

ETKİNLİK ADI: Örümcek Ağı

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık, Matematik

YAŞ GRUBU: 60-72 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Becerileri

Matematik Alanı:

MAB1. Matematiksel Muhakeme

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.10. Çıkarım Yapma Becerisi

KB2.10.SB3. Karşılaştırmak

EĞİLİMLER:

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

E3.2. Yaratıcılık

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.1. İletişim

SDB2.1.SB2. Duygu, düşünceleri ifade etmek

SDB2.1.SB2.G4. Duygu ve düşüncelerini bağlama uygun olarak açıklar.

Değerler:

D12. Sabır

D12.2. İstikrarlı olmak

D12.2.1. Görev ve sorumluluklarını yerine getirirken kararlı davranır.

D12.2.3. Olaylar ve durumlar karşısında motivasyonunu sürdürür.

Okuryazarlık Becerileri:

OB4. Görsel Okuryazarlık

OB4.2. Görseli Yorumlama

OB4.2. SB1. Görseli incelemek

OB7. Veri Okuryazarlığı

OB7.7. Örüntüleri Betimleme ve Analiz Etme

OB7.7.SB2. Örüntüleri modellemek (nicelendirmek)

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. Etkinliğinin durumuna uygun denge hareketleri yapar.

HSAB.2. Farklı ebat ve özellikteki nesneleri etkin bir şekilde kullanabilme

HSAB.2.a. Farklı büyüklükteki nesneleri kavrar.

Matematik Alanı:**MAB.4. Matematiksel olgu, olay ve nesnelere ilişkin çıkarım yapabilme**

MAB.4.b. Örüntü oluşturur.

MAB.4.c. Nesne, olgu ve olayları karşılaştırır.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:**Kavramlar:** Altında-üstünde, önce-sonra**Materyaller:** “MEB 365 Gün Öykü” serisindeki “Bir Yumak Macera” adlı kitap, kırmızı yün ip, örüntü kartları**Eğitim/Öğrenme Ortamları:** Sınıf**ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI**

ETKİNLİKLER	<p>“MEB 365 Gün Öykü” serisinden “Bir Yumak Macera” adlı hikâye çocuklara okunur. Çocuklara “Acaba kırmızı yumak bundan sonra kimlerle karşılaşacak?” sorusu yöneltilerek çocukların cevapları alınır (SDB2.1.SB2.G4. Duygu ve düşüncelerini bağlama uygun olarak açıklar, E3.2. Yaratıcılık). Hikâye tamamlanır ve çocukların görüşleri değerlendirilir. Ardından “Çocuklar şimdi elimdeki bu kırmızı yumakla size bir oyun hazırlayacağım.” denilerek yumak, karışık şekilde konumlandırılmış sandalyelerin ayaklarına örümcek ağı oluşturacak şekilde dolanır. Daha sonra ise sayı ve şekil kartları mandal yardımıyla bu iplere tutturulur. Adil olması için şekil ve sayı kartları iplere asılırken sıralarına ve eşit aralıklı olmalarına dikkat edilir. Oyun alanını incelemeleri için çocuklara fırsat verilir. Oyunda hangi sayı ve şekillerin olduğu sorulur ve çocukların cevapları alınır. Ardından çocuklardan içinde sayı ve şekillerden oluşan örüntü kartlarının olduğu kutudan birer kart seçmeleri istenir. Çocuklara seçtikleri kartları incelemeleri için zaman tanınır (OB4.2.SB1. Görseli incelemek). Sayışma ile çocuklar iki gruba ayrılır. Gruplar sandalyelerin farklı taraflarına (biri başa, diğeri sona) geçer ve sıra olur. Müzik açılır. Müzikle birlikte sıraların başındaki çocuklar yerde emekleyerek iplerin arasından geçer ve müzik bitene kadar seçtikleri örüntü kartının üzerindeki sayıları ve şekilleri toplamaya çalışır (HSAB.1.a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketleri yapar, HSAB.1.b. Etkinliğinin durumuna uygun denge hareketleri yapar, HSAB.2.a. Farklı büyüklükteki nesneleri kavrar, E3.1. Odaklanma). Sayı ve şekil kartlarını toplarken önemli olan örüntü kartlarındaki sıralamaya uygun bir şekilde toplamalarıdır. Müzik bittiğinde çocuklar, topladıkları şekil ve sayıları örüntü kartlarına uygun olarak masalarına yerleştirir [MAB.4.c. Nesne, olgu ve olayları karşılaştırır, MAB.4.b. Örüntü oluşturur, KB2.10.SB3. Karşılaştırmak, OB7.7.SB2. Örüntüleri Modellemek (Nicelendirmek), D12.2.1. Görev ve sorumluluklarını yerine getirirken kararlı davranır, D12.2.3. Olaylar ve durumlar karşısında motivasyonunu sürdürür, E2.5. Oyunseverlik]. Oyun tüm çocuklar oyunu tamamlayana kadar devam eder.</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Oyunda seni en çok zorlayan neydi? Neden? • Müzik bitene kadar elindeki örüntü kartında yer alan şekil ve sayıları tamamlayabildin mi? • Örüntü kartında hangi şekil ve sayılar vardı? • Kırmızı yumakla başka ne yapabiliydik?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Örüntü kartları sınıf içerisinde farklı yerlere asılarak emekleme hareketi çeşitlendirilebilir. Kartları toplamak için parkur hazırlanarak tek-çift ayakla zıplama, galop, sürünme, yürüme, koşma vb. yer değiştirme hareketleri eklenebilir. Etkinlikte kullanılan mandal ya da asılan kartlar farklı boyutlarda kullanılarak çocuklarla hangisinde daha kolay, hangisinde daha zor astıkları ve bunun sebebinin ne olacağı tartışılabilir. Çocuklardan küçük gruplar hâlinde ipi kullanarak farklı bir oyun tasarımları istenebilir. Her grup tasarladığı oyunun kurallarını belirleyerek broşür hazırlayabilir. Gruplar sırayla oyunlarını ve kurallarını anlattıktan sonra en çok ilgi gören oyun veya oyunlar sınıfta oynanabilir. Öğretmenin yönlendirmesiyle oyuna sürünme, yuvarlanma, zıplama gibi yer değiştirme hareketleri eklenebilir.

Destekleme: Hikâye kitabının görselleri daha büyük ve kontrast zemine hazırlanarak görsel açıdan daha işlevsel hâle getirilebilir. Oyunun aşamaları ve kuralları görselleştirilebilir. Oyunu öğretmen rol model olarak anlatabilir. Tüm çocukların oyunu tamamlamaları için yeterli süre verilebilir, gerekli pekiştirme ile rehberlik edilebilir. Oyunun tamamı yerine çocuklardan bir kısmının tamamlanması da istenerek etkinlik basitleştirilebilir. Örüntü kartları kabartmalı şekilde hazırlanabilir. Çocukların özelliklerine dikkat edilerek akran eşleştirmesi yapılabilir. Böylece hem örüntü oluşturma hem de uygun sayı ve şekillerin bulunmasında çocuklar birbirlerini destekleyebilirler.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere yapılan etkinlik hakkında bilgi verilerek evde bulunan malzemeleri kullanarak çocuklarıyla örüntü çalışmaları yapmaları istenebilir.