

ETKİNLİK ADI: Ahtapotun Kolları

ALAN ADI: Matematik, Hareket ve Sağlık

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Matematik Alanı:

MAB1. Matematiksel Muhakeme

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.10. Çıkarım Yapma Becerisi

KB2.10.SB2. Örüntüleri listelemek

KB2.16.1.Tümevarıma Dayalı Akıl Yürütme Becerisi

KB2.16.1.SB2. Örüntü bulmak

EĞİLİMLER:

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB2. Duygu, düşünceleri ifade etmek

SDB2.1.SB2.G1. Duygu ve düşüncelerini fark eder.

SDB2.1.SB4. Grup iletişimine katılmak

SDB2.1.SB4.G3. Grup içi iletişime katkıda bulunur.

SDB3.3. Sorumlu Karar Verme Becerisi

SDB3.3.SB1. Problemleri tanımlayıp çözmek

SDB3.3.SB1.G1. Karşılaştığı problemi tanımlar.

Değerler:

D3. Çalışkanlık

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

D3.4.3. Kendine uygun görevleri almaya istekli olur.

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

Okuryazarlık Becerileri:

OB7. Veri Okuryazarlığı

OB7.7. Örüntüleri Betimleme ve Analiz Etme

OB7.7. SB1. Görsel örüntüleri betimlemek

OB7.7. SB2. Örüntüleri modellemek (nicelendirmek)

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Matematik Alanı:

MAB.4. Matematiksel olgu, olay ve nesnelere ilişkin çıkarım yapabilme

MAB.4.a. Örüntüyü kuralına uygun olarak devam ettirir.

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB.6. Eşle/grupla hareket örüntüleri sergileyebilme

HSAB.6.b. Grupla hareket eder.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: 1-20 arası sayılar, kırmızı, mavi.

Sözcükler: Örüntü

Materyaller: 'Abimin Bavulu' (365 Gün Öykü Serisi) kitabı, ahtapot maketi (Daire şeklinde kesilen bir kartona kırmızı, mavi, kırmızı, mavi, kırmızı, mavi, kırmızı, mavi örüntüsü ile asılmış çoraplardan oluşturulmuştur), örüntü kartları.

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER

Matematik merkezine örüntü kartları konur. Etkinlik için hazırlanan sandalye düzeni, etkinlik sürecinde asılacak olan ahtapot maketini herkesin görebileceği şekilde oluşturulur.

'Abimin Bavulu' (365 Gün Öykü) kitabının şarkısı söylenerek çocukların dikkati çekilir ve hikâye etkinliği için hazırlanmaya başlanır.

"Abimin bavuluna
Hop dedim atladım.
İçinde çorap varmış.
Ben onu balık sandım.

Abimin bavuluna
Hop dedim atladım.
İçinde gözlük varmış.
Ben onu yengeç sandım.

Abimin bavuluna
Hop dedim atladım.
İçinde kemer varmış,
Ben onu yılan sandım.

Çocukların dikkati çekildikten sonra çocuklardan hazırlanan sandalyelere geçmeleri istenir. Yapılacak beden müziği (beden perküsyonu) örüntüsü gösterilerek (bir kere el çırpma ve bir kere dizlere vurma) "Çocuklar, şekillerin ve sayıların örüntüleri olduğu gibi hareketlerin ve seslerin de örüntüleri vardır. Bu şarkıyı beden müziği (beden perküsyonu) ile ikili örüntü oluşturarak söylemeye devam edeceğiz." denir. (Önceden yaptıkları örüntü etkinlikleri hatırlatılarak örüntülerin olay ya da nesnelerin düzenli şekilde tekrarlanması olduğu bir kez daha vurgulanır.) "Abimin Bavulu" şarkısına 'bir kere el çırpma ve bir kere dizlere vurma' örüntüsü ile ritim tutulur. Bu ritme şarkı bitene kadar aynı tempoda devam edilir (**MAB.4.a. Örüntüyü kuralına uygun olarak devam ettirir, HSAB.6.b. Grupla hareket eder, KB2.10.SB2. Örüntüleri listelemek, KB2.16.1.SB2. Örüntü bulmak**). Daha sonra "Şimdi bu şarkının kitabını okuyacağız. Bakalım hangi eşyalar şarkıdaki gibi deniz canlılarına dönüşmüş." denilerek kitap etkileşimli bir biçimde okunur. Şarkının sözleri ile ilgili resimlere sıra gelince "Gözlüğü hangi deniz canlısı zannetmişler? Peki, balığı hangi eşyaya benzetmişler?" gibi sorularla şarkıda geçen eşyalara ve deniz canlılarına dikkat çekilir. Hikâye bitiminde çocuklara bir poşet gösterilerek "Çocuklar ben de sizin için çoraplardan bir deniz canlısı hazırladım. Şimdi size bu deniz canlısı ile ilgili bir bilmece soracağım. Doğru cevabı bulduğunuzda da onu sizinle tanıştıracam." denir. Bilmece ahtapotların dikkat çekici özellikleri vurgulanarak sorulur. (Örneğin sekiz kolum var derken kollar bedeninin etrafında dalgalandır gibi hareket ettirilir.)

"Yumuşacık gövdemde
Sekiz uzun kolum var.
Kanım mavidir benim.
Üç tane de kalbim var."
(Ahtapot)

ETKİNLİKLER	<p>Çocuklara tahmin etmeleri için zaman verilir (SDB2.1.SB4.G3. Grup içi iletişime katkıda bulunur). Doğru cevap bulununca "Ta ta ta taaam" gibi dikkat çekici bir ifade ile ahtapot maketi poşetten çıkarılır. Maket çocukların oturdukları yerden kolaylıkla görebilecekleri bir yere asılır.</p> <p>Çocukların ahtapotlar ile ilgili soruları varsa cevaplanır. Aileleriyle ahtapotlar hakkında araştırma yapabilecekleri ve öğrendikleri bilgileri arkadaşlarıyla paylaşabilecekleri söylenir. (Ahtapot, daire şeklinde kesilen bir kartona kırmızı, mavi, kırmızı, mavi, kırmızı, mavi... örüntüsü ile asılmış çoraplardan oluşturulmuştur, yedinci sırada olması gereken kırmızı çorap asılmamıştır.) "Ahtapotumuzun kolları hangi renklerden oluşmuş beraber bakalım. "Kırmızı, mavi, kırmızı, mavi, kırmızı, mavi, Aaa yedinci kolu yok. Hangi renk çorap olmalıydı burada" denilerek çocukların örüntüdeki eksik kırmızı çorabı fark etmeleri sağlanır. "Ahtapot kırmızı çorabını kaybedince ne hissetmiştir?" diye sorularak çocukların yaşanan durum hakkındaki duygu ve düşünceleri alınır (SDB2.1.SB2.G1. Duygu ve düşüncelerini fark eder, KB2.10.SB2. Örüntüleri listelemek, KB2.16.1.SB2. Örüntü bulmak, OB7.7. SB1. Görsel örüntüleri betimlemek, OB7.7.SB2. Örüntüleri modellemek (nicelendirmek)). Örüntü yapılırken renk sırasını vurgulamaya dikkat edilir. İki örüntü arasında es verilerek kırmızı, mavi (es) kırmızı, mavi, (es) kırmızı, mavi, (es), mavi şeklinde söylenir. Böylece eksik çorabın rengini kolaylıkla fark etmeleri sağlanır (MAB.4. a. Örüntüyü kuralına uygun olarak devam ettirir. SDB3.3.SB1.G1. Karşılaştığı problemi tanımlar). Çocuklar eksik çorabın rengini bulunca "Şimdi de kayıp çorabı bulma oyunu oynayalım, siz çorabı ararken ben ikili örüntü ritmini tekrarlayacağım, (Bir kere el çırpma ve bir kere dizlere vurma örüntüsü ile ritim tutulur.) siz çoraba yaklaşıncı hızlanacağım, çoraptan uzaklaşıncı da yavaşlayacağım" denir. Öğretmenin ritim yönergeleri eşliğinde çorap aranır. İçinde kayıp çorabın olduğu poşet bulununca poşet merakla açılır. Çocukların dikkatini çekebilecek şekilde ses tonu biraz kısılarak "Acaba burada mı? Buldum! Buraya saklanmış. Hemen yerine asalım, örüntüyü tamamlayalım." denir. Eksik kırmızı kol tamamlanınca kollar sayılır ve ikili örüntü renkleri tekrar edilir. (Kırmızı, mavi, kırmızı, mavi, kırmızı, mavi, kırmızı, mavi, kırmızı, mavi.) Etkinlik bitiminde matematik merkezindeki örüntü kartları incelenir. (E2.5. Oyunseverlik, D3.4.3. Kendine uygun görevleri almaya istekli olur, D3.4.4. Kişisel ve grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirir).</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Uyguladığımız etkinliklerden en çok hangisini sevdin? Neden? • Ben ahtapotun kollarını çoraplar ile hazırladım. Sen bir ahtapot yapsan kollarını hangi eşya ile yapardın? • Ahtapotun kaç kolu vardı? • Senin bir eşyan kayboldu ne hissederdin? • Okuduğumuz kitapta gözlükler hangi deniz hayvanına benzetilmişti? • Renk örüntüsünde kırmızı ve mavi renkleri kullanılmıştı. Sen bir örüntü hazırlasan hangi renkleri seçerdin? Neden?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Sınıfa ağ, mavi örtü, deniz kabuğu gibi nesneler getirilerek deniz yaşamı merkezi oluşturulabilir. Bu alana çeşitli deniz canlılarının görselleri asılarak bu canlıların örüntülü desenleri incelenebilir. Deniz canlılarının boş kalıpları ile şişe kapakları, renkli pipetler, renkli paket lastikleri gibi malzemeler masaya bırakılır. Çocukların çizdiği özgün örüntülü desenlerle deniz canlılarının kalıpları tamamlanarak oluşturulan ürünler sanat merkeze yerleştirilebilir. Bu alanda yaratıcı drama etkinlikleri oluşturulabilir. 40 ayaklı kırkayak, 5 ayaklı ornitorenk, 8 ayaklı örümcek, 6 ayaklı böcek gibi farklı sayıda ayakları olan hayvanların fotoğrafları gösterilerek el, kol, bacak, yüzgeç sayıları karşılaştırılabilir. Bir şarkı eşliğinde üç ya da dört hareket tekrar edilerek çember hâlinde örüntü oluşturulabilir. Örneğin bir kere alkış, bir kere zıplama, bir kere eller havaya sonra tekrar gibi. Başka bir şarkıda da çocuklardan kendi ritimlerine göre bir örüntü oluşturmaları istenebilir.

Destekleme: Çocuklara söylenen şarkının sözleri görseller üzerinden somutlaştırılarak söylenebilir. Beden perküsyonu kullanılırken önce model olunabilir ve sesli betimleme yapılarak etkinliğin nasıl yapıldığı açıklanabilir. Gerekliyse çocuklara farklı türlerde ipuçları ve yardımlar sunularak destek olunabilir. Çeşitli türlerde geri bildirimler verilerek ve sorulan sorular basitleştirilerek çocukların etkinliğe katılımları desteklenebilir.

AİLE / TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere çocukları ile birlikte ahtapotlar hakkında araştırma yapmaları önerilir. Çocukların öğrendikleri bilgileri arkadaşları ile paylaşabilecekleri belirtilir.