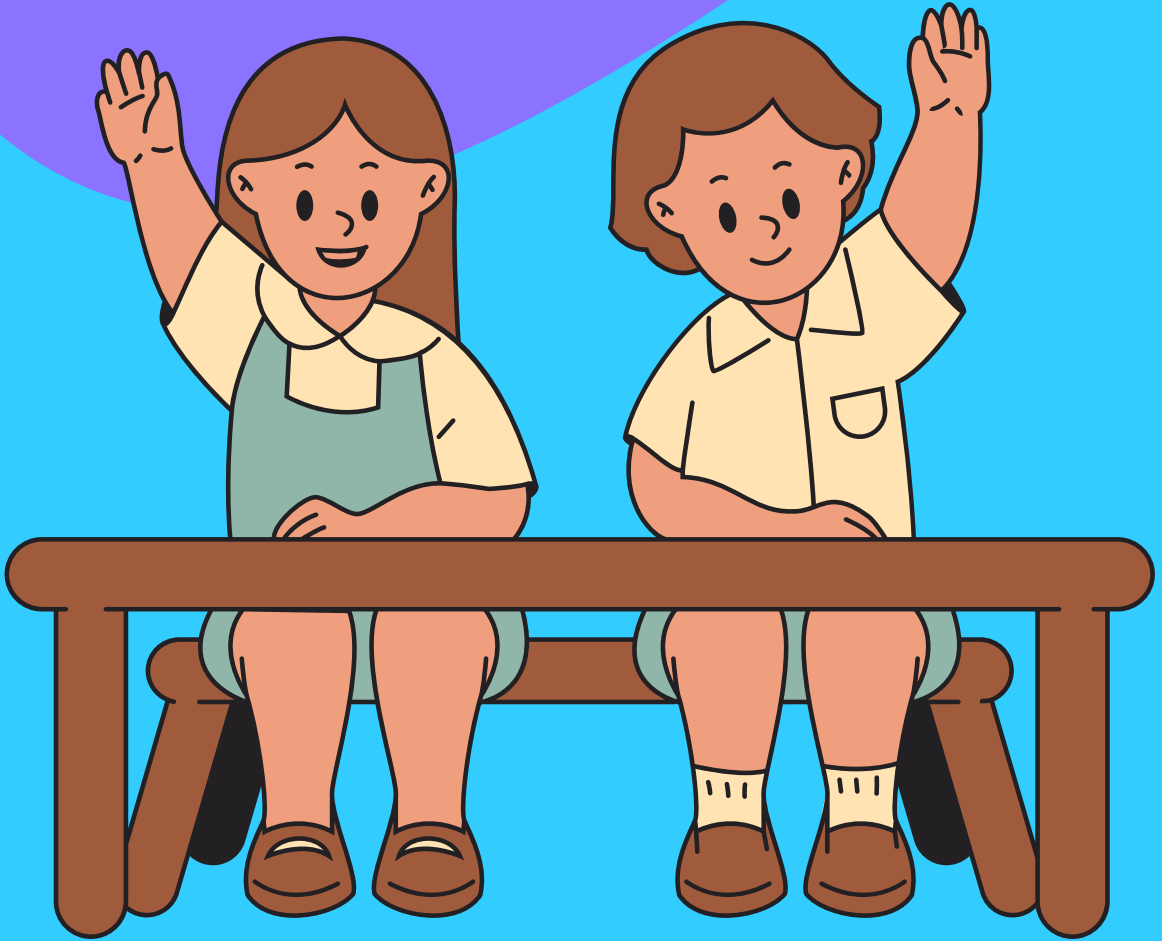


SİVAS REHBERLİK
VE
ARAŞTIRMA MERKEZİ

ORTAOKUL
ERKİNLİKLERİ





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

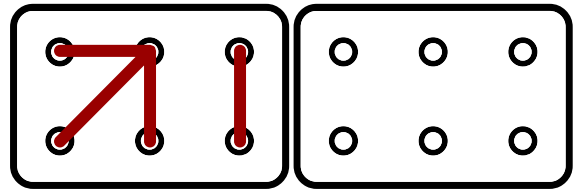
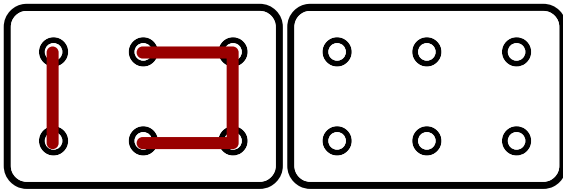
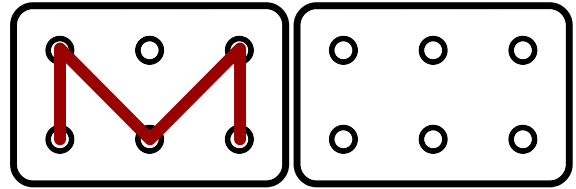
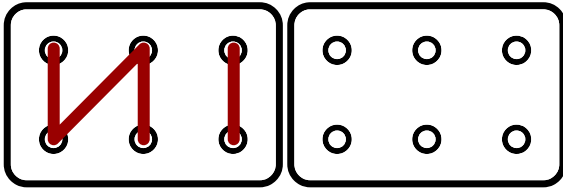
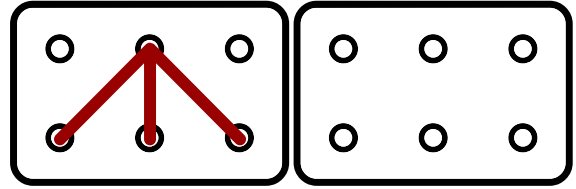
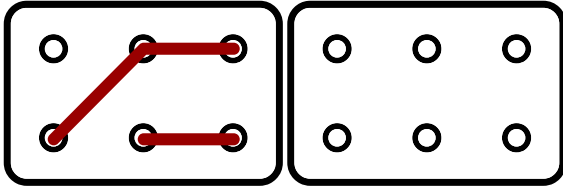
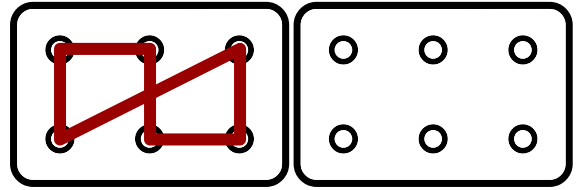
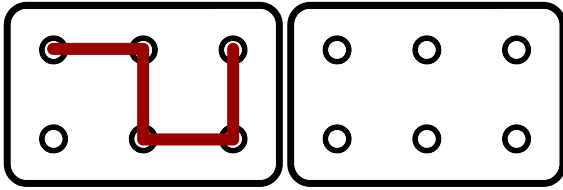
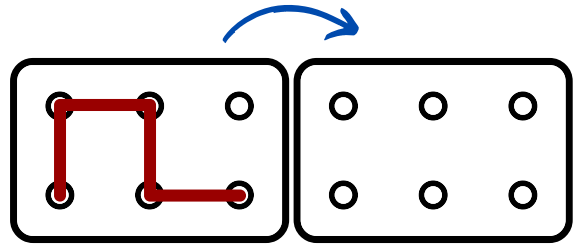
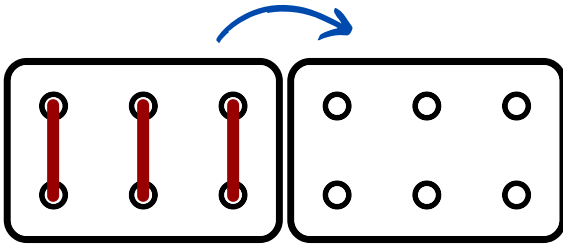
Diskalkuli: Matematik becerilerinde yaşanan güçlüktür.

- 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.

5.SINIF ETKİNLİKLERİ

Kodla

- Aşağıdaki boş kutucukları, yanlarında bulunan çizgi ile kodlanmış kutucuklara bakarak kodla.

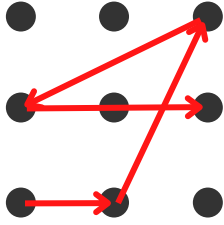


Şifre

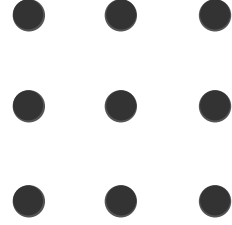
- Yerleşimleri verilen sayılara göre aşağıdaki şifreleri çizgilerle kodla.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

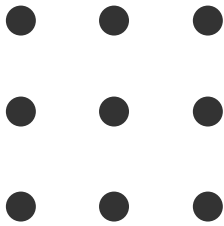
7 8 3 4 6



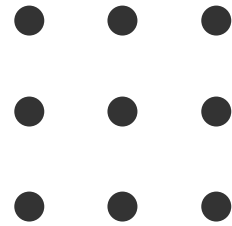
1 7 9 2 3



4 7 2 8 9



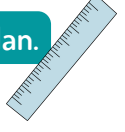
3 6 4 5 1



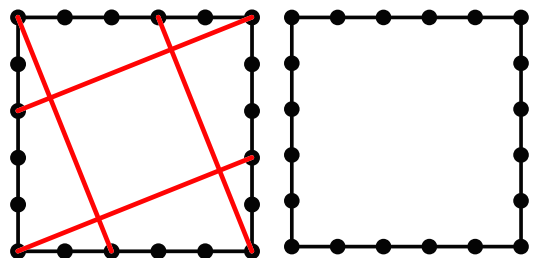
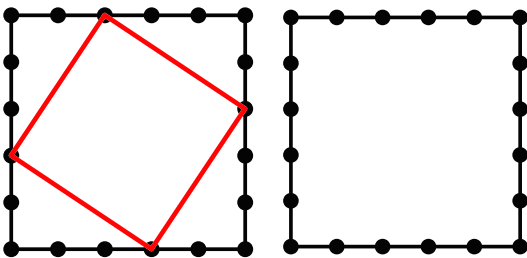
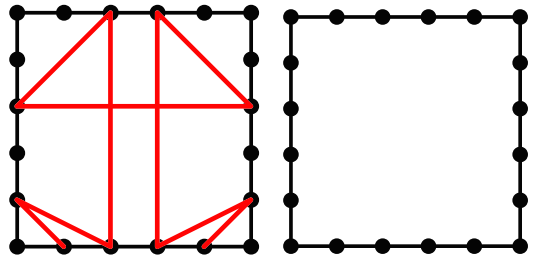
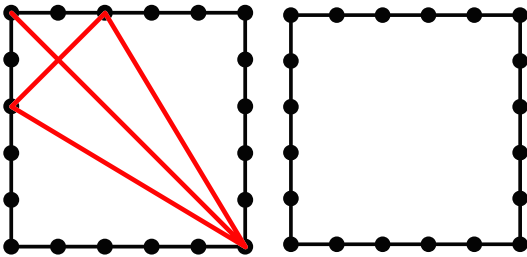
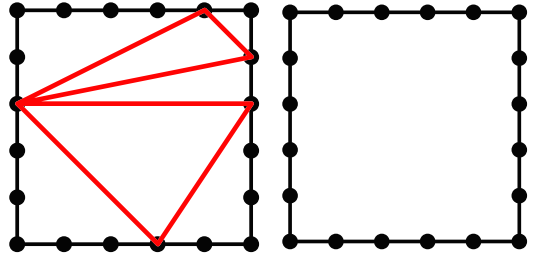
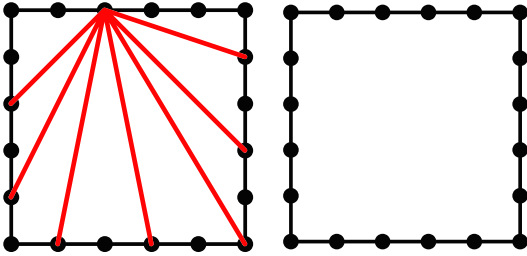
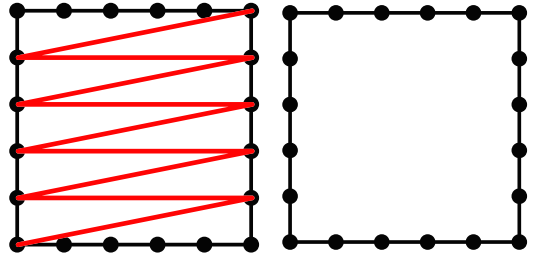
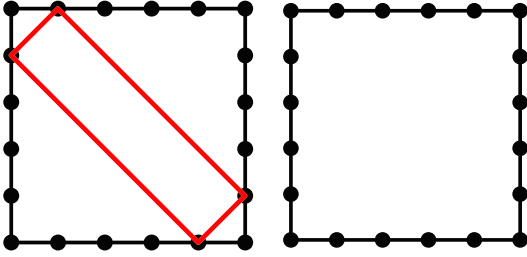
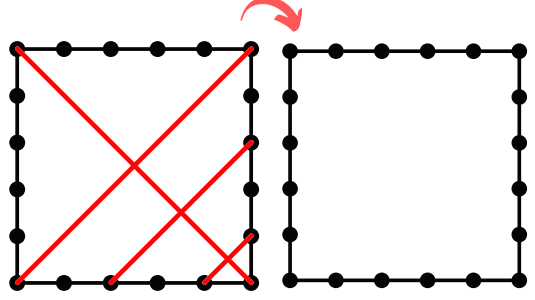
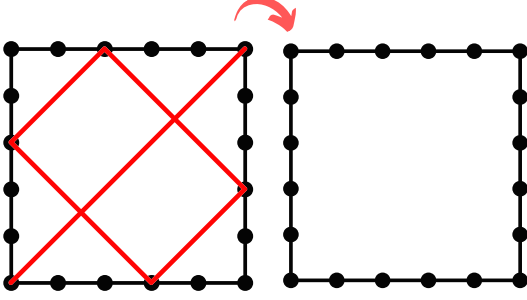
6.SINIF ETKİNLİKLERİ

Çizim Yapma


Düzgün çizim için cetvel kullan.

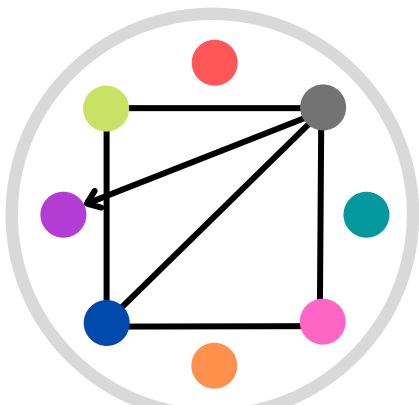


- Boş kutulara sağdaki çizimleri aynı şekilde kodla.

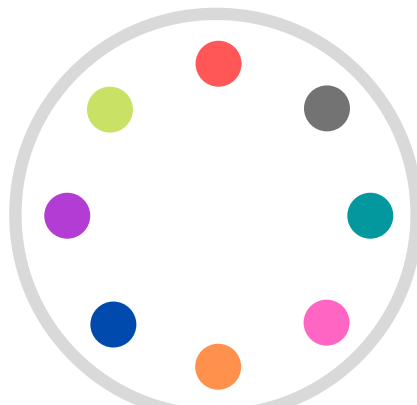


Renk Kodla

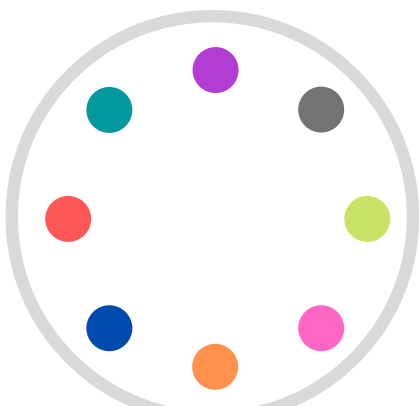
1	2	3	4	5	6	7	8
							



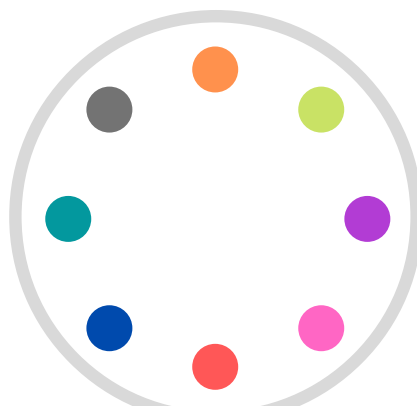
Password: **3-8-6-4-8-1**



Password: **2-5-1-8-6-3**



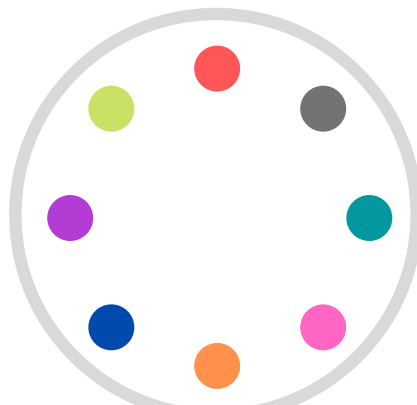
Password: **4-1-8-2-5-7**



Password: **1-3-5-7-9-2**



Password: **2-4-6-8-1-3**

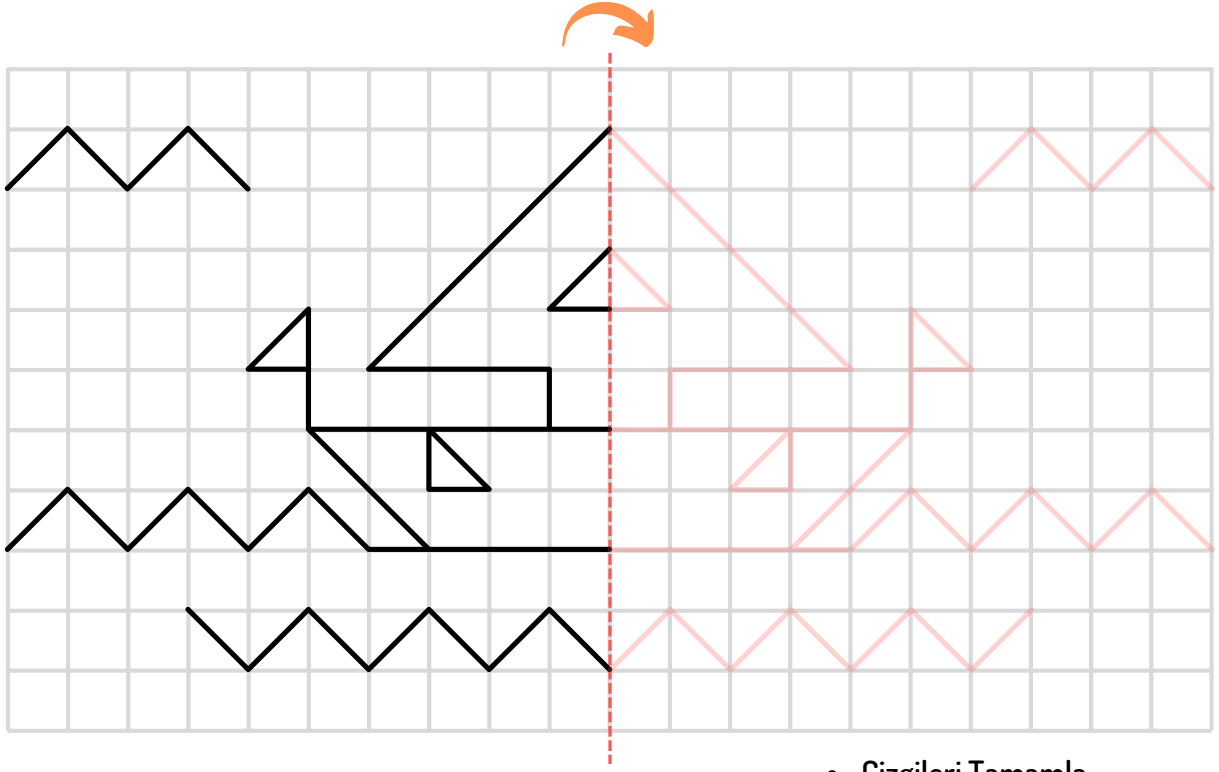


Password: **3-7-9-1-4-6**

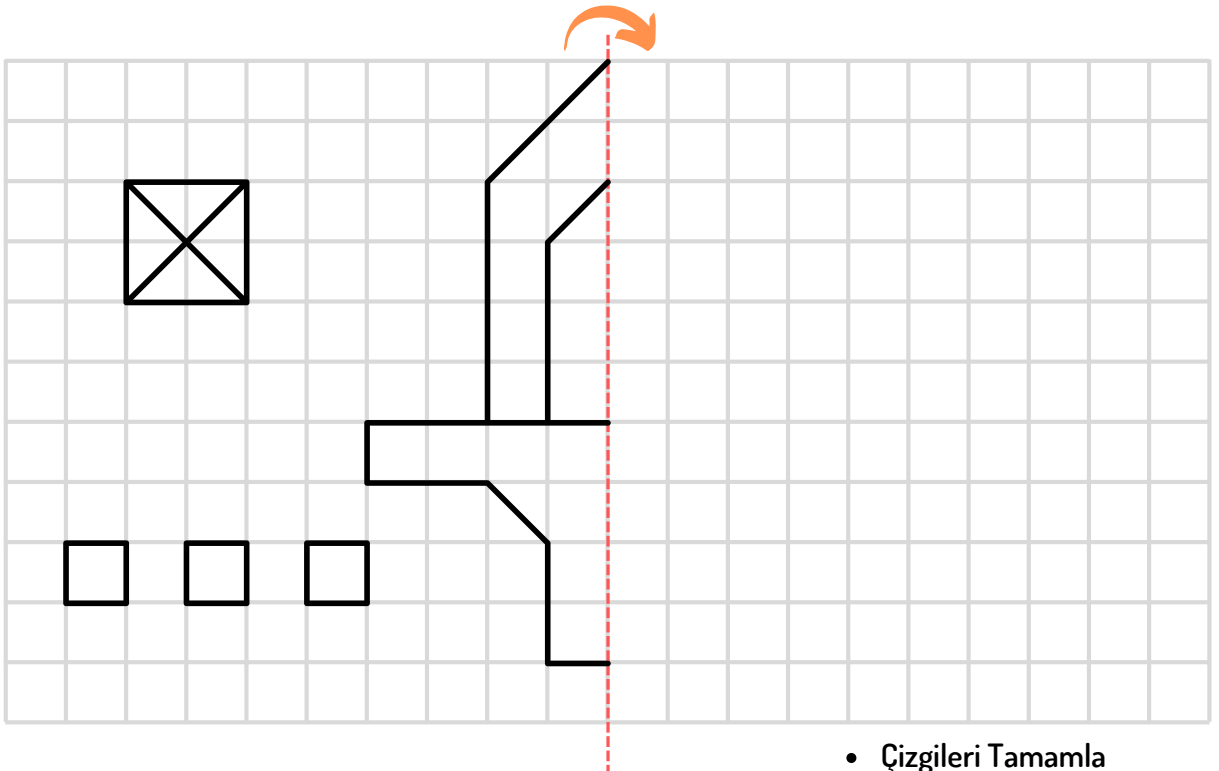
7.SINIF ETKİNLİKLERİ

Simetri

- Sağ taraftaki çizgileri simetrik olarak sağ tarafa çiz.



- Çizgileri Tamamla















- Çizgileri Tamamla

Koordinat

- Aşağıdaki tabloya yerleştirilmiş nesnelerin koordinatlarını bulup altındaki alana yaz.

Sütun

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

Satır



{ A , 1 }
Sütun Satır



{ , }



{ , }



{ , }



{ , }



{ , }



{ , }



{ , }



{ , }



{ , }



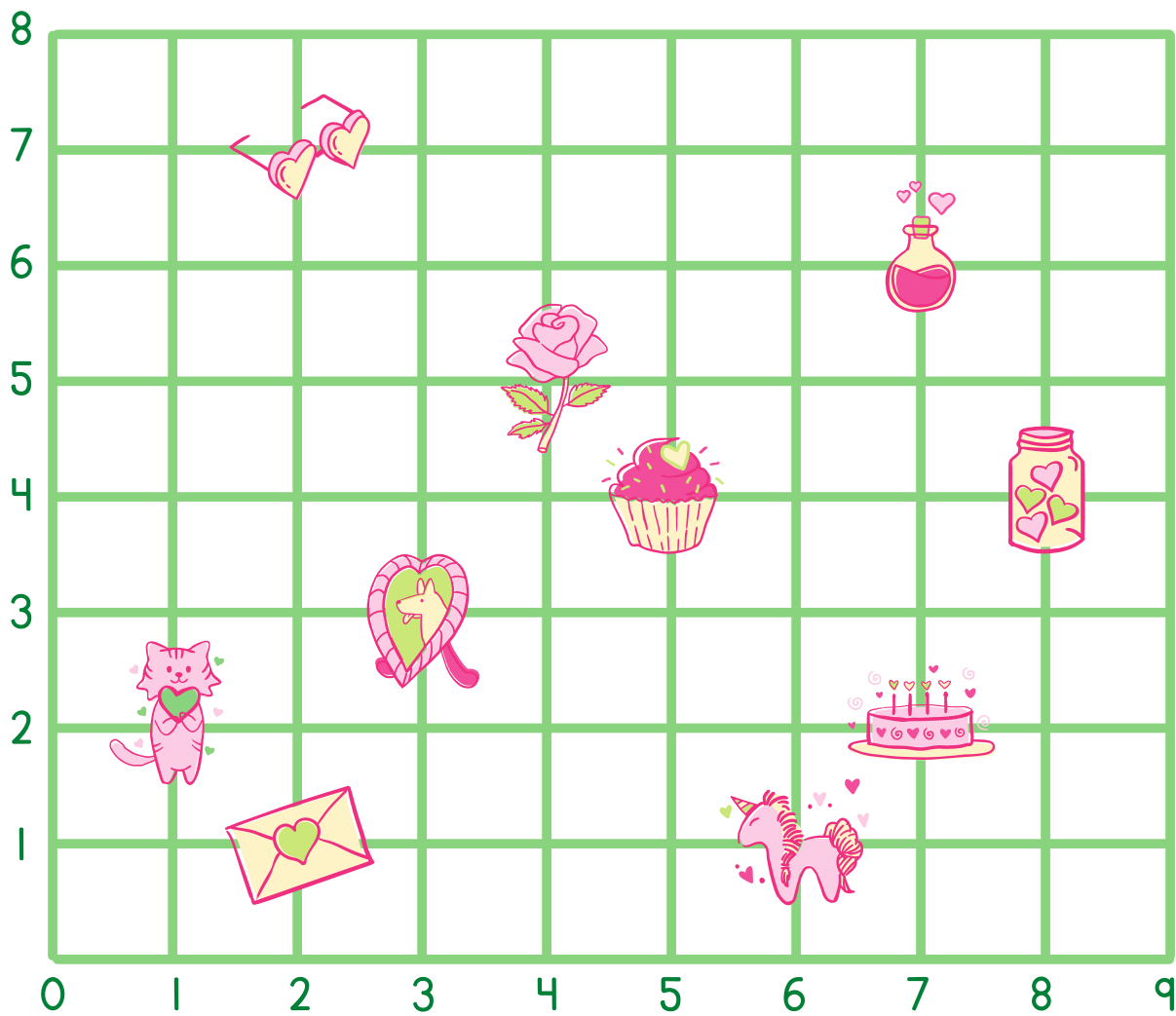
{ , }



{ , }

8.SINIF ETKİNLİKLERİ

Koordinat



(-, -)



(-, -)



(-, -)



(-, -)



(-, -)



(-, -)



(-, -)



(-, -)



(-, -)

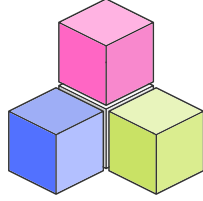


(-, -)

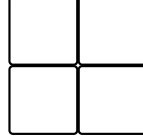
Küp Görünümü

- Küplere bakarak görünen yüzeyi boya, adedini yaz.

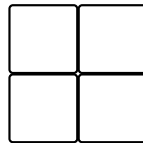
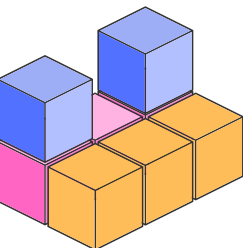
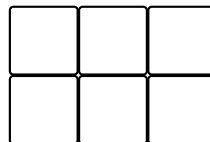
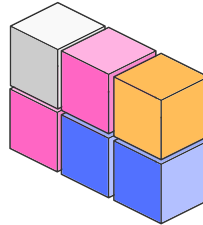
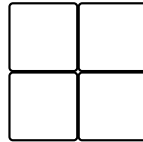
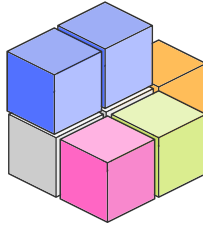
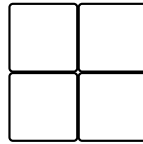
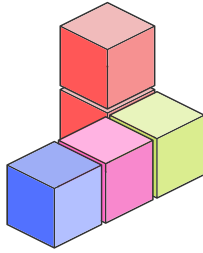
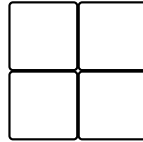
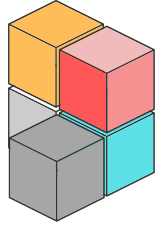
Bakış Yönü



Görünen Yüzeyler



Küp Sayısı



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 pozisyonundadır. 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)

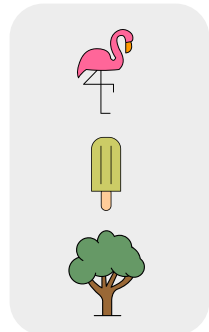
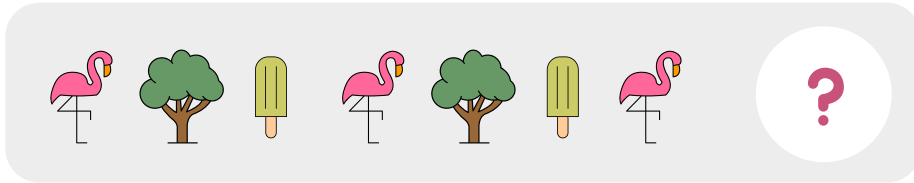
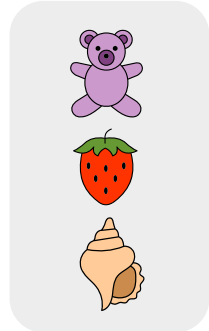
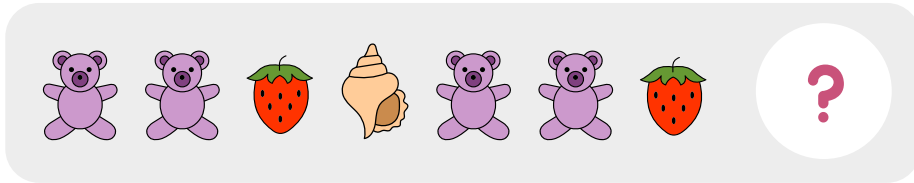
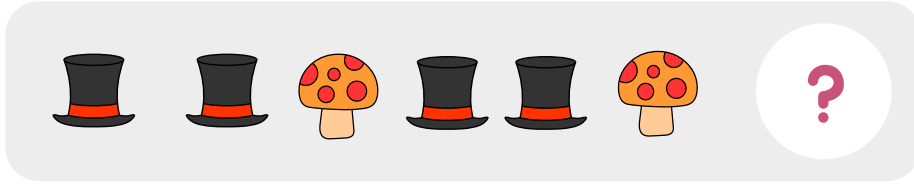
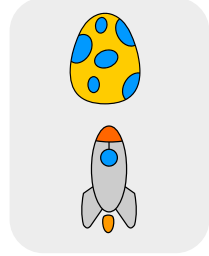
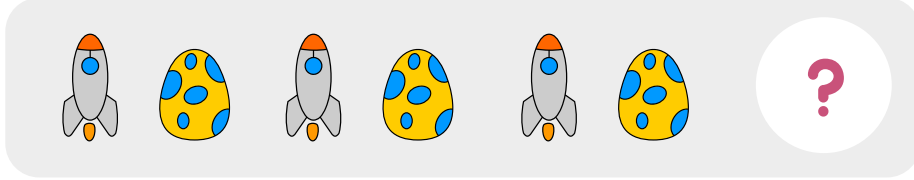
-Bir kez el çırp (şak)

-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

Örüntü



- Aşağıdaki örüntüleri takip et ve soru işaretinin olduğu yere hangi nesnenin geleceğini bul.

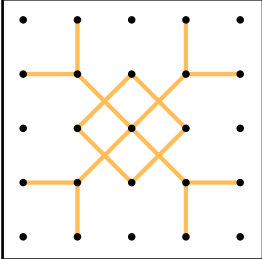
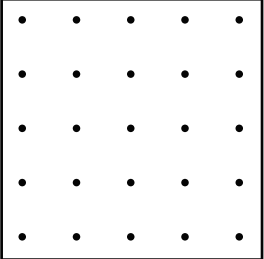
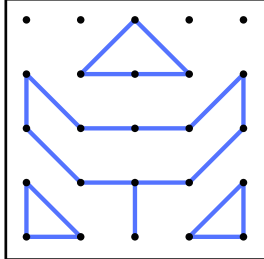
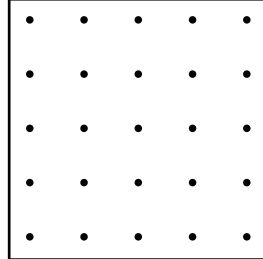
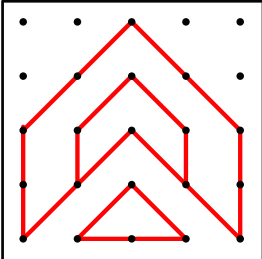
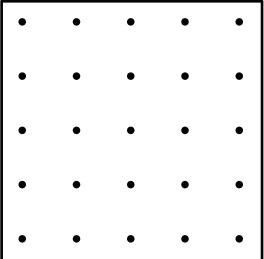
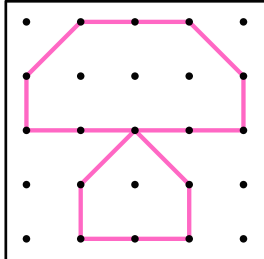
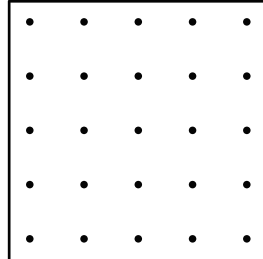
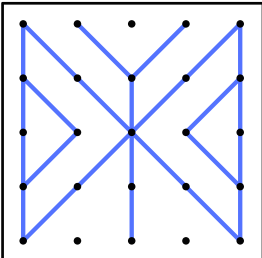
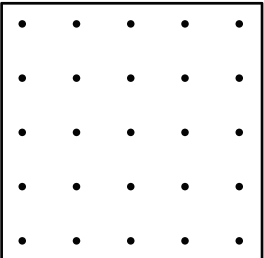
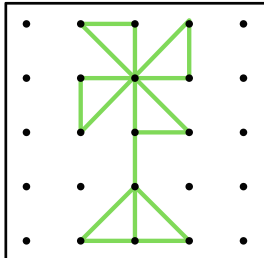
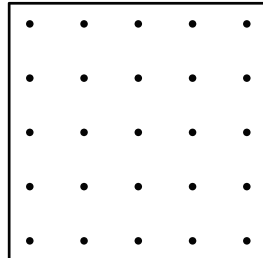
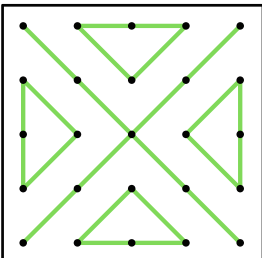
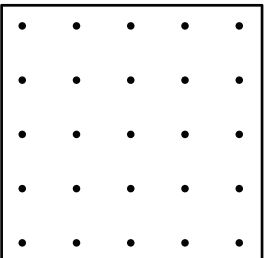
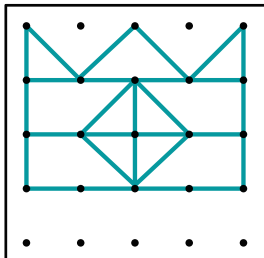
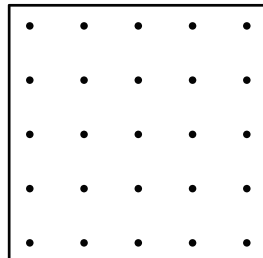
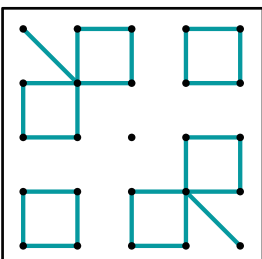
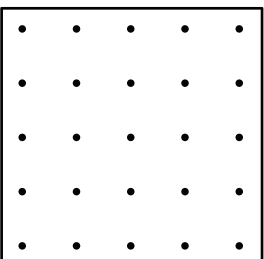
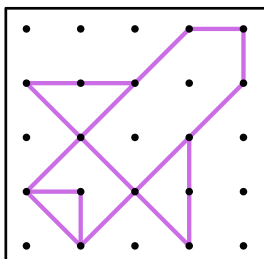
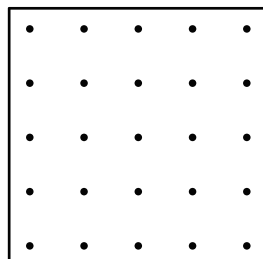


Şekil Çiz

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

Şekil çizme etkinliği için 10 adet 5x5 nokta gridi sağ tarafta sunulmuştur. Sol taraftaki çizimleri renkleri ile beraber kodlayınız.

İki başlık oku:  

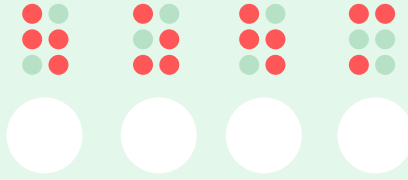
			
			
			
			
			

Braille Bilmece

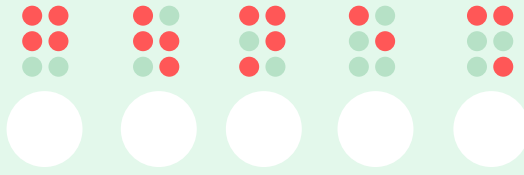
Aşağıda yer alan braille alfabesine göre bilmecelerin doğru cevabını bulabilir misin? Cevaplarını yuvarlakların içerisine yazmayı unutmayın.

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	
⠑	⠞	⠥	⠦	⠧	⠣	⠵	⠭	⠒	⠵	

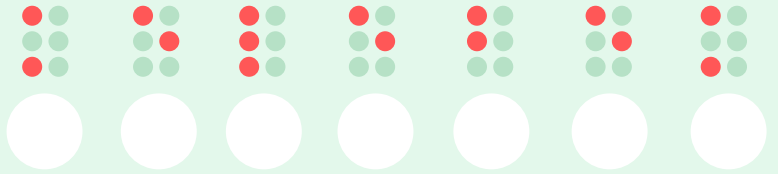
1 En çok kardeşi olan meyve hangi meyvedir?



2 Gökte durur paslanmaz, suya düşer ıslanmaz.

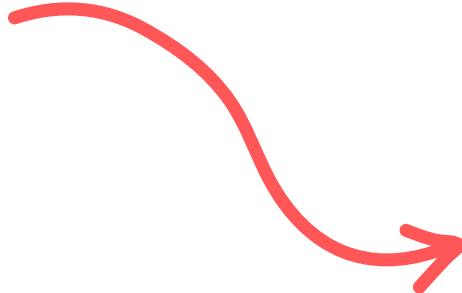
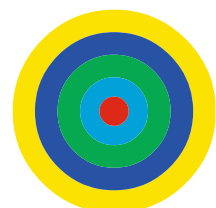
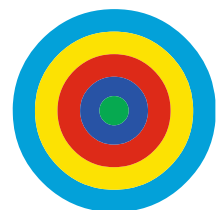
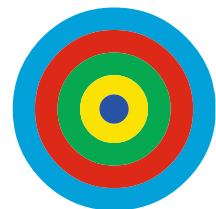
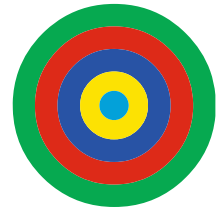
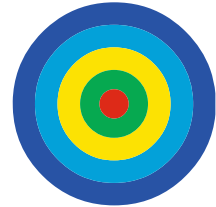
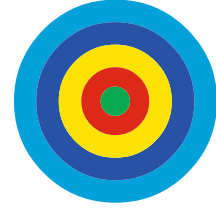
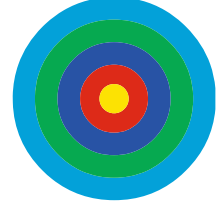


3 Kanadı var, kuş değil. Boynuzu var, koç değil.



Kuleler

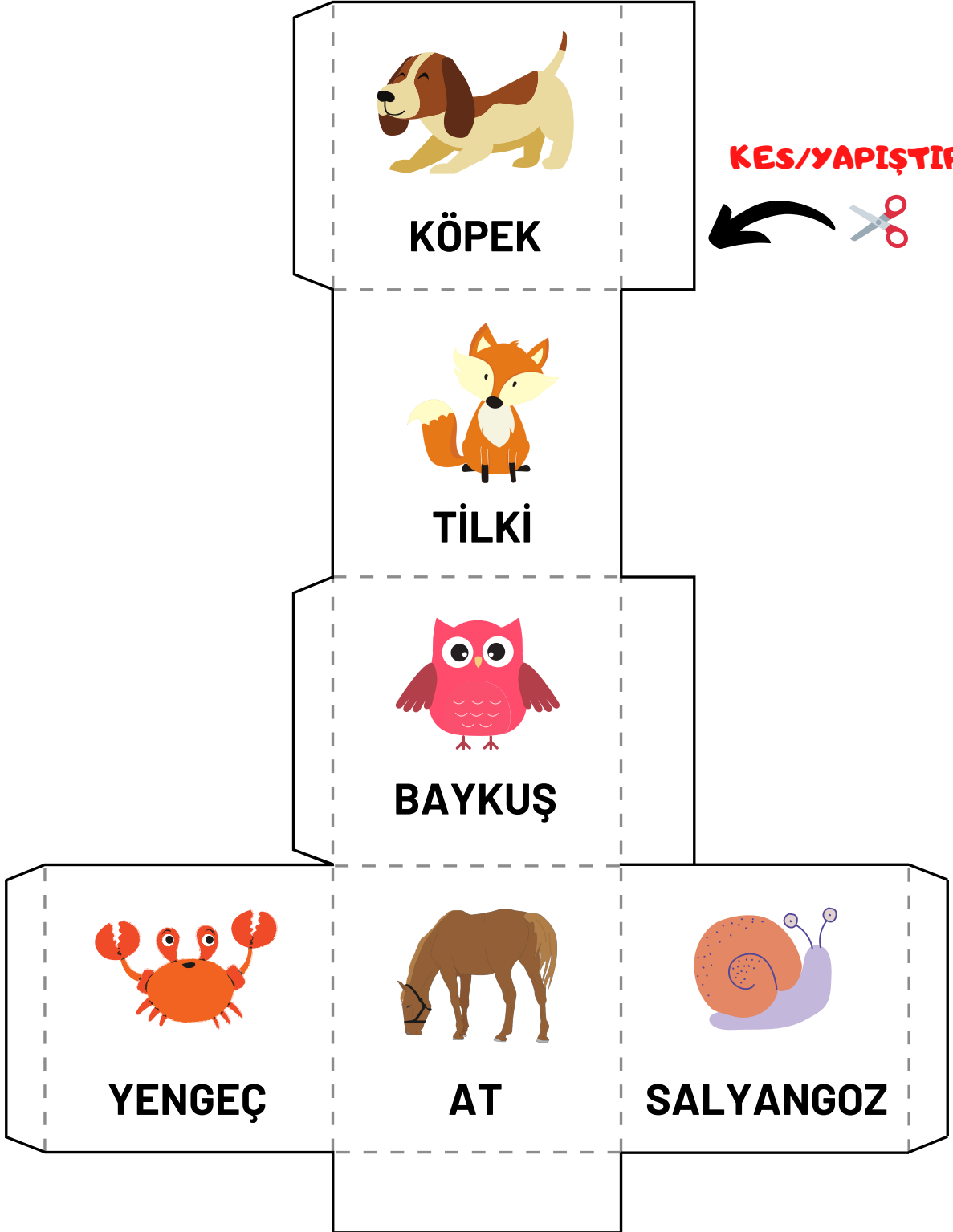
- Renkli kuleleri sağıdaki görüntüler ile eşleştir.



Küp

** Küpü dış çizgilerinden kes.

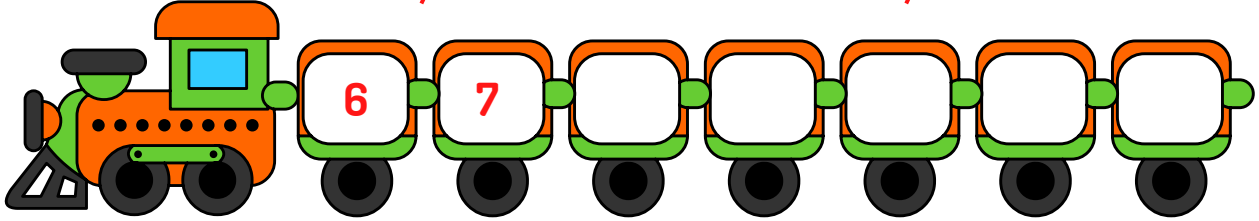
** Kesik çizgilerden katla ve yapıştır.



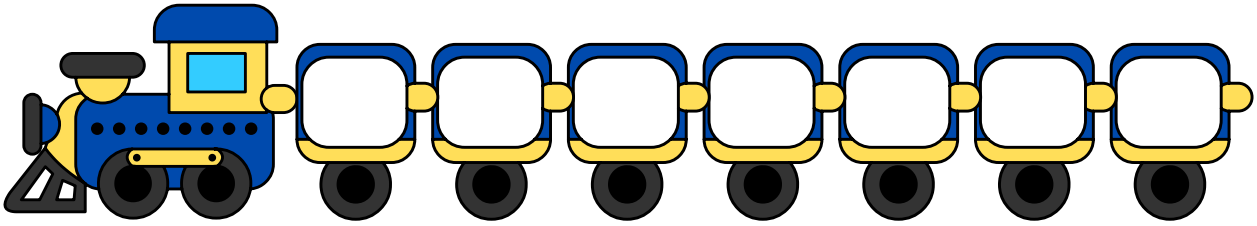
Vagonlar

- Verilen sayıları küçükten büyüğe sıralayarak vagonlara yaz.

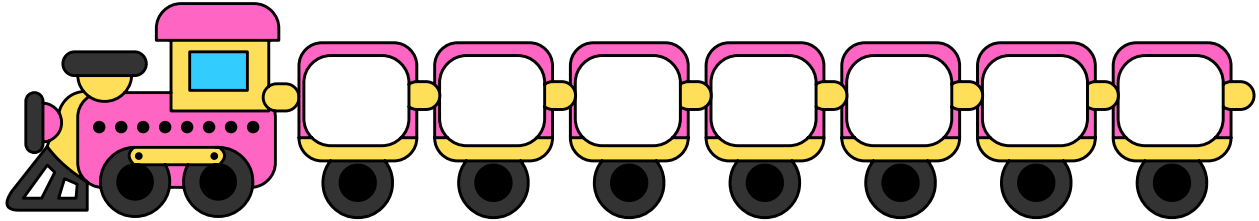
~~7~~ 19 11 24 15 ~~6~~ 22



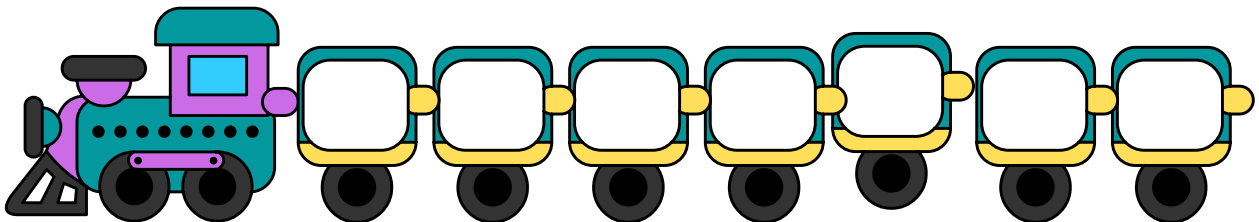
18 21 2 13 29 11 23



25 7 27 14 21 10 18

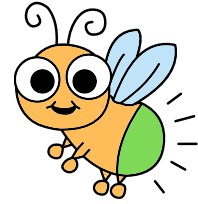
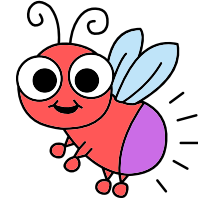
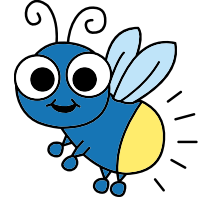
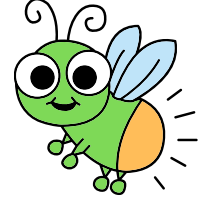
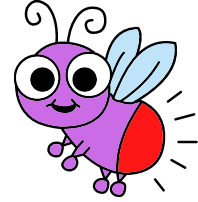
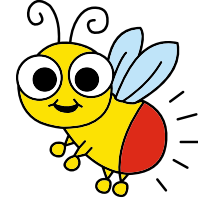
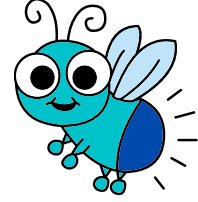
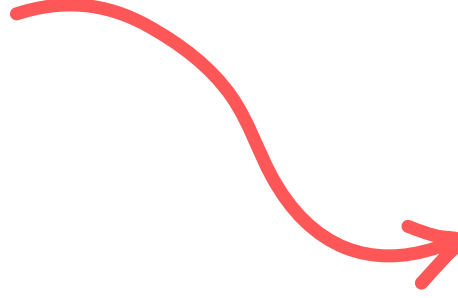
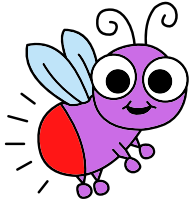
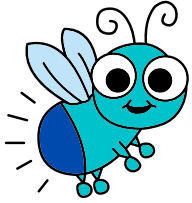
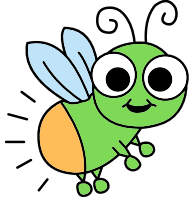
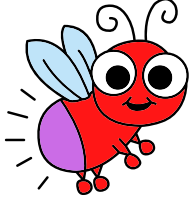
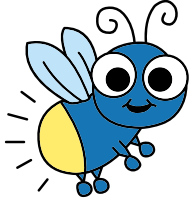
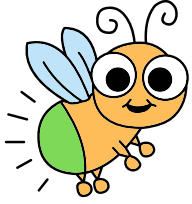
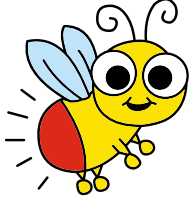


6 24 19 2 13 22 17



Eşleştirme

- Aynı ateş böceklerini eşleştir.



Hesap Çarkı

Aşağıdaki boşluklara örnekte olduğu gibi toplama işlemlerinin sonucunu yazabilir misin?



Boş karelere kendi işlemlerinizi yazın!

$$\square + \square = \square$$

$$\square + \square = \square$$

Atasözü Bulmaca

Tablodan yararlanarak göre
şifrelenmiş atasözümüzü bulunuz.



A	O	N	R	Y	Z

İpucu: Bu atasözümüz, tarlasına hiç uğramayan, onunla ilgilenmeyen
kimsenin ondan ürün beklememesi gerektiğini anlatmak için kullanılır.
Çalışmayan kişinin bir başarı elde etmesi mümkün değildir.

