

ETKİNLİK ADI: Kutu İçindeki Düğmeler

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık, Sosyal

YAŞ GRUBU: 60-72 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

HSAB3. Harekete İlişkin Sosyal/Bilişsel Beceriler

Sosyal Alanı:

SBAB7. Mekânsal Düşünme Becerisi

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.10. Çıkarım Yapma Becerisi

KB2.10.SB1. Mevcut bilgisi dâhilinde varsayımda bulunmak

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.3. Azim ve Kararlılık

E2.Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.2. Yaratıcılık

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.2. İş Birliği Becerisi

SDB2.2.SB4. Ekip (takım) çalışması yapmak ve yardımlaşmak

SDB2.2.SB4.G2. Ortak hedefler doğrultusunda takım oluşturur ya da var olan bir takıma dâhil olur.

SDB2.2.SB4.G3. Diğer üyelerle görev paylaşımı yapar.

SDB2.2.SB4.G5. Aldığı görevleri yerine getirerek takıma katkı sağlar.

Değerler:

D3. Çalışkanlık

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

D3.4.1. Grupla çalışma becerisi sergiler.

D3.4.4. Kişisel ve grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirir.

Okuryazarlık Becerileri

OB4. Görsel Okuryazarlık

OB4.3. Görsel Hakkında Eleştirel Düşünme

OB4.3.SB2. Görsel ile sorgulanan olay/konu/problem veya durum ile ilgili akıl yürütmek

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB.1. Farklı çevre ve fiziksel etkinliklerde büyük kas becerilerini etkin bir şekilde uygulayabilme

HSAB.1.a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketleri yapar.

HSAB.13. Hareketli oyunlara özgü basit taktik ve stratejileri geliştirebilme

HSAB.13.a. Hareketli oyunu gözlemler.

HSAB.13.b. Gözlemlediği/bildiği bir hareketli oyunun akışını söyler.

HSAB.13.ç. Hareketli oyuna yönelik basit taktik ve stratejileri dener.

Sosyal Alanı:**SAB.9. Yakın çevresindeki coğrafi olay, nesne, mekân ve kişilerin konumunu algılayabilme**

SAB.9.b. Kendisine verilen kroki üzerinde belirlenen rotayı takip ederek hedefi bulur.

SAB.9.c. Belirlenen nesnenin görselini kroki üzerinde doğru konuma yerleştirir.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Sözcükler: Hulahop, parkur

Materyaller: 4 adet hulahop, içinde büyük boy düğmelerin olduğu iki adet kutu, sepet,, renkli tebeşir, bahçe krokisi, kalem

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Açık hava

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER	<p>Çocuklarla bahçeye çıkılır. Çocuklar çember olur. Hulahoplar getirilir ve çocuklara bir oyun oynayacakları söylenir. Çocuklara hulahoplarla nasıl bir oyun oynayabilecekleri sorulur ve çocukların cevapları alınır (HSAB.13.b. Gözlemediği/bildiği bir hareketli oyunun akışını söyler, KB2.10.SB1. Mevcut bilgisi dâhilinde varsayımda bulunmak, E3.2. Yaratıcılık). Daha sonra çocuklardan iki takıma ayrılmalari istenir. Takımları kendilerinin oluşturmaları yönünde çocuklara rehberlik edilir (SDB2.2.SB4. G2. Ortak hedefler doğrultusunda takım oluşturur ya da var olan bir takıma dâhil olur.). Dışarda kalan çocukların takıma dâhil olmaları desteklenir ve üye sayısı eşit olan iki takım oluşturulur. Her iki takımda bulunan çocukların bileklerine kendi takımlarını temsil etmek adına farklı renk kurdele takılır. Takımlara birer tane kutu ve bahçenin krokisi çizilmiş olan A4 kâğıdı verilir. Bu kutuların içinde karşı takımın üye sayısı kadar düğme bulunmaktadır. Takımlardan bu kutuları bahçede bir yer belirleyerek oraya saklamaları ve bu yeri de kroki üzerinde işaretlemeleri istenir (SAB.9.c. Belirlenen nesnenin görselini kroki üzerinde doğru konuma yerleştirir, SDB2.2.SB4.G3. Diğer üyelerle görev paylaşımı yapar, D3.4.1. Grupla çalışma becerisi sergiler.). Kutuların saklanması ardından takımların krokileri değiştirmeleri ve her iki takımın da diğer takımın saklamış olduğu kutuyu bulmaları istenir (SAB.9.b. Kendisine verilen kroki üzerinde belirlenen rotayı takip ederek hedefi bulur, OB4.3.SB2. Görsel ile sorgulanan olay/konu/problem veya durum ile ilgili akıl yürütmek). Kutular bulunduktan sonra çocukların takım olarak parkur alanında toplanmaları gerekmektedir. Bu parkur alanında yere başlangıç ve bitiş noktaları belirlenmiş iki düz çizgi çizilmiştir. Çocuklar buldukları kutuları başlangıç noktasına koyar ve orada tekli sıra olurlar. Her iki takımın da ikişer adet hulahopu başlangıç çizgisinin yanına konulmuştur. Bitiş noktasında da birer sepet bulunmaktadır. Çocuklardan sırayla kutunun içinden bir düğme alarak sepete getirmeleri istenir. Ancak bu sırada yanlarında bulunan iki adet hulahopu kullanmaları gereklidir (HSAB.13.ç. Hareketli oyuna yönelik basit taktik ve stratejileri dener, D3.4.4. Kişisel ve grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirir, E2.5. Oyunseverlik). Sıra ile oynanacak olan bu oyunda iki hulahop çizgi üzerine yerleştirilecek, öndeki hulahopun içine girdikçe arkadakini öne taşıyarak parkur tamamlanacaktır (HSAB.1.a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketleri yapar, SDB2.2.SB4.G5. Aldığı görevleri yerine getirerek takıma katkı sağlar, E1.3. Azim ve Kararlılık). Çocukların oyunu daha net olarak anlamaları için oyun bir tur gösterilir (HSAB.13.a. Hareketli oyunu gözlemler.). Ardından sıranın başında bulunan çocuklardan başlanarak tüm çocuklar tamamlayana kadar oyun sürdürülür.</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Oyunda zorlandığınız kısım oldu mu? Olduysa neresiydi? • Grup içi görev dağılımı yaparken zorlandınız mı? • Hulahopları dizerek ilerlemek nasıldı? • Oyun hoşuna gitti mi? Neden? • Takımlara nasıl ayrıldık? Bu sırada zorluk yaşadınız mı? Yaşadıysanız nasıl çözdünüz? • Oyunumuz nasıl oynanıyordu? Anlatır mısınız?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: İkinci oyundaki parkur çeşitlendirilebilir. Denge tahtaları veya engeller kullanılarak bir parkur oluşturulabilir. Oyuncak kolların ya da bacakların arasına sıkıştırarak veya iki çocuk sırt sırta vererek oyuncağı sepete ulaştırabilir. Parkura sürünme, tek-çift ayakla zıplama, galop, emekleme, koşma gibi çeşitli yer değiştirme hareketleri eklenebilir. Çocuklara oyunda kullandıkları krokiyi göz önünde bulundurarak saklanan nesneyi daha kolay bulmaları için krokide ne gibi değişiklikler olabilir diye sorulabilir. Çocuklardan bir kroki hazırlamaları istenebilir. Çocuklara bu krokiyi hazırlarken krokinin nereye ait olduğu, görsellerin ne olduğu ve bu krokiyi hangi amaçla hazırladıkları konusunda serbest oldukları söylenebilir. Sonrasında çocuklardan hazırladıkları krokiyi detaylı sunmaları istenebilir.

Destekleme: Etkinlik öncesinde çocuklara krokileri nasıl okuyacaklarını ve kullanacaklarını göstermek için görsel destek sağlanabilir. Çocukların bireysel özellikleri dikkate alınarak grupların oluşturulmasına dikkat edilebilir. Tüm çocukların oyuna katılımı için onlara hulahopları dizme ve hulahopların içinden geçme konusunda fiziksel destek sağlanabilir, rehberlik edilebilir. Parkur aşamasında akran eşleştirmesi yapılarak çocukların birbirlerini desteklemeleri sağlanabilir. Çocuklardan etkinliğin tamamı yerine sınırlı miktarını yapmaları istenerek etkinlik basitleştirilebilir.

AİLE / TOPLUM KATILIMI:

Toplum Katılımı: Okula yakın bir parkta oyun günü düzenlenir ve okulda oluşturulan parkur parkta da oluşturulur. Oyun, parka gelen çocuklarla birlikte oynanır.