

ETKİNLİK ADI: Çiftlikte Sayım Var

ALAN ADI: Matematik, Fen

YAŞ GRUBU: 60-72 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Matematik Alanı:

MAB6. Sayma

MAB1. Matematiksel Muhakeme

MAB3. Matematiksel Temsil

Fen Alanı:

FBAB7. Bilimsel Çıkarım Yapma

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.10. Çıkarım Yapma Becerisi

KB2.10.SB1. Mevcut bilgisi dâhilinde varsayımda bulunmak

EĞİLİMLER:

E.1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB3.3. Sorumlu Karar Verme Becerisi

SDB3.3.SB3. Gerekçeli yargıda bulunmak

SDB3.3.SB3.G1. Görüşlerinin nedenlerini açıklar.

Değerler:

D5. Duyarlılık

D5.1. İnsana ve topluma değer vermek

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

D12. Sabır

D12.2. İstikrarlı olmak

D12.2.3. Olaylar ve durumlar karşısında motivasyonunu sürdürür.

Okuryazarlık Becerileri:

OB4. Görsel Okuryazarlık

OB4.1.Görseli Anlama

OB4.1.SB1. Görseli algılamak

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Matematik Alanı:

MAB.1. Ritmik ve algısal sayabilmek

MAB.1. c. 1 ile 5 arasında nesnelerin/varlıkların miktarını bir bakışta söyler.

MAB.3. Matematiksel olgu, olay ve nesneleri Yorumlayabilme

MAB.3.a. Matematiksel olgu ve olayları farklı materyaller/semboller kullanarak ifade eder.

MAB.9. Farklı matematiksel temsillerden Yararlanabilme

MAB.9.ç. Ele alınan/ulaşılacak duruma uygun matematiksel temsili/sembolü kullanır.

Fen Alanı:**FAB.7. Günlük hayatındaki fene yönelik olaylar hakkında gözlemlerine dayalı basit düzeyde bilimsel çıkarımlar yapabilme**

FAB.7.a. Canlı ve cansız varlıkların niteliklerini gözlemlerine dayalı olarak ifade eder.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Sayı, canlı-cansız

Sözcükler: Çiftlik, besin

Materyaller: Bezden yapılmış bir kese, sınıftaki çocuk sayısının yarısı kadar çiftlik hayvanlarının ve onların besinlerinin görselleri, oyun tablaları (EK-1), şipşak sayma kartları

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI**ETKİNLİKLER**

Sınıf çocukların minderlerde oturup rahatça hareket edebilecekleri şekilde düzenlenir. Sınıftaki çocuk sayısının yarısı kadar çiftlik hayvanı görseli ve bu hayvanların besinlerinin görselleri çıktı alınır. EK-1'de bulunan oyun tablası her grup için farklı sıra ile hazırlanarak her grup için çıktı alınır. Ayrıca şipşak sayma için üzerinde sayı kadar siyah noktanın bulunduğu kartlar hazırlanır. Çocuklar, ikili eş olur ve farklı eşler arasında biraz mesafe bırakarak "U" düzeninde oturur. Çocuklara içinde ne olduğu görünmeyen bir kese gösterilir. Kese sallanır, çocuklar keseye dokunur ve çocukların kesenin içinde ne olabileceğine ilişkin tahminleri alınır (**KB2.10.SB1. Mevcut bilgisi dâhilinde varsayımında bulunmak, E1.1. Merak**). Sonrasında çocuklara kesenin içinde bazı çiftlik hayvanlarının resimlerinin olduğu söylenir (Kesenin içine konulacak çiftlik hayvanlarından bazıları olan tavuk, koyun, keçi, inek, tavşan resimleri sınıftaki çocuk sayısının yarısı kadar olacak şekilde hazırlanmıştır (**EK-1**)). Çocuklara hangi çiftlik hayvanlarını bildikleri sorulur. Çocuklar söyledikleri hayvanların taklidini yapar. Bu hayvanların nasıl sesler çıkardıkları, insanlara ne gibi faydalarının olduğu gibi sorular sorulur (**FAB.7.a. Canlı ve cansız varlıkların niteliklerini gözlemlerine dayalı olarak ifade eder.**). Cevapların ardından her eşli grubun üyelerinden birinin kese içine bakmadan rastgele, yalnızca bir adet hayvan resmi çekeceği söylenir. Bunun için tüm eşli grupların sırasını beklemesi, diğer grupların sırasına saygı duyulması gerektiği hatırlatılır (**D5.1.2. Sosyal ilişkilerinde sabırlı ve anlayışlı olmaya gayret eder.**). Tüm eşli gruplar çiftlik hayvanını seçtikten sonra çocuklara hangi gruba hangi hayvanın denk geldiği sorulur, cevaplar dinlenir. EK-2'deki tablalar dağıtılır. Her gruba dağıtılan tablada rakamların sıralamaları farklı olarak düzenlenmiştir. Çocuklar tablalarını önlerine alır ve çiftlik hayvanlarını başlangıç noktasına koyar. Bir masanın üzerine hayvanların besinleri yerleştirilmiştir. Gruplar kendi çiftlik hayvanlarının besin maddesini sırayla gelerek masadan alırlar ve tablada hedef bölümüne yerleştirirler. Oyunda amaç başlangıç noktasında bulunan çiftlik hayvanını hedefteki besine ulaştırmaktır. Sonrasında hangi besini seçtikleri neden böyle bir seçim yaptıkları konusunda gruplardaki çocukların tek tek fikirleri alınır (**SDB3.3.SB3.G1. Görüşlerinin nedenlerini açıklar**). Çocukların fikirlerinin alınmasının ardından ilerleme kutucuklarına ve kutucuklarda rastgele olarak yazılı olan 1-5 arası rakamlara dikkat çekilir. Sonrasında tüm çocukların görebileceği şekilde "U" düzeninin açık noktasına oturulur. Şipşak sayma kartları tanıtılır. Çocuklara kartlarda gördükleri noktaların rakamları temsil ettiği, içinde bir nokta varsa 1 rakamı anlamına geldiği, iki nokta varsa 2 rakamı anlamına geldiği söylenir (**MAB.3.a. Matematiksel olgu ve olayları farklı materyaller/semboller kullanarak ifade eder**). Kartlar karıştırılır. Rastgele kart çekilerek çocuklara gösterilir ve çekilen kartın 3'e kadar sayıldıktan sonra kapatılacağı bilgisi verilir. Gruplardan ise kartların üstündeki noktalara dikkatlice bakmaları ve eğer başlangıç noktasından itibaren ilerleme kutucuklarında kartın ifade ettiği rakamdan varsa hayvanlarını o kutucuğa yerleştirerek bu şekilde ilerlemeleri gerektiği söylenir (**MAB.1.c.1 ile 5 arasında nesnelerin/varlıkların miktarını bir bakışta söyler, MAB.9.ç. Ele alınan/ulaşılana duruma uygun matematiksel temsili/sembolü kullanır, OB4.1.SB1. Görseli algılamak**).

ETKİNLİKLER	Çocuklara oyunu dikkatlice takip etmezlerse hayvanlarını ilerletemeyecekleri ve bir sonraki sefere aynı sayının denk gelmesini beklemek zorunda kalacakları söylenir. Kartlar karıştırılır, rastgele çekilir, 3 saniye gösterilir ve çekilen kart en alt sıraya yerleştirilir. Oyun tüm gruplar hayvanlarını yiyeceklerine ulaştırıncaya kadar oynanır (D12.2.3. Olaylar ve durumlar karşısında motivasyonunu sürdürür, E3.1. Odaklanma, E2.5. Oyunseverlik).
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Oyunda beğendiğin/beğenmediğin şeyler nelerdi? • Kartlarda gösterilenlerin hangi sayı olduğunu nasıl anladın? • Hayvanları yiyeceklerine kavuştururken neler hissettin? • Hayvanlar için yiyecekleri seçerken neye dikkat ettin? • Bazılarınız hayvanlarını yiyeceklerine daha hızlı kavuştururken bazılarınız neden geç kavuşturabildi?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çiftlikte yaşayan hayvanlar hakkında genel bilgi verildikten sonra bu hayvanların büyükbaş, küçükbaş ve kümes hayvanları olarak sınıflandırıldıklarından bahsedilebilir. Yedikleri yem çeşitlerine değinilebilir. Civarda bulunuyorsa ve ulaşılabilirse bir çiftlik gezisi düzenlenebilir. İl veya ilçe tarım müdürlükleri ile iletişime geçilip bahsedilen hayvanlar hakkında bilgi (kaç ayda yetişkin hâle geldikleri, günlük ne kadar süt verdikleri, tükettikleri yem miktarları vb.) verebilecek bir uzman sınıfa yüz yüze veya çevrim içi olacak şekilde davet edilebilir. Farklı türlerdeki hayvanların günlük yedikleri yem miktarlarına ilişkin bir grafik çalışması yapılabilir ve tüketilen yem miktarları grafik üzerinde karşılaştırılabilir. Üzerinde 1-5 arasında farklı sayılarda çiftlik hayvanlarının görsellerinin olduğu çalışma sayfaları verilerek bu hayvanların sayılması ve sonucun söylenmesi istenebilir.

Destekleme: Oyun tablası hazırlanırken sınırlar ve rakamlar kabartmalı hâle getirilip belirginleştirilebilir. Oyun tablasının çocukların kullanabileceği büyüklükte hazırlanmasına dikkat edilebilir. Çiftlik hayvanlarının resimleri yerine gerçek nesneleri kullanılabilir. Şipşak sayma kartları gösterildiğinde dikkatleri dağılan ya da takipte zorlanan çocuklar olması durumunda bu çocuklara öğretmen tarafından geri bildirim verilerek takip kolaylaştırılabilir. Ayrıca bu çocukların şipşak kartlarına alternatif olarak belirlenen ritimle/sesle de oyundaki tabla üzerinde ilerlemeleri sağlanabilir (şipşak kart göstermek yerine 1 kez alkış yapmak, 3 kez alkış yapmak vb.).

AİLE / TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Aileler şipşak sayma ile ilgili bilgilendirilir. Ailelere çocukları ile birlikte şipşak saymaya yönelik oyunlar oynamaları, gösterilen sayı kadar oyuncak/nesne bulmaları önerilir.

EKLER:

Ek1: Oyun Tablası

	BAŞLANGIÇ	
	4	
	2	
	5	
	1	
	3	
	2	
	4	
	3	
	5	
	1	
	BİTİŞ	

Ek2: Şipşak Sayma Kartları

