

ETKİNLİK ADI: Sayı Ruloları

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık

YAŞ GRUBU: 60-72 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB3. Harekete İlişkin Sosyal/Bilişsel Beceriler

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB1. Temel Beceriler

KB1.1. Saymak

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.3. Azim ve Kararlılık

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.2. İş Birliği Becerisi

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

SDB2.2.SB4.G1. Yardımlaşma ve takım çalışmasının önemini fark eder.

Değerler:

D4.Dostluk

D4.1. Arkadaşlarına destek olmak

D4.1.3. Ortak hedeflere ulaşmak için arkadaşlarıyla dayanışma içinde olur.

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB.12. Hareketli oyunların temel kurallarını açıklayabilme

HSAB.12. a. Hareketli oyunlara ilişkin kuralları fark eder.

HSAB.12.b. Hareketli oyunun kurallarını söyler.

HSAB.12. c. Hareketli oyunlara basit kural önerileri getirir.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Tek-çift, 1-10 arası sayılar

Sözcükler: Parkur

Materyaller: 10 adet boş rulo, 45 adet dal, hulahoplar

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Açık hava

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER

Çocuklarla okul bahçesine çıkılır. Çember hâlinde yere oturularak çemberin ortasına boş rulolar ve onların içine sığacak boyutta dallar konur. Ruloların üzerinde rakamlar yazılıdır, çocukların bunları fark etmeleri sağlanır. Rakamlar tanınır, isimlendirilir. Denemek isteyen çocuklarla rulolar rakamlara göre sıralanır (**KB1.1. Saymak**). "Ruloların üzerinde yazan rakamlar ve dallarla ne yapılabilir?" sorusu sorularak çocukların oyunu tahmin etmeleri istenir. Çocuklar tarafından hulahoplarla bahçe zeminine parkur hazırlanır. Parkur sonunda rakamları sıralama çalışmaları yapacakları söylenir. "Çocuklar bu parkuru nasıl geçebiliriz?" sorusu sorularak çocukların cevapları dinlenir. Parkuru hulahopların içine çift ayak zıplayarak tamamlama kararı alınır. Bu arada tek ayak, çift ayak basma davranışı yapılır.

ETKİNLİKLER	<p>Çocuklara “Çocuklar parkuru tamamlarken nelere dikkat etmeliyiz? Oyunun kuralları nelerdir, bu oyun için kural önerileriniz var mı, varsa nelerdir?” soruları yöneltilir. Çocukların cevapları dinlenir (HSAB.12. a. Hareketli oyunlara ilişkin kuralları fark eder, HSAB.12.b. Hareketli oyunun kurallarını söyler, HSAB.12. c. Hareketli oyunlara basit kural önerileri getirir.). Parkur sırasında ya da rakamları dizerken karışıklık yaşadıklarında çocukların arkadaşlarını motive etmeleri, uyarılarında nazik olmaları konusunda hatırlatmalarda bulunulur. Çocukların acele etmeden doğru bir şekilde parkuru tamamlamaları ve rakamları dizerken isterlerse arkadaşlarından ya da öğretmenlerinden destek alabilecekleri belirtilir (E1.3. Azim ve Kararlılık, SDB2.2.SB4.G1. Yardımlaşma ve takım çalışmasının önemini fark eder, D4.1.3. Ortak hedeflere ulaşmak için arkadaşlarıyla dayanışma içinde olur.). Hulahopların bittiği noktaya masa konur. Masada ruloların üzerine yazılmış rakamlar ve dallar vardır. Parkuru tamamlayan çocuklar masaya gelerek rakamları sırayla dizerler (Rakamlar çocukların düzeylerine göre 1-5 arası veya 1-10 arası olabilir.). Rakama göre dallar sayılarak ruloların içine konur (E2.5. Oyunseverlik). Oyun sonunda rulolar, dallar ve hulahoplar çocuklar tarafından toplanır.</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Çift ayak zıplamak keyifli miydi? • Hangi canlılar zıplar? • Tek ayak üzerinde duran canlı var mı? • Parkur tamamlanınca ne yaptık? • Kural koymak ya da değiştirmek isteseydin nasıl değişiklikler yapardın?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Farklı spor dallarında yapılan maçlarda (tenis, basket, futbol vb.) uygulanan kurallardan bahsedilebilir. Yapılan yer değiştirme hareketleri; parmak ucunda yürüme, koşma, sürünme ve yuvarlanma hareketleri eklenerek çeşitlendirilebilir. Parkura engeller ve denge tahtaları eklenebilir. En sonunda oynanan masa oyununa çeşitli dikkat oyunları eklenebilir. Çocuklardan parkuru ikiye bölünmüş gruplar hâlinde sırt sırta yapmaları istenerek çocukların eş zamanlı hareket etme becerisi desteklenebilir. Çocuklarla hulahopları kullanarak farklı bir oyun tasarlasalar nasıl bir oyun tasarlayabilecekleri ve bu oyunun kurallarının ne olabileceği konuşulabilir.

Destekleme: Tek ayak için bir adet ayak görseli, çift ayak için iki adet ayak görseli hulahopların içine yapıştırılarak kullanılabilir. Hulahoplar bant gibi materyallerle yere sabitlenebilir. Rulolarda yazılı sayılar kabartmalı şekilde hazırlanabilir ya da aynı sayıda küçük şekiller eklenebilir. Hulohoplardan atlama ve rulolara uygun sayıda dal koyma aşamalarında akran desteği sağlanabilir. Değerlendirme sorularının sayısı azaltılarak etkinlik basitleştirilebilir ya da farklı zamanda değerlendirme yapılarak etkinlik daha küçük parçalara ayrılabilir.

AİLE / TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Nesne rakam eşleştirme oyunları önerilebilir.