

ETKİNLİK ADI: Zıplayan Tavşanlar

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Becerileri

HSAB2. Aktif ve Zinde Yaşam İçin Sağlık Becerileri

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.5. Sınıflandırma Becerisi

KB2.5.SB3. Nesne, olgu ve olayları tasnif etmek

EĞİLİMLER:

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB2. Duygu, düşünceleri ifade etmek

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

Değerler:

D13. Sağlıklı Yaşam

D13.1. Yeterli, dengeli ve sağlıklı beslenmek

D13.1.1. Sağlıklı ve sağlıksız besinleri ayırt eder.

Okuryazarlık Becerileri:

OB1. Bilgi Okuryazarlığı

OB1.3. Bilgiyi Özetleme

OB1.3.SB2. Bilgiyi sınıflandırmak

OB4. Görsel Okuryazarlık

OB4.1. Görseli Anlama

OB4.1.SB1. Görseli algılamak

OB4.1.SB2. Görseli tanımak

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB.1. Farklı çevre ve fiziksel etkinliklerde büyük kas becerilerini etkin bir şekilde uygulayabilme

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.

HSAB.7. Günlük yaşamında sağlıklı beslenme davranışları gösterebilme

HSAB.7.a. Sağlıklı/sağlıksız yiyecek ve içecekleri ayırt eder.

HSAB.11. Tehlike ve kaza durumlarına karşı kendini koruyabilme

HSAB.11.a. Tehlike oluşturacak davranışlardan/ durumlardan kaçınır.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Sağlıklı-sağlıksız

Sözcükler: Besin

Materyaller: Sağlıklı ve sağlıksız besin görselleri, kırmızı ve yeşil ip, mandallar

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER	<p>Çocuklar çember düzeninde oturur. Çocuklarla besinler hakkında sohbet edilir. “Besin nedir?” sorusu sorulur. Çocukların cevapları alındıktan sonra insanların yaşamlarını sürdürebilmeleri için tükettikleri tüm yiyeceklere ve içeceklere besin dendiği söylenir. “Sağlıklı besinler nelerdir?”, “Sağlıksız besinler nelerdir?” soruları sorulur ve çocukların cevapları alınır (SDB2.1.SB2.G4.Duygu ve düşüncelerini bağlama uygun olarak açıklar, OB1.3.SB2. Bilgiyi sınıflandırmak, KB2.5.SB3. Nesne, olgu ve olayları tasnif etmek.). Sağlıklı ve sağlıksız besin görsellerinin olduğu kartlar çıkarılır ve çocuklarla birlikte incelenir. Kart gösterilir ve kartta hangi besinin olduğu, bu besinin sağlıklı bir besin mi yoksa sağlıksız bir besin mi olduğu sorulur (HSAB.7.a. Sağlıklı/sağlıksız yiyecek ve içecekleri ayırt eder, D13.1.1. Sağlıklı ve sağlıksız besinleri ayırt eder, OB4.1.SB2. Görseli tanımak). Çocukların cevapları alındıktan sonra kartlar ile bir oyun oynayacakları söylenir (E2.5. Oyunseverlik) (İsteğe göre oyun öncesinde ısınma hareketleri yaptırılabilir). Oyun için sınıfın iki farklı köşesine ters şekilde duran birer masa konur. Bu masalardan birisi tavşan yuvası diğeri ise sağlıksız yiyeceklerin ayrılacağı sepet olacaktır. Sağlıksız besinlerin olduğu kartların ayrılması için ters duran birinci masanın ortasında bir sepet, sağlıklı besinlerin olduğu kartların asılması için diğer masanın ayaklarına yeşil ipler geçirilir. Yeşil ipin olduğu masanın yanına bir mandal sepeti konur. Oyunun başlangıç noktasında ise sağlıklı ve sağlıksız besin kartlarının olduğu bir masa vardır. Besin kartları bu masanın üzerine ters çevrilerek karışık bir şekilde dizilir. Bir torbanın/kutunun içinde kırmızı ve yeşil renkte bileklikler vardır. Grupların belirlenmesi için çocuklar torba/kutu içinden birer bileklik çeker. Kırmızı bilekliği çeken çocuklar sağlıksız besinler grubunda, yeşil bilekliği çeken çocuklar sağlıklı besinler grubunda olur. Çocuklara birer tavşan oldukları söylenir. Oyuna başlayan çocuklar başlangıç noktasında yer alan masadan kendi gruplarına (sağlıklı besinler veya sağlıksız besinler grubu) ait bir kart bularak alır ve oyuna başlar. Çocuklar (tavşanlar) aldıkları besin kartlarını çift ayak zıplayarak masaya götürür (HSAB.1.b. Etkinliğinin durumuna uygun denge hareketleri yapar, HSAB.7.a. Sağlıklı/sağlıksız yiyecek ve içecekleri ayırt eder, D13.1.1. Sağlıklı ve sağlıksız besinleri ayırt eder, KB2.5.SB3. Nesne, olgu ve olayları tasnif etmek, OB4.1.SB1. Görseli algılamak, OB4.1.SB2. Görseli tanımak). Çocuklardan çift ayak zıplarken kendilerine ve başkalarına zarar vermeyecek şekilde hareket etmeleri istenir (HSAB.11.a.Tehlike oluşturacak davranışlardan/ durumlardan kaçınır.). Çocuklar sağlıklı besinlerin bulunduğu görsel kartları mandallarla ipe asarlar, sağlıksız besinlerin bulunduğu görsel kartları ise sepete atarlar. (HSAB.2.a. Farklı büyüklükteki nesneleri kavrar.). Oyun tüm çocuklar oynayana kadar devam eder. Oyun bittikten sonra çocuklardan kendi masalarında olan besin kartlarını incelemeleri, yanlışları tespit etmeleri ve yanlış asılmış kart var ise alarak doğru masaya yerleştirmeleri istenir. Çocuklardan farklı renkte bilekliğe sahip bir arkadaşıyla, bilekliğini değiştirmesi istenir ve oyun, görevlerin değişmesiyle yeniden oynanabilir.</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Oyunumuzda hangi besinler vardı? • Sağlıklı besinler nelerdi? • Sağlıksız besinler nelerdi? • En sevdiğin yiyecek nedir? Sence sağlıklı mıdır?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Eğer imkân varsa sınıfa bir diyetisyen davet edilerek sağlıklı beslenme üzerine yüz yüze sohbet edilebilir ve diyetisyen ile birlikte sağlıksız yiyeceklere alternatif olabilecek basit tarifler denenebilir. Etkinlikte oynanan oyun, farklı hayvan yürüyüşleri (at, tavuk, ördek vb.) ile de oynanabilir. Okulun ya da sınıfın uygun bir alanı market gibi düzenlenebilir. Bu alanda market draması yaptırılarak çocuklardan sağlıklı bir alışveriş yapmaları istenebilir. Çocuklardan rastgele bir yiyecek ismi (elma, kabak, çikolata vb.) belirleyip o yiyeceğin adını söylemeden rengi, tadı, kokusu, dokusu ve sağlıklı mı, sağlıksız mı olduğuna ilişkin ipuçları ile o yiyeceği arkadaşlarına anlatmaları istenebilir.

Destekleme: Çocukların oturma düzeni etkinlik öncesinde hazırlanarak her çocuğun oturacağı yere fotoğrafı ya da onu ifade eden seçtiği bir sembol konulabilir. Görseller dokunsal özellikler eklenerek veya zıt renkli zemine yapıştırılarak görme bakımında işlevsel hâle getirilebilir.

Sağlıklı ve sağlıksız yiyecekler ile ilgili video, slayt vb. görsel-işitsel araçlar kullanılabilir. Çocuklara verilen yönergelerin açık, net, anlaşılır olmasına dikkat edilebilir. Oyunun aşamaları görselleştirilebilir. Öğretmen oyunun aşamalarını rol model olarak gösterebilir. 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: Ailelerden evde çocukları ile birlikte meyve veya sebzeleri kullanarak sağlıklı bir besin/yemek yapmaları istenebilir.

Toplum Katılımı: Ailelerden veya yakın çevreden bir diyetisyen okula davet edilerek çocuklara sağlıklı/sağlıksız besinler ve beslenme hakkında bilgi verilmesi istenebilir.