

ETKİNLİK ADI: Neşeli Ormanda Parti

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Becerileri

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E.2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SD2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB2. Duygu ve düşünceleri ifade etmek

SDB2.1.SB2.G1. Duygu ve düşüncelerini fark eder.

Değerler:

D3. Çalışkanlık

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

D3.4.4. Kişisel ve grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirir.

Okuryazarlık Becerileri:

OB4. Görsel Okuryazarlık

OB4.1. Görseli Anlama

OB4.1. SB1. Görseli algılamak

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.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Sözcükler: Davetiye, parti

Materyaller: Üzerinde farklı hayvan görselleri olan davetiyeler, zarflar

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER

Etkinlik öncesinde sanat köşesine farklı hareket örüntülerinde hayvan kartları, dramatik oyun köşesine ise hayvan maskeleri konur. Sandalyeler oturulacak kısım dışa bakacak şekilde ve çember şeklinde yerleştirilir. Her sandalyenin üzerinde bir tane zarf vardır. Çocuklara bir oyun oynayacakları söylenir ve oyun anlatılır. Müzik açılır ve çocuklar sandalyelerin etrafında dans ederek dönmeye başlar (**HSAB.1.a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketleri yapar, E2.5. Oyunseverlik**). Müzik durduğunda her çocuk önündeki sandalyenin üzerindeki zarfı alır ve sandalyeye oturur. Çocuklara bu zarfların içinde ne olabileceği sorulur ve çocukların cevapları alınır (**E1.1. Merak, SDB2.1.SB2.G1. Duygu ve düşüncelerini fark eder.**). Cevapların ardından hep birlikte 3'e kadar sayarlar ve her çocuk zarfı açar. Her zarfın içinde bir davetiye vardır. Çocuklara davetiyenin "Neşeli Orman" da yapılacak olan dans partisinin davetiyesi olduğu söylenir. Her davetiyenin üzerinde farklı bir hayvan görseli vardır

ETKİNLİKLER	ve çocuklar bu hayvanın hareketlerini taklit edecektir (OB4.1. SB1. Görseli algılamak). Çocuklardan sandalyelerini kenara almaları istenir. Çocuklar sınıfın iki duvarı arasında davetiyelerindeki hayvanlara uygun hareket ederek partiye gider. Örneğin kuşlar kanat çırparak, tavşanlar zıplayarak, yılanlar sürünerek, balıklar yüzerek partiye gider. Ardından çocuklara partinin yapılacağı yere geldikleri söylenir ve bir müzik açılarak parti başlatılır. Çocuklar müzik eşliğinde serbest bir şekilde dans eder. Müzik durduğunda çocuklardan davetiyelerini seçtikleri bir arkadaşı ile değiştirmeleri istenir. Ardından partinin bittiği belirtilir ve başladıkları yere dönecekleri söylenir. Dönüş yolunda çocuklar ellerindeki yeni davetiyelerde yer alan hayvanlara uygun şekilde sınıfın diğer duvarına doğru hareket ederek partiden döner (HSAB.1.a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketleri yapar, D3.5.4. Kişisel ve grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirir.).
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Farklı bir hayvan olsaydınız partide nasıl dans ederdingiz? • Kendimiz bir hayvan partisi düzenleseydik neler yapardık? • Bu oyuna başka bir isim koymak isterseniz ne olurdu? • Bu oyunla ilgili başka bir şey eklemek ister misiniz?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocuklardan sandalyelerin etrafında dolaşırken kendilerini uzaydaki astronot, gökyüzündeki bulut vb. düşünceleri istenerek dans edebilecekleri söylenebilir. Sınıfın içine engeller ve denge tahtaları yerleştirilerek oyunun zorluk seviyesi artırılabilir. Çocuklardan grup hâlinde parti tasarımları ve bu partinin nerede yapılacağı, müzikleri vb. detayları aralarında konuşarak belirlemeleri ve bunları sunmaları istenebilir. Bu partinin sonunda çocuklardan gruplar hâlinde dans gösterisi hazırlamaları istenebilir. Hazırlanan sahnede her grubun dansını sunmasına fırsat verilebilir.

Destekleme: Oyunun nasıl oynanacağı, görseller üzerinden açıklanarak çocuklara model olunabilir. Etkinlikte yer alan hayvanları tanımayan çocuk varsa öncelikle bu hayvanlar tanıtılabilir ve bu hayvanların nasıl hareket ettikleri gösterilebilir. Hayvan hareketleri ile ilgili videolar izletilebilir. Çocukların müzik eşliğinde serbest ve güvenli bir şekilde dans etmeleriyle etkinliğin tamamlanması sağlanabilir. Gerektiğinde çocuklara farklı türlerde ipuçları sunulularak onların etkinliğe katılımları artırılabilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere hayvan taklidi oyunu yollanarak evde çocuklarıyla oynamaları önerilir.

Aile üyeleri birlikte oturur. Bir aile üyesi, bir hayvan seçer ve o hayvanın sesini taklit eder. Diğer aile üyeleri hangi hayvan olduğunu tahmin etmeye çalışır. Doğru tahmin eden kişi sıradaki hayvanı seçer. Bu şekilde tüm aile üyeleri birer hayvan taklidi yapana kadar oyun devam eder.