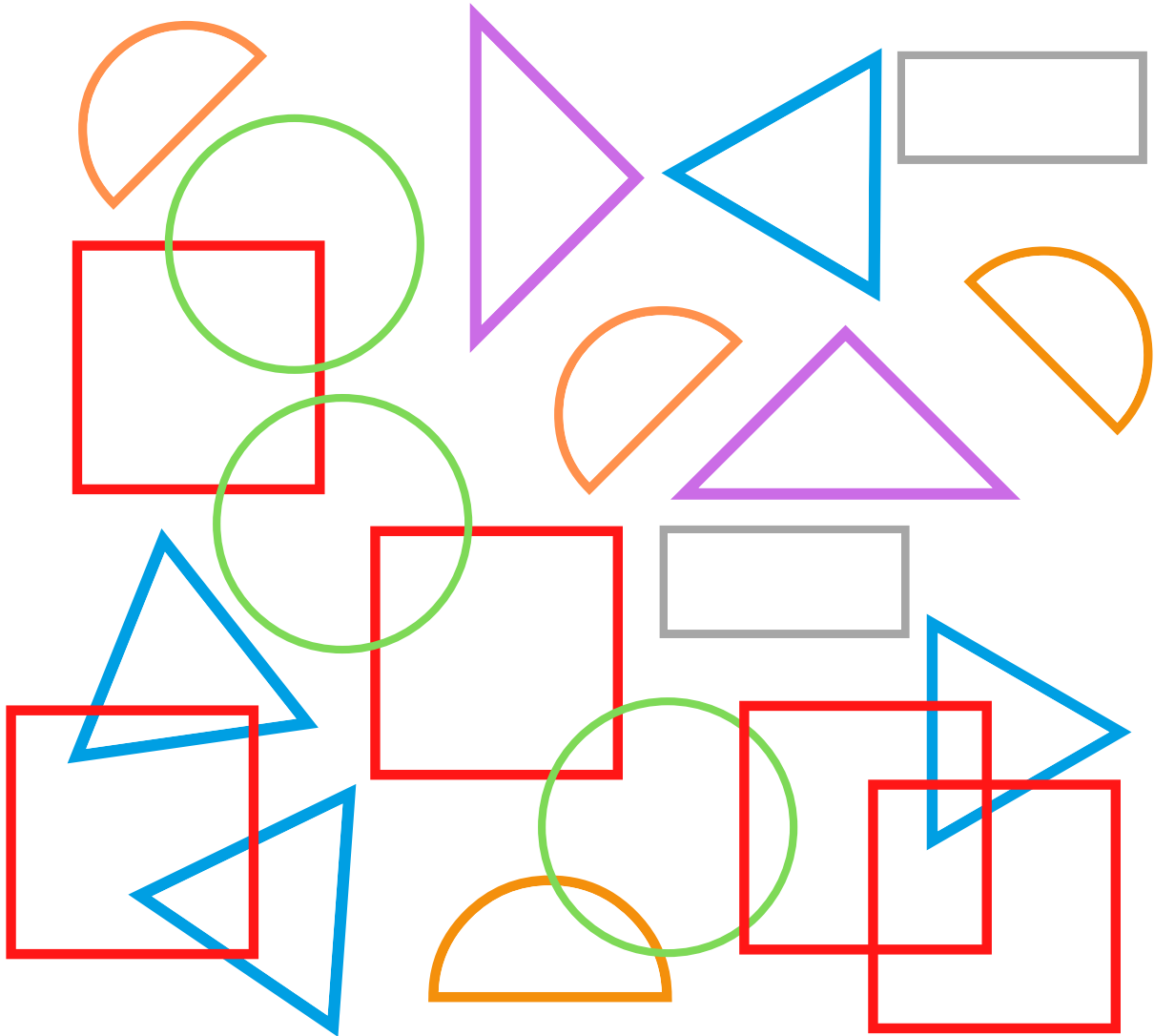
.....



.....

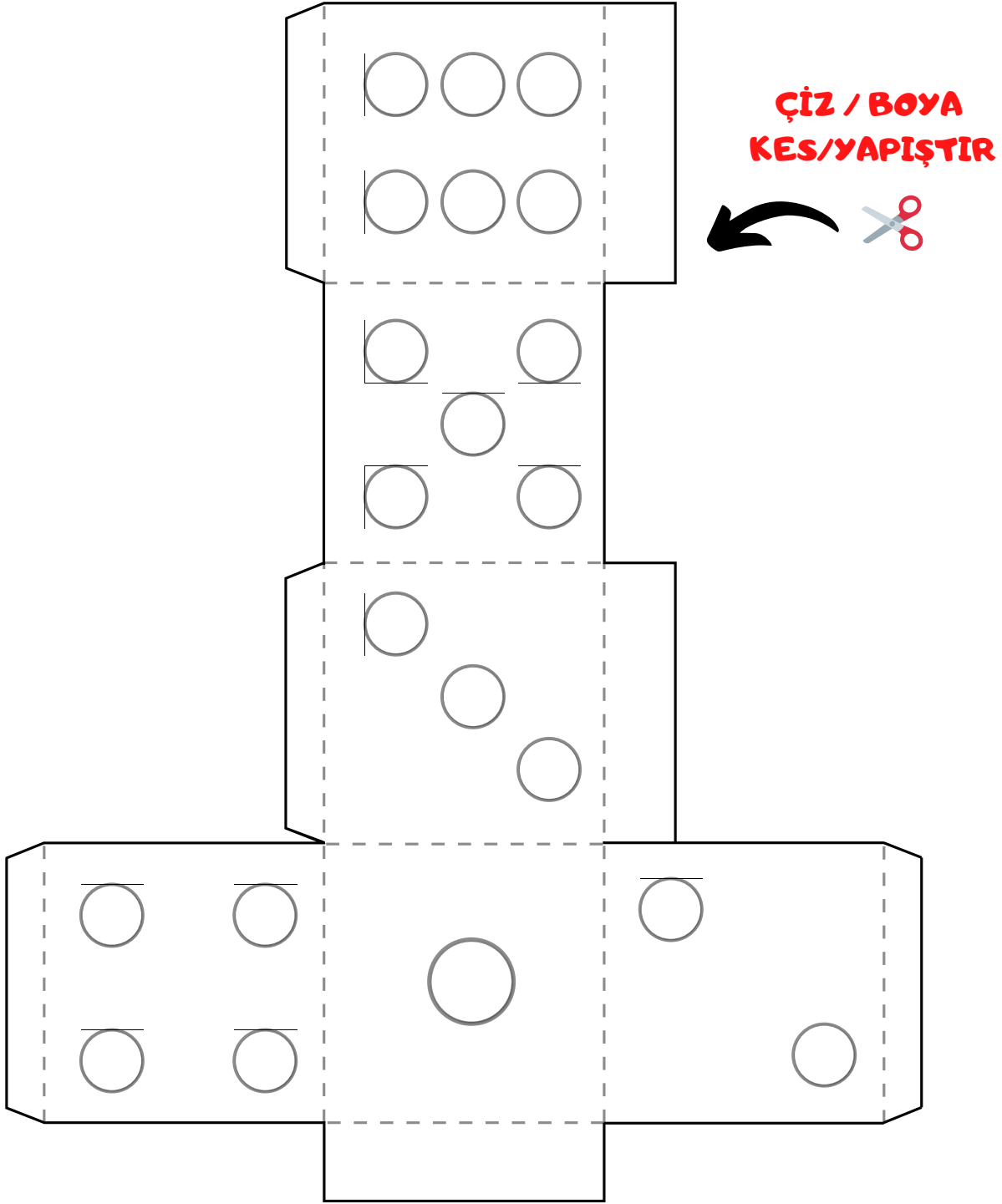


.....



Küp Yapımı

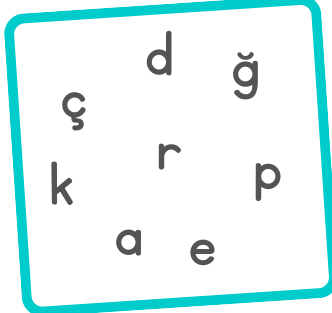
- ** Her yüzeydeki noktaları boya/yada renklendir.
- ** Küpü dış çigilerinden kes.
- ** Kesik çizgilerden katla ve yapıştır.

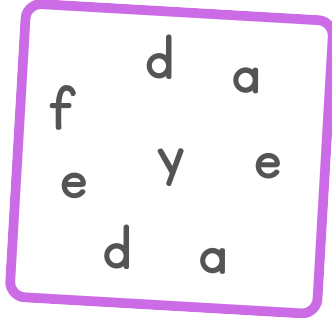
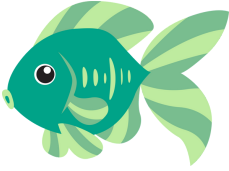


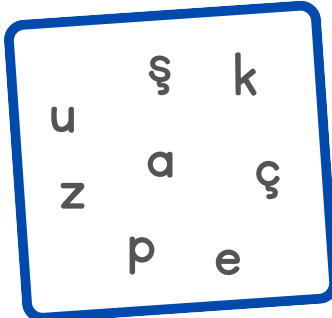
Kelime Bulmaca

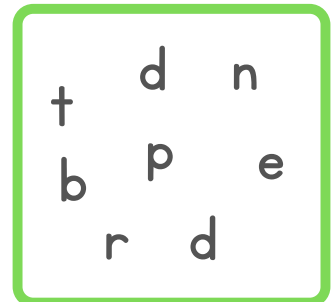
- Kutulardaki harfleri kullanarak nesnelerin adlarını bul.





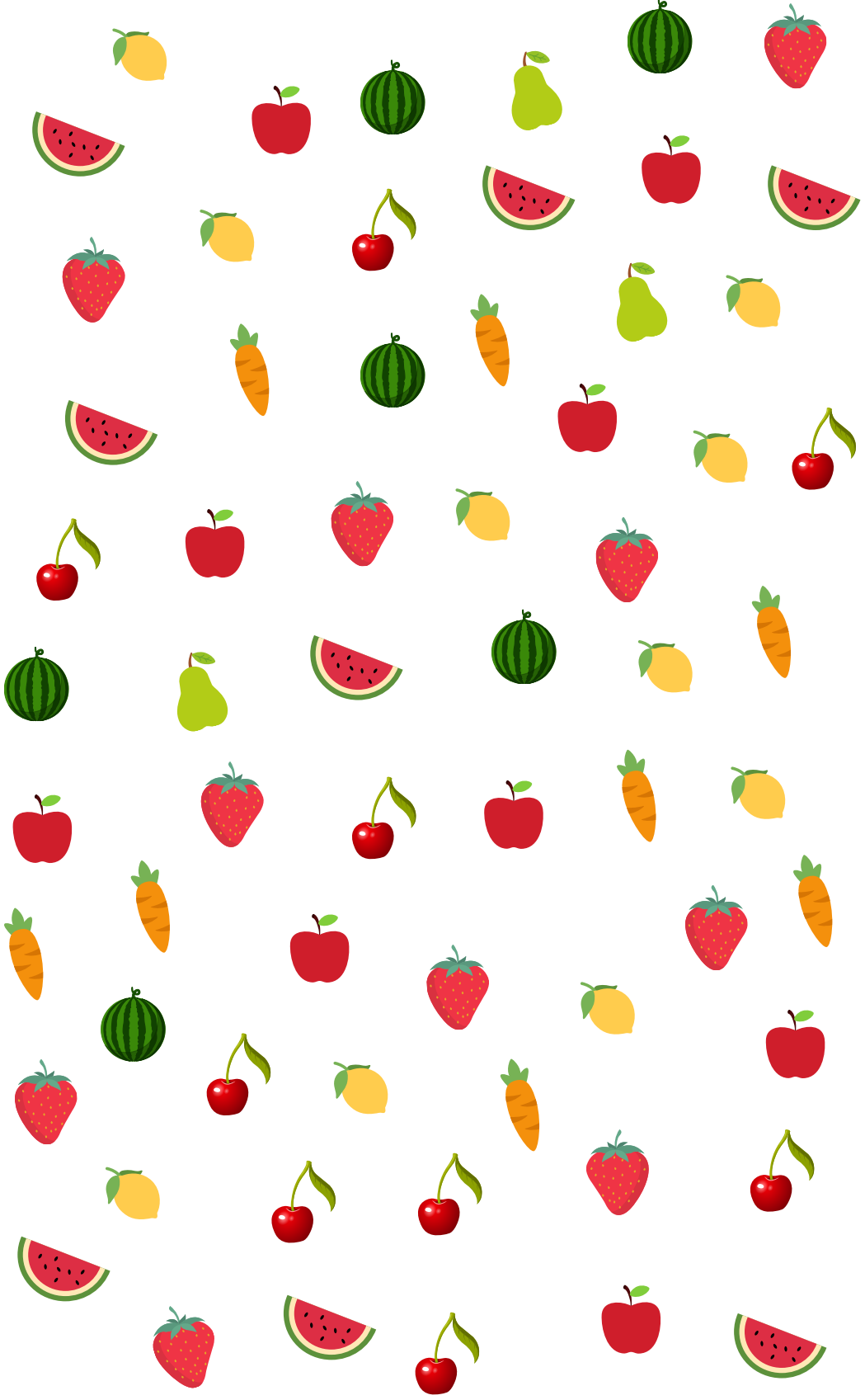
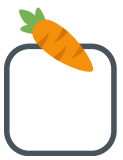
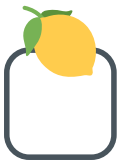
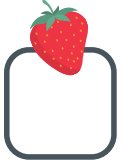
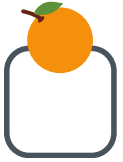
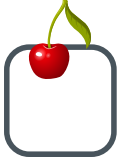
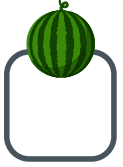
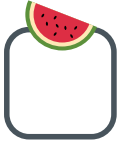
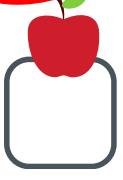






Dikkatli Say

- Aşağıdaki meyvaları dikkatli şekilde say. Sol taraftaki kutucuğa yaz.



Çöp Adam

- Soldaki çizgi adamların aynısını bul işaretle.

Çöp Adam

• Soldaki çizgi adamların aynısını bul işaretle.









































Çöp Adam

Çöp Adam

Çöp Adam

Çöp Adam

Çöp Adam

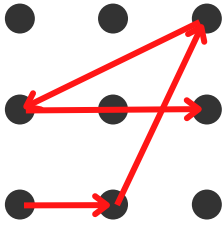
	 <input checked="" type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>
	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>
	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>
	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>
	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>

Şifre

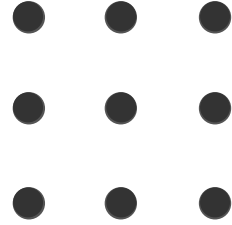
- Yerleşimleri verilen sayılara göre aşağıdaki şifreleri çizgilerle kodla.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

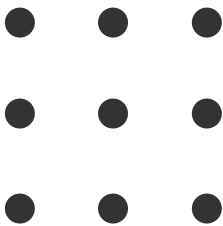
7 8 3 4 6



1 7 9 2 3



4 7 2 8 9



3 6 4 5 1

