

ETKİNLİK ADI: Sayıyorum, Koşuyorum

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık

YAŞ GRUBU: 60-72 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Becerileri

HSAB2. Aktif ve Zinde Yaşam İçin Sağlık Becerileri

HSAB3. Harekete İlişkin Sosyal/Bilişsel Beceriler

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.10. Çıkarım Yapma Becerisi

KB2.10.SB3. Karşılaştırmak

EĞİLİMLER:

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi)

SDB1.1.SB1. Öğreneceği yeni konu/kavram veya bilgiyi nasıl öğrendiğini belirlemek

SDB1.1.SB1.G1. Merak etmenin öğrenmeye etkisini fark eder.

SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi)

SDB1.2.SB1. İhtiyaçlarını karşılamaya yönelik hedef belirlemek

SDB1.2.SB1.G3. İhtiyaçlarına yönelik hedef tanımlar.

Değerler:

D12. Sabır

D12.2.İstikrarlı olmak

D12.2.1.Görev ve sorumluluklarını yerine getirirken kararlı davranır.

Okuryazarlık Becerileri:

OB1. Bilgi Okuryazarlığı

OB1.3. Bilgiyi Özetleme

OB1.3.SB3. Bilgiyi yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)

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.1.c. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.

HSAB.8. Aktif ve sağlıklı yaşam için gereken zindelik becerilerinin neler olduğunu söyleyebilme

HSAB.8.a. Hareket etkinlikleri esnasında solunum/ kalp atışı/ terleme gibi gerçekleşen fizyolojik değişimleri söyler.

HSAB.8.c. İhtiyaç duyduğunda dinlenmek istediğini ifade eder.

HSAB.8.ç. Düzenli ve yeteri kadar dinlenmenin önemini kendi cümleleriyle açıklar.

HSAB.12. Hareketli oyunların temel kurallarını açıklayabilme

HSAB12.a. Hareketli oyunlara ilişkin kuralları fark eder.

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

HSAB13.a. Hareketli oyunu gözlemler.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Sayılar

Materyaller: Top, tebeşir

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Açık hava

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI**ETKİNLİKLER**

Çocukların dikkatini toplamak için parmak oyunu ile başlanır. Sağ elimde beş parmak (Sağ el parmakları açılır, öne uzatılır.) Sol elimde beş parmak (Sol el parmakları açılır, öne uzatılır.) Say bak, say bak. Bir, iki, üç, dört, beş (Sağ elin parmakları sayılır.) Hepsi eder on parmak (Sağ ve sol elin parmakları açık bir şekilde öne uzatılır.) Sen de istersen say bak 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 (İki elin parmakları sırayla sayılır.) Parmak oyunu ile çocukların dikkati çekilmiş olur ve çocuklara bahçede bir oyun oynanacağı söylenerek bahçeye çıkılır (**E2.5. Oyunseverlik**). Yere çizilmiş olan çember çocuklara gösterilir (Çocuk sayısına uygun şekilde 2 ya da 3 çember olabilir.) ve çocuklara hangi şekil olduğu sorulur. Çember cevabı alındıktan sonra çocuklardan her çemberin çevresine 10 çocuk olacak şekilde yerleşmeleri istenir (Bu sayı sınıf mevcudunun üçe bölünüşü ya da ikiye bölünüşü de olabilir). Tüm grupların sayıları ve düzenleri kontrol edilir. Ardından oyunun nasıl oynanacağı ve kuralları anlatılır. Bir grupla oynanarak örnek gösterilir (**HSAB.13.a. Hareketli oyunu gözlemler.**). Her bir gruba bir top verilir. Oyun bir kişinin topu yanındakine atmasıyla başlar. Oyuncular topu yanındakine atarken sırayla (1, 2, 3 vb.) ve yüksek sesle sayar (**HSAB.1.c. Nesne kontrolünü yapar.**). Bu sırada çocukların topu yere düşürmeden arkadaşına atması gerekir (**HSAB.12.a. Hareketli oyunlara ilişkin kuralları fark eder, E3.1. Odaklanma, D12.2.1.Görev ve sorumluluklarını yerine getirirken kararlı davranır.**). Topun yere düşmesi durumunda oyun birinci oyuncudan yeniden başlatılır. Top onuncu kişiye geldiğinde bu kişi "10 son" der ve topu dokuzuncu kişiye geri atar. Onuncu kişi topu attıktan sonra çemberden ayrılır ve çemberin/grubun etrafında koşmaya başlar (**HSAB.1.a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketleri yapar.**). Çemberdeki diğer çocuklar ise 9'dan geriye doğru (9, 8, 7 vb.) yüksek sesle sayarak topu atmaya devam eder. Top birinci oyuncuya geri geldiğinde bu oyuncu "1 son" der. Bu arada koşan çocuk, geri sayma bitmeden kendi yerine tekrar yerleşmeye çalışır. Böylece ilk tur tamamlanır. Bir sonraki turda oyunu ilk başlatan oyuncunun sağındaki oyuncu (ikinci oyuncu) oyunu başlatır. Oyun aynı şekilde tüm çocuklar deneyimleyene kadar devam eder. Çocuklara oyun sırasında "Nefes alışımda farklılık oldu mu?", "Kalp atışımda farklılık oldu mu?", "Koşarken mi yoksa top atarken mi daha çok terledim?", "Yoruldum mu?", "Ne zaman daha çok yoruldum?", "Yorulduğumuzda dinlenmek için neler yapabiliriz?", "Şu anda dinlenmeye ihtiyacın var mı? Varsa şu an dinlenmek için ne yapmak istersin?" gibi sorular sorulur ve cevapları alınır [**HSAB.8.a. Hareket etkinlikleri esnasında solunum/ kalp atışı/ terleme gibi gerçekleşen fizyolojik değişimleri söyler, HSAB.8.c. İhtiyaç duyduğunda dinlenmek istediğini ifade eder, HSAB.8.. Düzenli ve yeteri kadar dinlenmenin önemini kendi cümleleriyle açıklar, SDB1.1.SB1.G1. Merak etmenin öğrenmeye etkisini fark eder, SDB1.2.SB1.G3. İhtiyaçlarına yönelik hedef tanımlar, KB2.10.SB3. Karşılaştırmak, OB1.3.SB3. Bilgiyi yorumlamak, (kendi cümleleri ile aktarmak)].**

DEĞERLENDİRME

Cevapların ardından çocuklar ihtiyaçlarına göre oturabilir ya da su içebilir. Son olarak yorulduğumuzu fark ettiğimizde dinlenmek için bir yere oturabileceğimiz, su içebileceğimiz, hareketlerimizi azaltabileceğimiz söylenir.

- Oyunumuzda en çok ne yaparken zorlandınız? Neden?
- Oyunda dikkat etmemiz gereken kurallar nelerdi?
- Bu oyunu farklı bir şekilde oynamak istesek nasıl oynayabilirdik?
- Dinlenmek için neler yapmayı tercih edersin?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Dinlenmek için neler yapılabileceğine ilişkin zihin haritası oluşturulabilir. Çocuklarla “Neden dinlenmeliyiz, yeterince dinlenmek için neler yapmalıyız, sizce hayvanlar yorulduğunda nasıl dinleniyorlardır?” vb. soruların cevapları tartışılabilir. Gevşeme, nefes egzersizleri, dinlendirici ve rahatlatıcı etkinlikler video izlenerek incelenebilir ve denenebilir. Etkinlikteki oyundan yola çıkılarak günlük yaşamımızda dinlenmeye ihtiyacımızın olabileceği vurgusu yapılarak sınıfa bir dinlenme merkezi yapılabilir. Puf minderler, süreyi belirlemek için kum saati vb. materyaller çocuklarla beraber seçilerek dinlenme merkezi oluşturulabilir. İstop oyunu isim yerine rakamlar kullanılarak oynanabilir.

Destekleme: Parmak oyunu oynanırken parmak kuklaları kullanılabilir. Sayı sayılırken parmak sayma ya da görseller/nesneler kullanarak sayma yapılabilir. Oyunun kuralları görselleştirilebilir. Oyunun nasıl oynandığı öğretmen tarafından model olunarak gösterilebilir. Etkinlikte kullanılan top, çocukların fiziksel özellikleri ve isteklerine göre farklı büyüklüklerde ve özelliklerde olabilir. Oyunun kuralları ara ara hatırlatılabilir, geri bildirim verilebilir. Tüm çocukların oyunu tamamlamaları için onlara ek süre tanınabilir, yetişkin desteği verilebilir. Sorulan sorular basitleştirilerek çocukların etkinliğe katılımları desteklenebilir. Aynı zamanda çocukların bireysel özelliklerine ve gereksinimlerine göre konuşarak, göstererek veya işaret ederek sorulara cevap vermeleri sağlanabilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelerden çocukları ile birlikte hafta sonu çocukluklarında oynadıkları bir geleneksel oyunu kurallarına dikkat ederek oynamaları istenebilir.