

HAREKET VE SAĞLIK ALANI ETKİNLİK ÖRNEKLERİ

ETKİNLİK ADI: Hareketli Parkur

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık

YAŞ GRUBU: 36-48 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Becerileri

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.2. İş Birliği Becerisi

SDB2.2.SB1. Kişi ve gruplarla iş birliği yapmak

SDB2.2.SB1.G2. Gerektiğinde kişi ve gruplarla iş birliği yapar.

Değerler:

D3. Çalışkanlık

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

D3.4.1. Grupla çalışma becerisi sergiler.

Okuryazarlık Becerileri:

OB4.Görsel Okuryazarlık

OB4.1.Görseli Anlama

OB4.1.SB2. Görseli tanımak

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Hareket ve Sağlık Alanı:

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

HSAB.1.b. Etkinliğinin durumuna uygun denge hareketleri yapar.

HSAB.1.c. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Tek-çift

Materyaller: Adım görseli, iki kutu, renkli toplar

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER

Etkinlik öncesinde parkur hazırlanır. Kırmızı ve mavi topların içerisinde bulunduğu iki kutu parkurun başına yerleştirilir. Kırmızı ve mavi renklerde hazırlanmış olan ayak izleri tek çift şekilde karışık olarak yerleştirilir. Ayak izlerinin sonuna iki hulahop çocukların çift ayak zıplamaları için belirli aralıklarla konulur. Parkurun sonuna iki adet boş kutu konur. Son hulahoplar ile boş kutuların arasında 3 adım mesafe bırakılır.

Bir kutu ile sınıfa girilir. Çocuklar çember düzeninde oturur. Kutunun içinde ne olabileceği sorulur ve kutuyu incelemeleri için çocuklara fırsat verilir (**E1.1.Merak**). Tüm çocuklar inceledikten sonra

ETKİNLİKLER	<p>çocukların cevapları alınır ve kutunun içinde farklı renklerde kolyeler olduğu söylenir. Kutunun içinde kırmızı ve mavi renkli kolyeler vardır. Çocuklardan sırayla kutunun içinden bir kolye çekmeleri ve bu kolyeleri takmaları istenir. Tüm çocuklar kolyeleri taktıktan sonra gruplar (kırmızı grup ve mavi grup) belirlenmiş olur. Ardından bir oyun oynanacağı söylenir ve önceden hazırlanan parkur alanına geçilir (E2.5. Oyunseverlik). Parkurun başında içlerinde kırmızı ve mavi topların olduğu iki kutu vardır. Kırmızı grup kırmızı topların olduğu kutunun arkasında, mavi grup mavi topların olduğu kutunun arkasında sıra olur (SDB2.2.SB1.G2. Gerektiğinde kişi ve gruplarla iş birliği yapar.). Oyuna başlayan çocuklar kutuların içinden birer top alır ve parkura başlar. Kırmızı gruptaki çocuk yerdeki kırmızı ayak izlerini, mavi gruptaki çocuk ise yerdeki mavi ayak izlerini takip ederek parkuru tamamlar (OB4.1.SB2. Görseli tanımak, D3.4.1. Grup çalışma becerisi sergiler.). Yerde tek ve çift olmak üzere iki farklı ayak izi vardır ve çocuklar bu ayak izleri üzerine zıplayarak parkurda ilerler (HSAB.1.b. Etkinliğin durumuna uygun denge hareketleri yapar.). Parkurun sonunda ise boş kutular vardır. Parkuru tamamlayan çocuklar ellerindeki topu belli bir mesafeden kutulara atmaya çalışır (HSAB.1.c. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.). Oyun tüm çocuklar oynayana kadar devam eder. Oyun bittiğinde kutulardaki toplar sayılır.</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Oyunun en çok hangi kısmında zorlandınız? Neden? • Parkurda başka neler olabilirdi? • Bu oyuna benzeyen başka bir oyun oynadınız mı? O oyun nasıldı? • Topu kutulara hangi şekillerde attınız?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocukların ilgilerine bağlı olarak çocuklardan parkuru uzayda, vahşi doğada, kaygan zeminde, sivri zemindeymiş gibi yaratıcı drama unsurlarını kullanarak tamamlamaları istenebilir. Yaş grubuna uygun büyüklük ve ağırlıkta olan badminton, tenis ve pinpon topları sınıfa getirilerek, bu topların hangi spor dallarında kullanıldığı konuşulup çocuklardan parkuru bu topları kullanarak tekrarlamaları istenebilir. Topların taşındığı hedefe farklı yollardan gelecek şekilde hazırlık yapılırsa çocuklara daha çok tekrar şansı tanınmış olur. Örneğin çocuklar 2 sıra olup sırada bekleye bekleye topları atmak yerine 5-6 farklı yerden başlayıp topları ortada ortak bir kutuya atabilir. Ayak izleri birbirlerine karıştırılıp yön bulma pratiği yaptırılabilir.

Oyunda kullanılan ayak izleri yerine tek ve çift ayak ile zıplamayı temsil eden ayak izleri kartlarını çocukların hazırlaması istenebilir. Çocuklardan bu kartları kullanarak yeni bir oyun parkuru tasarlamaları istenebilir. Çocuklar kendi seçtikleri müzikler ve kostümlerle parkuru sanki bir gösterideymiş gibi tamamlayabilirler. Çocuklardan içinde zıplama hareketini bulunduran kendine özel bir dans figürü yapmaları istenebilir. Sınıfa geçici bir sahne kurularak her çocuğun kendi figürünü tanıtmaları için çocuklara imkân verilebilir.

Destekleme: Etkinliğin aşamaları görselleştirilerek çocuklara etkinlik başlangıcında bu görseller üzerinden ne yapılacağı anlatılabilir. Oyun sürecinde yapılacaklar öğretmen tarafından model olunarak gösterilebilir. Çocuklardan tek ve çift ayağı karıştıranlar için tek ayağın yanına "1" rakamı ya da tek bir ayak sembolü, çift ayağın yanına "2" rakamı ya da çift ayak sembolü yapıştırılabilir. Gerektiğinde çocuklara farklı türlerde ipuçları verilerek çocukların etkinliğe katılımları artırılabilir. Çeşitli geri bildirimler verilerek çocukların etkinliğe katılımları desteklenebilir.

AİLE / TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere yapılan etkinlik hakkında bilgi verilir. Ailelerden çocuklarıyla birlikte boncuklardan bir kolye tasarlamaları istenebilir.