FEN VE DOĞA

Suda Yüzen ve Batan Nesneleri Keşfedelim

6-6 yaş | 20 dakika | Etkinlik rehberi



Çocuk, dört büyük nesnenin suda yüzüp yüzmeyeceğini tahmin eder ve deneyerek gözlemler.

Birlikte neyi keşfediyoruz?

Dört nesneyi suya bırakıp gözlemleyerek en az bir nesnenin yüzdüğünü veya battığını sözle ya da işaretle belirtmek.

Uygulamadan önce rehberi okuyun. Malzemeleri ve yönergeleri çocuğun ihtiyaçlarına göre uyarlayın.

Birlikte uygulayalım

Neler gerekli?

• Geniş ve sığ bir leğen

• Leğenin tabanını birkaç santimetre kaplayacak kadar su

• Büyük, yuvarlak ve kenarları pürüzsüz plastik kapak

• Büyük, kare biçimli bir sünger

• Büyük, geniş bir yaprak

• Yaklaşık üçgen biçimli, büyük ve pürüzsüz bir taş

• Havlu

• Büyük boy basılmış sembol kartları

• Çalışma sayfaları ve kalın boya kalemi

Adım adım etkinlik

1. 3 dakika: Nesneleri incele. Hangilerinin suyun üstünde kalabileceğini, hangilerinin dibe gidebileceğini söyle veya göster.

2. 10 dakika: Nesneleri sırayla suyun yüzeyine yavaşça bırak. Her birinin suda ne yaptığını izle; süngerin bir süre sonra değişip değişmediğine de bak.

3. 4 dakika: Nesneleri sudan çıkar. Sembol kartlarına bakarak hangilerinin yüzdüğünü, hangilerinin battığını anlat veya göster.

4. 3 dakika: İstersen gözlemlediğin bir nesneyi çiz. Suyu yetişkinle birlikte boşalt ve ıslak yeri havluyla kurula.

Yetişkin için not

Etkinlik boyunca çocuğun yanında kalın. Ağza sığmayacak büyüklükte nesneler seçin; taşın ve kapağın kenarlarının pürüzsüz olduğunu kontrol edin. Taşı çocuğa uzatın ve suya yavaşça bırakmasına yardımcı olun. Nesneler ağza götürülmemeli; dökülen su hemen silinmelidir.

Yetişkin rehberi

Başlamadan önce

• Leğeni kaymayan, çocuğun rahatça ulaşabileceği bir zemine yerleştirin ve az miktarda su koyun.

• Nesneleri leğenin yanına, havluyu yakına yerleştirin.

• Sembol kartlarını ve istenen çalışma sayfalarını büyük boy basın; kartlar ayrılacaksa kesimi yetişkin yapsın.

Birlikte konuşalım

• Bu nesnelerden hangisi sence suyun üstünde kalır? Neden öyle düşünüyorsun?

• Nesneyi suya bırakınca ne oldu?

• Sünger suda beklerken ne fark ettin?

• Tahmininle gördüğün şey arasında nasıl bir fark var?

Gözlem noktaları

• Nesneyi suya bırakmadan önce bir tahmin söyler veya gösterir.

• Nesnenin suyun üstünde kalmasını ya da dibe gitmesini izler.

• Bir nesneyi sembol kartıyla ilişkilendirir.

• Gözlemini sözle, işaretle veya çizimle paylaşır.

Herkes için bir yol

Kolaylaştıralım

Önce yalnızca kapağı ve taşı deneyin. Çocuk suya dokunmak istemezse yetişkin nesneleri bıraksın; çocuk sonucu göstererek anlatabilsin.

Bir adım ileri

Çocuktan dört nesnenin hepsi için önce tahmin yapmasını, denemeden sonra tahminlerini gözlemleriyle karşılaştırmasını isteyin.

Farklı oynayalım

• Sıra bende: Çocuk ve yetişkin sırayla birer nesne seçip suya bırakır.

• Kartı bul: Yetişkin bir nesneyi suya bırakır; çocuk ona benzeyen sembol kartını gösterir.

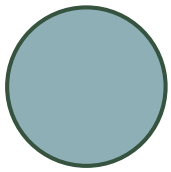
• Bir daha bakalım: Süngeri yeniden suya bırakıp bir süre bekleyin ve önceki gözlemle karşılaştırın.

Evde devam

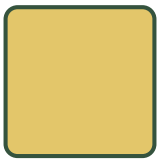
Evde yetişkinle birlikte büyük bir plastik kapak ve büyük bir süngeri az miktarda suda deneyip neler olduğunu aileden birine anlatabilir.

Etkinlik kartları

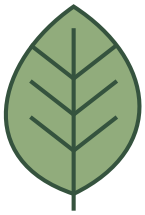
Kartları incele, adlandır ve etkinlikte kullan. Kesim gerekiyorsa bir yetişkin hazırlasın. Eş bulma oyunu için bu sayfayı iki kez yazdırabilirsiniz.



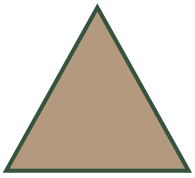
Yuvarlak plastik kapak



Kare sünger



Yaprak



Üçgen biçimli taş

Aynı Nesneleri Eşleştir

Adım: ..... Tarih: .....

Aynı nesne resimlerini çizgiyle birleştir.



Suda Gördüğünü Çiz

Adım: ..... Tarih: .....

Denediğin bir nesneyi suda nasıl gördüysen öyle çiz. Çizimini anlat.

Bir nesne ve onun bulunduğu suyu çiz. Nesne suyun neresinde?

Keşif defterim

Suda Yüzen ve Batan Nesneleri Keşfedelim

Adım: ..... Tarih: .....

Etkinlikte en çok dikkatini çeken şeyi çiz veya bir yetişkinle birlikte anlat.

Birlikte konuşalım

En çok neyi sevdin?
Neyi farklı denemek isterdin?
Bir sonraki keşfin ne olsun?

Çocuk isterse çizer, anlatır veya yalnızca dinler.