

ETKİNLİK ADI: Heykel

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Becerileri

EĞİLİMLER:

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB3. Sözlü ya da sözsüz olarak etkileşim sağlamak

SDB2.1.SB3.G1. Sözlü/sözsüz etkileşimi 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

OB4.2. Görseli Yorumlama

OB4.2. SB1. Görseli incelemek

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.4. Beden farkındalığına dayalı hareket edebilme

HSAB.4.a. Bedeninin bölümlerini gösterir.

HSAB.4.b. Bedenini farkında olarak hareket eder.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Sözcükler: Maket

Materyaller: İnsan figürü maketleri

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER

Sınıfa eklemli ahşap bir insan figürü maketi ile gelinir. İmkânlar doğrultusunda eklemli ahşap insan figürü, eklemli ahşap el figürü, eklemli ahşap hayvan figürü maketlerinin olduğu geçici bir merkez oluşturulabilir. Öğrenme merkezlerinde oyun zamanında çocukların bu merkezde vakit geçirmelerine imkân verilebilir (**E2.5. Oyunseverlik**). Maket, tüm çocukların görebileceği bir yere konur. "Maketin duruşu nasıl?" sorusu sorularak çocukların maketi incelemeleri ve düşüncelerini ifade etmeleri teşvik

ETKİNLİKLER	<p>edilir (OB4.1.SB1.Görseli algılamak, OB4.2.SB1.Görseli incelemek). Çocuklardan alınan cevapların ardından üzerinde çeşitli duruş/poz görselleri olan kartlar teker teker gösterilir ve çocuklardan aynı duruşları/pozları yapmaları istenir (HSAB.4.b. Bedeninin farkında olarak hareket eder, E3.1.Odaklanma, OB4.1.SB1. Görseli algılamak, OB4.2.SB1. Görseli incelemek). Daha sonra bu kartlar bir çember oluşturacak şekilde yere yapıştırılır ve çocuklardan çemberin etrafında sıralanmaları istenir. Çocuklara müzik eşliğinde bir oyun oynayacakları söylenerek oyun anlatılır. Müzik başladığında çocuklar çemberin etrafında dönerek dans etmeye başlar. Müzik durduğunda her çocuk önündeki karta bakarak kartta yer alan duruşu/pozu yapar ve heykel olur (HSAB.1.a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketleri yapar.). Oyun çocukların ilgisi doğrultusunda devam eder. Oyun sonunda her çocuk kendi önündeki kartı alır. Çocuklar yarım ay düzeninde oturur. Ahşap insan figürü çocuklara gösterilerek figüre farklı duruş/ poz yaptırılır. Gösterilen duruşu/pozu gösteren kart kimdeyse o çocuk resmi getirir ve ahşap insan figürünü kullanarak istediği bir duruşu/pozu yapar. Daha sonra bu duruşu yaparken vücudunun hangi bölümlerini kullandığını söyler (HSAB.4.a. Bedeninin bölümlerini gösterir, HSAB.4.b. Bedeninin farkında olarak hareket eder, SDB2.1.SB3.G1. Sözlü/sözsüz etkileşimi fark eder, D3.4.4. Kişisel ve grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirir.). Tüm çocuklar kartlarını getirdiğinde etkinlik sonlandırılır.</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • En çok hangi duruşu/pozu yaparken zorlandın? Neden? • Senin seçtiğin duruş/poz hangisiydi? Neden o duruşu/pozu seçtin? • Bu oyunu başka nasıl oynayabilirdik? • Bu oyuna benzeyen bildiğin başka bir oyun var mı? Varsa bu oyun nasıl oynanır?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Etkinlikteki çemberin etrafında yürüyerek dönmeye ek olarak kayma adımı ile dönmek, galop ile dönmek, kendi ekseninde dönerek yürümek, sıçrayarak dönmek gibi seçenekler eklenebilir. Denge pozlarında, kaç temas noktası ile denge sağlandığına dikkat etmek gerekebilir. Örneğin bazı kartlarda tek temas noktası, bazılarında 2-3 temas noktası ile denge hareketleri çeşitlendirilebilir. Ahşap eklemli makete ulaşılammama durumu olursa öğretmen makete yaptıracak hareketleri kendisi de gösterebilir. Çocuklardan farklı denge hareketleri yaratmaları istenebilir (Örneğin bir eliniz ve bir ayağınız yere temas ederken yapabileceğiniz bir poz var mı? Vücudunuzun 3 ayrı noktası yere değerken yapabileceğiniz poz var mı? vb.). Dengeleme becerilerine "Arkadaşınla el ele ve bir ayağınız yukarıda olarak kaç farklı hareket yapabilirsiniz?" vb. şeklinde iş birliğini destekleyici unsurlar eklenebilir.

Destekleme: Maket tüm çocukların görebileceği şekilde büyütülebilir ya da grup çalışması yapılarak her gruba bir maket verilebilir. Görseller dokunsal özellikler eklenerek veya zıt renkli zemine yapıştırılarak görme bakımında işlevsel hâle getirilebilir. Müzikli oyunun nasıl oynanacağına betimleme yapılarak model olunabilir. Oyunda akran eşlemesi yöntemi kullanılabilir. Çocuklardan bireysel özelliklerine ve gereksinimlerine göre konuşarak, göstererek veya işaret ederek sorulara cevap vermeleri istenebilir. Çeşitli geri bildirimler verilerek çocukların etkinliğe katılımları desteklenebilir.

AİLE / TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere yapılan etkinlik ile ilgili bilgi verilir. Ailelerden oyunu kendi yapacakları duruşlar/pozlar ile oynamaları istenebilir. Oyun için her aile bireyi farklı bir duruş/poz verebilir ve bu duruşlar/pozlar fotoğraflanarak oyunda kullanılabilir. Sonrasında hazırlanan pozlar çocukların oynaması için okula gönderilebilir.