

**ETKİNLİK ADI:** Kutudaki Meslek

**ALAN ADI:** Hareket ve Sağlık

**YAŞ GRUBU:** 60-72 Ay

**ALAN BECERİLERİ:**

**Hareket ve Sağlık Alanı:**

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Becerileri

**EĞİLİMLER:**

**E2. Sosyal Eğilimler**

E2.5. Oyunseverlik

**PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:**

**Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:**

**SDB2.2. İş Birliği Becerisi**

SDB2.2.SB2. Düşüncelerini başkalarıyla tartışmak/müzakere etmek

SDB2.2.SB2.G2. Akran grupları ile alınacak kararlarda konuyla ilgili düşüncelerini söyler.

SDB2.2.SB2.G3. Düşüncelerini söylerken nazik bir şekilde ifade eder.

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

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

**Değerler:**

**D4. Dostluk**

D4.2. Arkadaşları ile etkili iletişim kurmak

D4.2.1. Arkadaşlarını etkin bir şekilde dinler.

D4.2.2. Arkadaşlarıyla duygu ve düşüncelerini paylaşır.

D4.2.3. Arkadaşlarının duygu ve düşüncelerini anlamaya çalışır.

D4.2.4. Arkadaşlarına karşı nazik davranır.

**Okuryazarlık Becerileri:**

**OB4. Görsel Okuryazarlık**

OB4.2. Görseli Yorumlama

OB4.2.SB3. Kendi ifadeleriyle görseli nesnel, doğru anlamı değiştirmeyecek bir şekilde yeniden ifade etmek

**ÖĞRENME ÇIKTILARI:**

**Hareket ve Sağlık Alanı:**

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

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

**HSAB.4. Beden farkındalığına dayalı hareket edebilme**

HSAB. 4.b. Bedeninin farkında olarak hareket eder.

**İÇERİK ÇERÇEVESİ:**

**Sözcükler:** Meslek, hedef

**Materyaller:** Meslekleri tanıtan resimli kartlar, plastik toplar, topu sürükleyerek götürmek amacıyla

kullanılabilecek sopa, kürek, süpürge vb. araçlar, iki adet kutu (Önüne topun geçebileceği delikler açılan iki koli kullanılabilir.)

**Eğitim/Öğrenme Ortamları:** Açık hava

## ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER	<p>Sayışma ile çocuklar iki gruba ayrılır ve çocuklara bir oyun oynayacakları söylenir (<b>E2.5. Oyunseverlik</b>). Her gruba bir plastik top verilir. Ardından gruplardan toplarını hareket ettirmek için bir araç/nesne (sopa, süpürge, plastik kürek, mukavva parçası vb.) seçmeleri istenir. Her grup kendi arasında toplanıp konuşarak topu bitiş noktasına götürürken kullanacakları aracı seçer. Çocuklara kullanacakları aracı seçerken birbirleriyle düşüncelerini paylaşmaları, kendilerini nazikçe ifade etmeleri ve diğerlerinin düşüncelerini dinlemeleri hatırlatılır (<b>SDB2.2.SB2.G2. Akran grupları ile alınacak kararlarda konuyla ilgili düşüncelerini söyler, SDB2.2.SB2.G3. Düşüncelerini söylerken nazik bir şekilde ifade eder, D4.2.1. Arkadaşlarını etkin bir şekilde dinler, D4.2.2. Arkadaşlarıyla duygu ve düşüncelerini paylaşır, D4.2.3. Arkadaşlarının duygu ve düşüncelerini anlamaya çalışır, D4.2.4. Arkadaşlarına karşı nazik davranır.</b>). Çocukların seçtikleri araçlar, gruplara çocuk sayısı kadar verilir. Oyunda her grup için bir başlangıç noktası ve bir bitiş noktası işaretlenir. Bitiş noktasına topun içine atılacağı bir kutu konur. Kutunun içine katlanmış bir şekilde duran bir meslek görseli yerleştirilir. Gruptaki çocuklardan başlangıç noktasından bitiş noktasına kadar belirli aralıklarla dizilmeleri istenir. Başlama işareti ile oyuna başlanır. Her iki grupta başlangıç noktasında bulunan çocuklar, seçtikleri aracı kullanarak plastik topu ellerini topa değdirmeden bir sonraki arkadaşlarına verir. Bu şekilde topu bitiş noktasına kadar götürmeye çalışır. Bitiş noktasına ulaşan çocuk topu kutuya sokmaya çalışır (<b>HSAB.1.c. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar, SDB2.2.SB4.G5. Aldığı görevleri yerine getirerek takıma katkı sağlar.</b>). Topu kutuya sokan çocuk kutunun içindeki kâğıdı alır. İki grup da kâğıtlarını aldıktan sonra kâğıdı alan çocuklar kâğıttaki mesleği anlatan görselleri inceler. Ardından önce topu hedefe ilk ulaştıran gruptaki ilk çocuk, daha sonra diğer gruptaki çocuk görseldeki mesleği konuşmadan ve sadece beden dilini kullanarak grup arkadaşlarına anlatır (<b>HSAB.4.b. Bedenin farkında olarak hareket eder.</b>). Bitiş noktasındaki çocuklar kendi gruplarına mesleği anlatacakları için meslek görselini diğer çocuklara göstermezler (<b>OB4.2.SB3. Kendi ifadeleriyle görsel nesnel, doğru anlamı değiştirmeyecek bir şekilde yeniden ifade etmek</b>). Gruptaki diğer çocuklar ise görseldeki mesleği doğru bir şekilde tahmin etmeye çalışır. Her iki grup, görseldeki mesleği doğru bir şekilde tahmin ettiğinde oyun biter.</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Topu hedefe götürmek için kullandığınız araca nasıl karar verdiniz?</li> <li>• Topu hedefe götürmek için kullandığınız araç uygun muydu?</li> <li>• Başka bir araç seçecek olsan hangi aracı seçerdin? Neden?</li> <li>• Kutunuzdan hangi meslek çıktı?</li> <li>• Kutunuzdan çıkan mesleği konuşmadan anlatmak nasıldı? Neden?</li> </ul>

### FARKLILAŞTIRMA:

**Zenginleştirme:** Çocuklarla taşıdıkları toplar pamuk, demir gibi çeşitli malzemelerden yapılmış olsaydı etkinliği tamamlamak nasıl olurdu, hangisini taşımanın daha kolay, hangisini taşımanın daha zor olacağı tartışılabilir. İmkân varsa çocukların ilgilerine bağlı olarak farklı boyutta ve çeşitte toplarla etkinlik tekrar edilebilir. Parkuru zorlaştırmak için denge tahtaları veya engeller kullanılabilir. Parkur zikzak veya kıvrımlı şekilde oluşturulabilir.

**Destekleme:** Oyunun aşamaları görselleştirilerek bu görseller üzerinden çocuklara oyunun nasıl oynanacağı ve kuralları açıklanabilir. Etkinliğe başlamadan önce çocukların birbirleriyle nazikçe konuşma alıştırmaları yapması sağlanabilir. Rol oynama oyunları ile çocuklar, nazik ifade ve aktif dinleme becerilerini geliştirebilir. Çocukların düşüncelerini ifade etmelerine yardımcı olacak basit işaret kartları ("Benim fikrim bu.", "Sana katılıyorum." vb.) kullanılabilir. Parkura katılmak istemeyen çocuklar için farklı görevler belirlenebilir (meslekleri açıklama, müzik aletleri ile arkadaşlarına destek verme vb.). Çocukların parkurun en azından bir kısmını tamamlamalarına destek olunabilir. Gerektiğinde çocuklara farklı türlerde ipuçları ve yardım sunulabilir. Çocuklardan bireysel özelliklerine ve gereksinimlerine göre konuşarak, göstererek veya işaret ederek cevap vermeleri istenebilir. Çeşitli geri bildirimler verilerek çocukların etkinliğe katılımları desteklenebilir.

### AİLE/TOPLUM KATILIMI:

**Aile Katılımı:** Ailelerden çocuklarıyla beraber evde sessiz sinema oynamaları ancak film isimleri yerine meslekleri kullanmaları istenebilir.