

**ETKİNLİK ADI:** Renklerle Oynuyoruz

**ALAN ADI:** Matematik, Hareket ve Sağlık

**YAŞ GRUBU:** 60-72 Ay

**ALAN BECERİLERİ:**

**Matematik Alanı:**

MAB2. Matematiksel Problem Çözme

MAB3. Matematiksel Temsil

MAB4. Veri ile Çalışma ve Veriye Dayalı Karar Verme

**Hareket ve Sağlık Alanı:**

HSAB.3. Harekete İlişkin Sosyal/Bilişsel Beceriler

**KAVRAMSAL BECERİLER:**

**KB2.1. Çelişki Giderme Becerisi**

KB2.1.SB3. Uygun yolu seçerek harekete geçmek ve takip etmek

**KB2.2. Gözlemlleme Becerisi**

KB2.2.SB3. Toplanan verileri sınıflandırmak ve kaydetmek

**EĞİLİMLER:**

**E2.Sosyal Eğilimler**

E2.5. Oyunseverlik

**PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:**

**Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:**

**SDB3.3. Sorumlu Karar Verme Becerisi**

SDB3.3.SB1. Problemleri tanımlayıp çözmek

SDB3.3.SB1.G3. Çözüm yollarını dener.

**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.SB2. Görseli tanımak

**ÖĞRENME ÇIKTILARI:**

**Matematik Alanı:**

**MAB.7. Matematiksel problemler ve çözümlerine ilişkin açıklamalar ve stratejiler geliştirebilme**

MAB.7.a. Matematiksel bir problemin çözümüne ilişkin strateji oluşturur.

MAB.7.c. Seçtiği/planladığı çözüm yolunu dener.

**MAB.9. Farklı matematiksel temsillerden yararlanabilme**

MAB.9.c. Ele alınan/ulaşılabilir duruma uygun olan matematiksel temsil/sembolü oluşturur.

**MAB.12. Elde ettiği/eriştiği verileri düzenleyebilme**

MAB.12.c. Elde ettiği verilerin somut modelini oluşturur.

**Hareket ve Sağlık Alanı:**

**HSAB.13. Hareketli oyunlara özgü basit taktik ve strateji geliştirebilme**

HSAB.13.ç. Hareketli oyuna yönelik basit taktik ve stratejileri dener.

## İÇERİK ÇERÇEVESİ:

**Kavramlar:** Renkler: Mavi, Kırmızı, Yeşil, Sarı

**Materyaller:** Renkli bambu çubukları, renkli toplar, kutu

**Eğitim/Öğrenme Ortamları:** Sınıf

## ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER	<p>Etkinlik öncesinde istasyonda kullanılmak üzere toplar (sarı, kırmızı, mavi, yeşil renklerde), bambu çubuklar (sarı, kırmızı, mavi, yeşil renklerde) ve aynı renk kutular hazırlanır.</p> <p>Renkli bambu çubuklar birbirine vurularak ses çıkarılır ve çocukların dikkati çekilir. Çocuklara ellerindeki bambu çubuklarını nasıl birleştirebilecekleri sorularak bu konuda sohbet edilir. Ardından çocuklara bambu çubuklar verilerek aynı renkte dört bambu çubuğun tamamını kullanarak hangi şekli oluşturabilecekleri sorulur. Gelen cevaplardan kare şekline ulaşılması beklenir. Kare cevabı gelince çocuklar çubuklarla kare oluşturur. “Çocuklar, şimdi oluşturduğumuz bu kareleri kullanarak bir oyun oynayacağız.” denir. Çocuklar sayışmayla iki gruba ayrılırlar ve bu iki grup için ayrı iki istasyon hazırlanır. Başlangıç noktasına bir sepet veya kutu içinde karışık olarak renkli toplar (sarı, kırmızı, mavi, yeşil renklerinde) konulur. İstasyon sonuna da her grup için dört farklı rengi (sarı, kırmızı, mavi, yeşil) temsil eden kutular konulur. Oyun alanında zemine renkli bambu çubuklarından (sarı, kırmızı, mavi, yeşil) oluşturulan renk kareleri rastgele yerleştirilir. Bu süreçte bambu çubuk renklerinin dengeli şekilde dağılımına özen gösterilir. Çocuklara, topların olduğu kutudan bir top almaları ve aldığı topun rengindeki karelere basarak aldığı topa aynı renkteki kutuya atmaları söylenir. Bu sırada en kısa yolu kendileri için uygun gördükleri stratejilerle belirlemeleri ve bu yolla karşı masaya geçmeleri gerektiği belirtilir (<b>MAB7.a. Matematiksel bir problemin çözümüne ilişkin strateji oluşturur, MAB7.c. Seçtiği/planladığı çözüm yolunu dener, SDB3.3.SB1.G3. Çözüm yollarını dener, OB4.1.SB2. Görseli tanımak, KB2.1.SB3. Uygun yolu seçerek harekete geçmek ve takip etmek</b>). Çocuklara ellerindeki toptan farklı renkteki karenin içine girmeleri durumunda bir önceki kareye dönerek oyuna devam etmeleri gerektiği söylenir (<b>HSAB.13.ç. Hareketli oyuna yönelik basit taktik ve stratejileri dener</b>). Süreç tüm çocuklar oyunu tamamlayana kadar devam eder (<b>D3.4.4. Kişisel ve grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirir, E2.5. Oyunseverlik</b>). Oyun bitiminde istasyon sonundaki kutularda hangi renkten kaç tane top olduğu sayılır ve yazı tahtasında renk grafiği oluşturulur (<b>MAB.9.c. Ele alınan/ulaşılan duruma uygun olan matematiksel temsil/semböl oluşturur, MAB.12.c. Elde ettiği verilerin somut modelini oluşturur, KB2.2.SB3. Toplanan verileri sınıflandırmak ve kaydetmek</b>). Her grubun farklı renkte kaç adet top ulaştırdığı grafikleştirilir. “Hangi renk top daha fazla toplanmıştır? Hangi renk top daha az toplanmıştır? Eşit sayıda toplanan top var mı? Hiç toplanmamış olan renkte top var mı?” şeklinde sorular sorularak grafiğin yorumlanmasına ve grafikte dikkat edilmesi gereken noktalara odaklanılmasına yardımcı olunur.</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Etkinlikte hangi materyalleri kullandık?</li> <li>• Etkinlikte yolunuzu belirlerken nelere dikkat ettiniz?</li> <li>• Hangi yolun daha kısa olacağına nasıl karar verdiniz?</li> <li>• Grafiği oluştururken hangi özellikleri dikkate aldınız?</li> <li>• Sınıfımızdan veya okulumuzdan başka nelerin grafiğini oluşturabiliriz?</li> </ul>

## FARKLILAŞTIRMA:

**Zenginleştirme:** Reversi ve satranç gibi akıl zekâ oyunları sınıfa getirilerek bu oyunların kuralları ve nasıl oynandığı hakkında bilgi verilebilir. Reversi oyunu strateji ve hamleleri çocuklara açıklanarak denemeler yapılabilir. Oyun anlaşılıp bol pratik yapıldıktan sonraki aşamalarda reversi turnuvası yapılabilir. Öğretmen oyunun kurallarını değiştirerek, çeşitlendirerek, oyunun zorluk düzeyini arttırarak etkinliği zenginleştirebilir. Karmaşık şekillerde oluşturulmuş örüntüye uygun olacak şekilde oyun tekrar oynanabilir. Her oyunda çocukların ilgilerine göre strateji değiştirilerek “şimdi en uzun yolu kullan, şimdi en kısa yolu kullan, şimdi en renkli yolu kullan” gibi komutlar verilerek oyun oynanabilir. Her bir çocuğun topları sepete atmak için kullandığı kareler sayılarak oyun bitiminde karşılaştırma yapılabilir. Öğretmen çocuklara “Hangi renkli çubuğu en fazla kullandık, mavi mi, sarı mı, mor mu, bunu nasıl bulabiliriz, bu renkli çubukları başka etkinliklerde nasıl kullanabiliriz, renkli çubukları başka nasıl birleştirebiliriz?” sorularını sorabilir.

**Destekleme:** Etkinlik süreci görselleştirilerek hangi aşamada neler yapılacağı başlangıçta çocuklara açıklanabilir. Etkinlik esnasında verilen yönergeler basitleştirilebilir. Grafik oluşturma sürecinde çocuklar gruplara ayrılabilir ve çocukların küçük gruplar hâlinde etkinliği gerçekleştirmelerine rehberlik edilir. Renk grafiği oluşturulurken somut materyaller kullanılabilir. Çeşitli türlerde geri bildirimler verilerek çocukların etkinliğe katılımları desteklenebilir. Oyun sürecinde çocuklara fiziksel yardım sunulabilir ya da model olunabilir. Çocukların gereksinimlerine göre oyun parkurunun bir kısmı tamamlayarak etkinliğe katılmalarına rehberlik edilebilir.

## AİLE / TOPLUM KATILIMI:

**Aile Katılımı:** Ailelere yapılan çalışma ile ilgili bilgi verilir. Evdeki renkli çorapları bir araya toplayıp bunları renklerine göre gruplandırmaları önerilir.

**Toplum Katılımı:** Çocuklarla okulun bulunduğu yerleşim yeri yakınlarında gözlemlenebilecek, çetele tutularak veya kayıt altına alınarak türü, rengi, şekli veya sayısı gibi özellikleri belirlenerek veri toplanabilecek özelliklerdeki yapı veya donatılar incelenebilir. Oluşturulan grafik ve ürünlerle bir sergi düzenlenebilir. Okula aileler veya çevreden vatandaşlar davet edilerek şehrimizi tanıyalım, çevremizde neler var gibi etkinlikler düzenlenebilir.