

ETKİNLİK ADI: Mimar Sinan

ALAN ADI: Sanat, Hareket ve Sağlık

YAŞ GRUBU: 60-72 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Sanat Alanı:

SNAB3. Sanata Değer Verme

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.9. Genelleme Becerisi

KB2.9.SB1. Olay/konu/durum hakkında bilgi toplamak

KB2.14. Yorumlama Becerisi

KB2.14.SB1. Mevcut olayı/konuyu/durumu incelemek

EĞİLİMLER:

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

E3.2. Yaratıcılık

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.3. Sosyal Farkındalık Becerisi

SDB2.3.SB4.Toplumsal normlar hakkında bir anlayış geliştirmek

SDB2.3.SB4.G3. Kendi ülkesinin miras ve varlıklarını koruma etkinliklerine katılır.

Değerler:

D7. Estetik

D7.2. Sanatsal ve görsel zevkleri hayatın bir parçası hâline getirmek

D7.2.1. Geleneksel sanatlara ve yerel kültüre yönelik etkinliklere katılır.

D19. Vatanseverlik

D19.3. Ülke varlıklarına sahip çıkmak

D19.3.2. Koruma alanları, müzeler, el işleri, yemekler gibi somut ve ninniler, türküler, bilmece, destanlar gibi somut olmayan kültürel mirasını tanıır.

Okuryazarlık Becerileri:

OB2.Dijital Okuryazarlık

OB2.2. Dijital İletişimi Anlama

OB2. 2. SB2. Dijital araçların gündelik hayattaki işlevlerini fark etmek

OB4. Görsel Okuryazarlık

OB4.3.Görsel Hakkında Eleştirel Düşünme

OB4.3. SB3. Görsel üzerinden akıl yürütmeyle ulaştığı çıkarımları yansıtmak

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Sanat Alanı:

SNAB.3. Sanat eserlerine ve sanatçılara değer verebilme

SNAB.3. c. Geleneksel ve evrensel sanat eserlerinin bulunduğu dijital ortam ve mekânları ziyaret eder.

SNAB.3. ç. Dijital veya gerçek sanat ortamlarında sergilenen geleneksel ve evrensel sanat eserlerini inceler.

Hareket ve Sağlık Alanı:**HSAB.2. Farklı ebat ve özellikteki nesneleri etkin bir şekilde kullanabilme**

HSAB.2.c. Farklı boyutlardaki nesneleri kullanır.

HSAB.2.ç. Çeşitli nesneleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:**Sözcükler:** Eser, yapı, mimar, mimari, ünlü, cami, köprü, saray, kule, kale**Materyaller:** Tahta bloklar, tıraş köpüğü, Mimar Sinan'ın eserleri ile ilgili fotoğraflar**Eğitim/Öğrenme Ortamları:** Sınıf**ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI**

ETKİNLİKLER	<p>Mimar Sinan'ın fotoğrafı kullanılarak hazırlanan çomak kukla ile sınıfa girilir. "Merhaba çocuklar. Beni tanıyor musunuz? Benim adım Mimar Sinan. Sizden çok uzun yıllar önce yaşadım. Sizin gibi küçücük bir çocukken çok çalışır, çok okurdum. Resim ve çizim yapmayı, geometrik şekilleri çok sever; mimar olmak isterdim. Çok çalıştım; sabırla, kararlılıkla pes etmeden günlerce çizimler yaptım. Camiler, köprüler, saraylara ait yapılar planladım. Herkes beni yaptığım mimari eserler ile tanır ve sever oldu. İşte bu resimlerde gördüğünüz eserler de benim yaptıklarımdan bazıları." denir. Çocuklara Mimar Sinan'a ait eserlerin görselleri gösterilir. Bu görselleri incelemeleri için onlara zaman verilir. Selimiye Camisi'nin fotoğrafı çocukların görebileceği bir alana asılır. Kukla konuşturulur: "Edirne ilimizde bulunan bu caminin adı Selimiye Camisi'dir. İşte bu cami benim yaptığım dünyaca ünlü eserlerimden biridir. Başarılı bir mimar olmayı çalışkanlığıma ve kararlılığıma borçluyum." denir. Ardından Selimiye Camisi'nin sanal müzesi çocuklarla beraber ziyaret edilir (OB2. 2. SB2. Dijital araçların gündelik hayattaki işlevlerini fark etmek, D19.3.2. Koruma alanları, müzeler, el işleri, yemekler gibi somut ve ninniler, türküler, bilmeceler, destanlar gibi somut olmayan kültürel mirasını tanı.). Sanal tur sırasında camide kullanılan motifler, desenler, renkler ve şekiller ile ilgili "Hangi geometrik şekilleri görüyorsunuz? Hangi renkler kullanılmış?" gibi sorular yoluyla çocuklarla sohbet edilir (SNAB.3. c. Geleneksel ve evrensel sanat eserlerinin bulunduğu dijital ortam ve mekânları ziyaret eder. SNAB.3. ç. Dijital veya gerçek sanat ortamlarında sergilenen geleneksel ve evrensel sanat eserlerini inceler. KB2.9.SB1. Olay/konu/durum hakkında bilgi toplamak, E3.1. Odaklanma). Ardından Mimar Sinan'ın eserlerinin fotoğrafları çocukların rahatlıkla görebileceği bir yere asılır. Fotoğraflardaki eserlerin ne olduğu, bu eserlerin hangi amaçla yapıldığı, eserler yapılırken hangi malzemelerin kullanıldığı, eserlerde hangi şekil ve renklerin yer aldığı sorularak çocukların tahminleri alınır (OB4.3. SB3. Görsel üzerinden akıl yürütmeye ulaştığı çıkarımları yansıtmak, KB2.14.SB1. Mevcut olayı/konuyu/durumu incelemek). Mimar Sinan'ın çok çalışkan ve başarılı olduğu vurgulanır. Sanat eserlerinin ne kadar değerli olduğu ve korunması için neler yapılabileceği ile ilgili sohbet edilir (SDB2.3.SB4.G3. Kendi ülkesinin miras ve varlıklarını koruma etkinliklerine katılır.). Çocuklara "Sen Mimar Sinan olsan ne inşa etmek isterdin?" diye sorulur. Çocuklar tahta bloklar ve tıraş köpüğünü kullanarak istedikleri bir yapıyı inşa ederler (HSAB.2.c Farklı boyutlardaki nesneleri kullanır. HSAB.2.ç Çeşitli nesneleri kullanarak özgün ürünler oluşturur. D7.2.1. Geleneksel sanatlara ve yerel kültüre yönelik etkinliklere katılır. E3.2. Yaratıcılık). Çalışmalar tamamlandıktan sonra çocuklar tasarladıkları yapılar hakkında bilgi verir.</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> Mimar ne demektir? Ne iş yapar? Mimar Sinan kimdir, hangi eserleri vardır? Malzemeleri kullanarak oluşturduğunuz yapı nedir? Bu yapı içerisinde kimler olabilir? Yapıyı oluştururken nelere dikkat ettiniz? Bir yapı inşa ederken başka neler kullanabilirsiniz? Uzakta olan bir müzeyi nasıl ziyaret ettik? Sanal müze ziyareti size nasıl hissettirdi? Neden?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Mimar Sinan'ın hayatıyla, mimarlık dönemleri ve eserleriyle veya ünlü bir eserini inşa etme süreciyle ilgili bilgilerin paylaşıldığı bir sanal gezi ziyareti yapılabilir. Bu süreçte Mimar Sinan'ın nasıl bir sanatçı olduğu ve çalışmalarını nasıl yaptığı vurgulanabilir. Toplanan çakıl taşı, dal, yaprak vb. materyaller ile okul bahçesinde Mimar Sinan'ın eserlerinden sınıfça ve öğretmen desteğiyle seçilen ve modellemeye en müsait olan eserlerinden biri, temel şekilde inşa edilebilir. Mimar Sinan'ın eserleriyle ilgili çocukların yaptığı tasarımlar okul bahçesine yerleştirilerek bir Mimar Sinan açık hava sergisi oluşturulabilir. İmkân var ise bir mimarlık atölyesi ziyaret edilerek bu atölyede yürütülen mimari projeler ile ilgili sohbet edilebilir.

Destekleme: Kukla ile sohbet sırasında ek sorular sorulabilir. "Selimiye Camisi'nin kubbesi hakkında ne düşünüyorsunuz?", "Sizce bu cami neden bu kadar güzel?" vb. sorular basitleştirilerek ve yanıtlar için ipuçları sunularak çocukların katılımları desteklenebilir. Çocuklardan bireysel özelliklerine ve gereksinimlerine göre konuşarak, göstererek veya işaret ederek sorulara cevap vermeleri istenebilir. Yapı inşası sırasında desteğe ihtiyaç duyan çocuklara şablonlar ve çizimler sunulabilir. Akran eşlemesi yapılarak küçük grup çalışmaları ile destek sağlanabilir. Sanal müze turu sırasında kısa videolar veya interaktif öğeler kullanarak çocukların dikkati canlı tutulabilir. Fotoğraflar incelenirken fotoğraflardaki eserlere yönelik canlandırmalar yapılabilir. Çeşitli geri bildirimler verilerek çocukların etkinliğe katılımları desteklenebilir.

AİLE / TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelerden yaşadıkları yerdeki tarihi bir yapıyı (cami, saray, köprü vb.) çocuklarıyla gezmeleri ve bu yapının mimarisi hakkında çocuklarıyla konuşmaları istenebilir.