

**ETKİNLİK ADI:** Benim Bedenim

**ALAN ADI:** Hareket ve Sağlık

**YAŞ GRUBU:** 60-72 Ay

**ALAN BECERİLERİ:**

**Hareket ve Sağlık Alanı:**

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

**KAVRAMSAL BECERİLER:**

**KB2.7. Karşılaştırma Becerisi**

KB2.7.SB3. Belirlenen özelliklere ilişkin farklılıkları listelemek

**EĞİLİMLER:**

**E1. Benlik Eğilimleri**

E1.1. Merak

**E2. Sosyal Eğilimler**

E2.5. Oyunseverlik

**E3. Entelektüel Eğilimler**

E3.1. Odaklanma

**PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:**

**Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:**

**SDB2.2. İş Birliği Becerisi**

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

SDB2.2.SB4.G4. Diğer üyelerle yardımlaşır.

**Değerler:**

**D5. Duyarlılık**

D5.1. İnsana ve topluma değer vermek

D5.1.2. Sosyal ilişkilerinde sabırlı ve anlayışlı olmaya gayret eder.

**Okuryazarlık Becerileri:**

**OB1. Bilgi Okuryazarlığı**

OB1.3. Bilgiyi Özetleme

OB1.3.SB2. Bilgiyi sınıflandırmak

**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.b. Etkinliğin durumuna uygun denge hareketleri yapar.

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

HSAB.4.a. Bedenin bölümlerini gösterir.

**İÇERİK ÇERÇEVESİ:**

**Sözcükler:** Vücut bölümleri, organ isimleri (göz, kulak, boyun, gövde, dirsek, diz, beyin, kalp, akciğer, mide vs.)

**Materyaller:** Vücut bölümlerinin olduğu kartlar, kutu, kraft kâğıt, hamur yapıştırıcı

**Eğitim/Öğrenme Ortamları:** Sınıf

## ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

|               |  |
|---------------|--|
| ETKİNLİKLER   | <p>Çocuklar çember düzeninde oturur. Çocukların dikkatlerini toplamak için bir parmak oyunu oynanır: El çırpma için iki elim (İki el çırpılır.)<br/>         Koklamak için burnum (Koklama hareketi yapılır.)<br/>         Düşünmek için başım (Baş sallanır.)<br/>         Görmek için gözlerim (Gözler gösterilir.)<br/>         Duymak için kulaklarım var (Kulaklar gösterilir.).<br/>         Benim işte böyle<br/>         Güzel bir bedenim var.</p> <p>Çemberin ortasına bir kutu konur ve çocukların kutuyu ellerine alıp incelemesine fırsat verilir. Tüm çocuklar inceledikten sonra “Sizce kutunun içinde ne var?” sorusu sorulur. Çocukların tahminleri alınır (<b>E1.1. Merak</b>). Kutu açılarak içindeki kartlar gösterilir. Kartlarda beden bölümlerinin (baş, boyun, omuz, kol, dirsek, el, gövde, bacak, diz, ayak) ve iç organlarımızın (beyin, kalp, akciğer, karaciğer, böbrek, mide, bağırsak vb.) görselleri vardır. Tüm görseller tek tek gösterilerek görseldeki organın ismi sorulur. Görseller çocuklarla birlikte beden bölümleri ve iç organlarımız olarak gruplanır ve ikiye bölünmüş olan tahtada/duvarda uygun yerlere yapıştırılır (<b>HSAB.4.a. Bedenin bölümlerini gösterir, OB1.3.SB2. Bilgiyi sınıflandırmak, KB2.7.SB3. Belirlenen özelliklere ilişkin farklılıkları listelemek, E3.1. Odaklanma</b>). Gruplandırma işleminin ardından parkura geçilir ve oyunun nasıl oynanacağı anlatılır (<b>E2.5. Oyunseverlik</b>). Parkurun başında bir masa vardır ve beden bölümlerinin ve iç organların görsellerinin yer aldığı kartlar karışık bir şekilde masada durur. Parkurun içerisinde iki çocuğun aynı anda oynaması için iki ayrı yol bulunur. Yollarda farklı engeller, farklı şekillerde çizgiler vb. kullanılabilir (<b>HSAB.1.a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketleri yapar, HSAB.1.b. Etkinliğinin durumuna uygun denge hareketleri yapar.</b>). Parkurun sonunda ise insan vücudu görseli tahtaya/duvara yapıştırılır. Kraft kâğıtlarının biri beden bölümlerinin yapıştırılması için, diğeri iç organların yapıştırılması için hazırlanmıştır. Oyun için çocuklar iki gruba ayrılır ve masanın arkasında sıraya girerler. Oyuna başlayan iki çocuk parkurun başındaki masadan birer kart seçer ve parkura başlar. Çocuklar parkurun sonuna geldiklerinde ellerindeki kartları ait oldukları insan vücuduna (beden bölümleri veya iç organlar) uygun yere yapıştırır ve parkuru tamamlar (<b>OB1.3.SB2. Bilgiyi sınıflandırmak</b>). Uygun yeri bulup yapıştırmakta zorlanan çocuğa yanındaki arkadaşı destek olur (<b>SDB2.2.SB4.G4. Diğer üyelerle yardımlaşır.</b>). İki çocuğun da aynı bedene ait kartları seçmesi durumunda birbirini beklemeleri gerekir (<b>D5.1.2. Sosyal ilişkilerinde sabırlı ve anlayışlı olmaya gayret eder.</b>). Oyun bu şekilde tüm çocuklar oynayana kadar devam eder.</p> |
| DEĞERLENDİRME | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vücudumuzun dış beden bölümleri nelerdir?</li> <li>• Vücudumuzdaki iç organlarımız nelerdir?</li> <li>• Kartları yerleştirirken zorlandınız mı? Neden?</li> <li>• En çok zorlandığınız bölüm hangisiydi?</li> </ul>   |

### FARKLILAŞTIRMA:

**Zenginleştirme:** Doğrudan analogi tekniğiyle beyin ve ceviz, kalp ve su pompası, böbrek ve kuru fasulye arasındaki benzerlik ve farklılıklar basit bir şekilde tartışılabilir. Çocuklara “Sizce neden iki gözümüz var; beş kulağımız olsa, kollarımız daha uzun ya da kısa olsa, burnumuzu takıp çıkarabilsek nasıl olurdu?” vb. sorular sorulabilir. Sınıfa bir çember çizilebilir ve resmi gösterilen kart iç organ ise çocuklardan çemberin içine, iç organ değil ise çemberin dışına geçmeleri istenebilir. Organların kuklaları yaptırılabilir ve çocuklardan organların özelliklerini tanıttak kukla gösterisi hazırlamaları istenebilir.

**Destekleme:** Çocukların oturma düzeni etkinlik öncesinde hazırlanarak her çocuğun oturacağı yere fotoğrafı ya da onu ifade eden seçtiği bir sembol konulabilir. Parmak oyunun nasıl oynanacağı anlatılarak model olunabilir. Kartlara dokunsal özellikler eklenerek veya kartlar zıt renkli zemine yapıştırılarak görme bakımında işlevsel hâle getirilebilir. Dış beden bölümleri ve iç organlarla ilgili sorulan sorular çocukların düzeylerine göre kısa, net ve anlaşılır sorulabilir. Çocukların ihtiyaçlarına göre sorulacak sorular birkaç defa bire bir tekrar edilebilir. Kart sayıları azaltılabilir. Kart boyutları büyütülebilir. Parkurdaki yollara dokunsal özellikler eklenebilir. Çocukların parkurun en azından bir kısmını tamamlamalarına destek olunabilir. Gerektiğinde çocuklara farklı türlerde ipuçları sunulularak onların etkinliğe katılımları artırılabilir.

### **AİLE/TOPLUM KATILIMI:**

**Aile Katılımı:** Ailelere yapılan etkinlik hakkında bilgi verilir. Vücudumuzun bölümleri ile ilgili bilmece kartları gönderilerek ailelerin çocukları ile bilmece oyunu oynaması istenebilir. Kartlar ailelerle dijital olarak paylaşılabilir.