İyilik Atölyesi

Öğrenme çıktısı: HB.3.3.2 **Düşünme basamağı: Yaratma**

Adım Soyadım: _____ **Tarih:** _____

1 

Komşunuz Nermin Teyze'nin gözleri iyi görmüyor ve ilaç saatlerini sık sık unutuyor. Ona ilaç saatini hatırlatacak bir ürün tasarla ve çiz. Ürünün büyük yazı, renk ya da ses kullansın. Adını çizimin altına yaz.

Öğretmene: Ürün yalnızca hatırlatıcıdır; ilaçları her zaman büyüklerin vermesi gerektiğini konuşun. Tasarımlar takvim, sesli saat, renkli kutu gibi basit fikirler olabilir.

2 

Ürününün üç özelliğini yaz. Her özelliğin Nermin Teyze'ye nasıl yardım edeceğini açıkla.

Özellik	Nermin Teyze'ye nasıl yardım eder?
1. özellik	
2. özellik	
3. özellik	

3 👀 **Sınıfınız, köy okulundaki bir kütüphane için kitap toplayacak. Herkesi çağıran bir davetiye hazırla. Davetiyende ne, ne zaman, nerede ve neden soruları cevaplansın.**

DAVETİYE

Etkinliğin adı: .....

Ne yapacağız? .....

Ne zaman? .....

Nerede? .....

Neden? .....

4 ✏️ **Sınıfına tekerlekli sandalye kullanan Ali katıldı. Teneffüste herkesin birlikte oynayabileceği yeni bir oyun uydur.**

Öğretmene: Oyunun herkesin eşit katılabileceği biçimde kurulmasına dikkat çekin; Ali'ye "yardım edilen" değil "birlikte oynayan" biri olarak bakılmasını vurgulayın.

1. Oyunun adı:

.....

.....

2. Oyunun kuralları (en az üç kural):

.....

.....

3. Herkes oyuna nasıl katılır?

.....

.....

⭐ Harika! Bu kâğıdı tamamladın.