

ETKİNLİK ADI: Küçük Mimar Sinanlar

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık, Sanat

YAŞ GRUBU: 60-72 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB3. Harekete İlişkin Sosyal/Bilişsel Beceriler

Sanat Alanı:

SNAB3. Sanata Değer Verme

KAVRAMSAL BECERİLER:

KKB2.5. Sınıflandırma Becerisi

KB2.5.SB1. Nesne, olgu ve olaylara ilişkin değişkenleri/ölçütleri belirlemek

KB2.7. Karşılaştırma Becerisi

KB2.7.SB1. Birden fazla kavram veya duruma ilişkin özellikleri belirlemek

KB2.10. Çıkarım Yapma Becerisi

KB2.10.SB3. Karşılaştırmak

EĞİLİMLER:

E1.2. Bağımsızlık

E1.3. Azim ve Kararlılık

E1.5. Kendine Güvenme (Öz Güven)

E2. Sosyal Eğilimler

E2.2. Sorumluluk

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

E3.2. Yaratıcılık

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.1. İletişim

SDB2.1.SB2. Duygu, düşünceleri ifade etmek

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

SDB2.1.SB4. Grup iletişimine katılmak

SDB2.1.SB4.G1. Grup iletişimine katılmaya istekli olur.

SDB3.3. Sorumlu Karar Verme

SDB3.3.SB3. Gerekçeli yargıda bulunmak

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

Değerler:

D3. Çalışkanlık

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

D3.4.3. Kendine uygun görevleri almaya istekli olur.

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

D7. Estetik

D7.1. Duyusal derinliği anlamak

D7.1.3. Estetik açıdan nitelikli tasarımları ve çevresel güzellikleri takdir eder.

D12. Sabır**D12.2. İstikrarlı Olmak**

D12.2.1. Görev ve sorumluluklarını yerine getirirken kararlı davranır.

D12.2.3. Olaylar ve durumlar karşısında motivasyonunu sürdürür.

D16. Sorumluluk**D16.3. Görev bilincine sahip olmak**

D16.3.1. Görevlerini zamanında ve eksiksiz yerine getirmeye özen gösterir.

Okuryazarlık Becerileri:**OB.2.Dijital Okuryazarlık****OB2.2. Dijital İletişimi Anlama**

OB2. 2. SB2. Dijital araçların gündelik hayattaki işlevlerini fark etmek

OB.5. Kültür Okuryazarlığı**OB5.1.Kültürü Kavrama**

OB5.1.SB3. Kendi kültürünü fark etmek

OB5.2.Kültürü Sürdürme

OB5.2.SB1. Kültürel etkinliklere katılmak

ÖĞRENME ÇIKTILARI:**Hareket ve Sağlık Alanı:****HSAB.6. Eşle/grupla ahenk içinde hareket örüntüleri sergileyebilme**

HSAB.6.c. Eş çalışmalarında hareketi eş zamanlı yapar.

HSAB.14. Hareketli oyunlarda liderliği deneyimleme

HSAB.14.a. Liderlik yapmaya istekli olur.

HSAB.14.b. Alınan kararları uygular.

Sanat Alanı:**SNAB.3. Sanat eserlerine ve sanatçılara değer verebilme**

SNAB.3.ç. Dijital veya gerçek sanat ortamlarında sergilenen geleneksel ve evrensel sanat eserlerini inceler.

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.b. Yapmak istediği sanat etkinliği için gerekli olan materyalleri seçer.

SNAB.4.ç. Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.

SNAB.4.d. Sanat etkinliklerinde yaratıcı ürünler oluşturur.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Uzun-kısa, az-çok, dayanıklı-dayanıksız

Sözcükler: Mescit, medrese, kervansaray, hamam

Materyaller: Dil çubukları, çeşitli boylarda koli ve kutular, tuvalet kâğıdı ruloları, havlu kâğıt ruloları, koli bandı, ip, sıvı yapıştırıcı ve grup sayısı kadar oklava

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER

Geçici bir merkez oluşturulur. Merkezin duvarında büyük boyutlarda renkli çıktısı alınmış Mimar Sinan'ın temsili resmi asılır. Merkezin masasında ise T cetveli, çelik cetvel, pergeller, kesici kısmı alınmış maket bıçağı, proje tüpü, kurşun kalem, silgiler, kâğıtlar konulur.

Çocuklarla birlikte geçici merkez incelenir. "Çocuklar bu duvarda resmi olan kişiyi tanıyor musunuz? Sizce kim olabilir? Bu masanın üzerindeki malzemelerden bildikleriniz var mı? Peki bu malzemeleri kimler kullanır? Bu malzemelerle neler yapılır?" diye çocuklara sorulur. Çocukların verdikleri cevaplar dinlenir

(SDB2.1.SB2.G4. Duygu ve düşüncelerini bağlama uygun olarak açıklar.). Daha sonra çocuklara; "kime mimar dendiği, mimarlığın nasıl bir meslek olduğu, mimarların yapıların inşasında nasıl görev aldıkları" hakkında bilgi verilir. Ardından çocuklara "Bu resmi gördüğünüz kişi dünyanın en ünlü mimarlarından biri olan Mimar Sinan'dır. Mimarlık hayatı boyunca; camiler, mescitler, medreseler, hastaneler, suyuolları, köprüler, kervansaraylar, hamamlar olmak üzere toplam 375 eser yapmıştır. "Mimar Sinan'ın en ünlü eseri Edirne ilindeki Selimiye Camii'dir." bilgisi verilir ve daha sonra Selimiye Camii'nin sanal turu çocuklarla birlikte gezilir **(SNAB.3.ç. Dijital veya gerçek sanat ortamlarında sergilenen geleneksel ve evrensel sanat eserlerini inceler, OB2. 2. SB2. Dijital araçların gündelik hayattaki işlevlerini fark etmek, OB5.1.SB3. Kendi kültürünü fark etmek, OB5.2.SB1. Kültürel etkinliklere katılmak).**

Ardından öğretmen Selimiye Camii'nin mimari özelliklerine dikkat çekerek; çocukların camilerin ayırt edici özellikleri hakkında bilgi sahibi olmalarına rehberlik edilir. Örneğin; oldukça büyük bir kubbesi, dört tane ince minaresi, iç avlusundaki şadırvanı gibi yapısal özellikleriyle çevremizdeki camilere benzeyip benzemediği hakkındaki yorumları çocuklara sorulur. Daha sonra öğretmen bir kesenin ya da poşetin içine renkli kâğıtlar koyar. Çocuklar bakmadan keseden bir kâğıt seçerler. Aynı renk kâğıdı seçenler grup olurlar. Her bir gruba aynı sayıda dil çubukları, çeşitli boylarda koli ve kutular, tuvalet kâğıdı ruloları, havlu kâğıt ruloları, koli bandı, ip, sıvı yapıştırıcı ve bir adet oklava verilir. Çocuklara "Haydi küçük mimarlarım şimdi sıra sizde. Siz de Mimar Sinan gibi dayanıklı yapılar inşa edebilecek misiniz bakalım?" denilir. Ardından çocuklara açıklama yapılır (Açıklamada belirtilmiş olan kriterler etkinlik bir STEM çalışması uyarlaması olması nedeni ile yazılmıştır. Etkinlikte kriterlerin uygulanması önemli ve gereklidir. Ciddi bir gereklilik olmadıkça kriterlerin değiştirilmeden uygulanması önerilir.)

"Yalnız çocuklar sizden grubunuzla beraber, müzik bitene kadar ve en az bir oklava boyunda bir kule yapmanızı istiyorum. Masalarınızda oklavaları yaptığınız kulenin boyunu ölçmek için kullanabilirsiniz. Bu oklavadan daha uzun bir kule yapabilirsiniz. Yapacağınız kulelerinizin uzun, sarsıntıya dayanıklı ve estetik olmasını istiyorum." denilerek çocukların kulelerini tamamlamaları için onlara 20 dakika süre verilir **(SNAB.4.d. Sanat etkinliklerinde yaratıcı ürünler oluşturur, D12.2.1. Görev ve sorumluluklarını yerine getirirken kararlı davranır.).** 20 dakikalık süreyi çocukların takip edebilmeleri için; 20 dakikalık bir müzik açılır ve müzik bittiğinde çocuklardan kulelerini de tamamlamış olmaları istenir **(D12.2.3. Olaylar ve durumlar karşısında motivasyonunu sürdürür, E3.1. Odaklanma).** Süre tamamlandığında tüm gruplardan bir sözcü seçilerek; sözcüden grubun yapıtlarını arkadaşlarına anlatmaları istenir **[D3.4.3. Kendine uygun görevleri almaya istekli olur, SDB2.1.SB4.G1. Grup iletişimine katılmaya istekli olur, E1.5. Kendine Güvenme (Öz Güven)].** Bu anlatım sırasında

"1-Kulenizde hangi malzemeleri ve bu malzemelerden kaç tane kullandınız? **(SNAB.4.b. Yapmak istediği sanat etkinliği için gerekli olan materyalleri seçer, SNAB.4.ç. Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.)** (Örneğin, 4 koli, 2 kutu, 7 tuvalet kâğıdı rulosu) 2-Yapıştırmak için hangi malzemeyi kullandınız, neden?

3- Sarsıntıya dayanıklı mı? Sallandığında ne kadar süre yıkılmadan durabiliyor?

4-Tüm malzemeyi kullandınız mı?

5- Bu kuleyi bu şekilde yapmadaki amacınız neydi?

6- Uzunluğu ne kadar? En az bir oklava boyunda mı?

7- Bu kuleyi tekrar yapacak olsaydınız neyi değiştirdiniz? Neden?" **(KB2.7.SB1. Birden fazla kavram veya duruma ilişkin özellikleri belirlemek)** sorularıyla çocukların, yapıtlarını arkadaşlarına nasıl anlatacaklarına yön verilir **(KB2.5.SB1. Nesne, olgu ve olaylara ilişkin değişkenleri/ölçütleri**

| | |
|---------------|---|
| ETKİNLİKLER | <p>belirlemek, D3.4.4. Kişisel ve grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirir, E1.3. Azim ve Kararlılık). Çocukların çalışmaları tek tek dinlendikten sonra; çocuklar tasarımlarından dolayı tebrik edilir ve çalışmalarını anlatan grup üyeleri alkışlanır (D7.1.3. Estetik açıdan nitelikli tasarımları ve çevresel güzellikleri takdir eder, KB2.10.SB3. Karşılaştırmak, E3.2.Yaratıcılık).</p> <p>Etkinlik bitiminde "Lider Kim?" oyunu oynamak için tüm çocuklar halka olurlar. "Oooo! İğne miğne ucu düğme/ Fil filince kuşdilince/ Horoz öttü, tavuk tepti/Ülbül kızı selam etti/ Selamına dua etti/ Al çık, bal çık/Sana dedim, sen çık" tekerlemesi ile bir ebe seçilir ve ebe sınıftan dışarıya çıkarılır (HSAB.14.b. Alınan kararları uygular.). Ebe kapının arkasında beklerken bir tane lider seçilir (HSAB.14.a. Liderlik yapmaya istekli olur.). Lider hangi hareketi yaparsa halkadaki öğrenciler aynı anda o hareketi yapmaya çalışacaklardır (HSAB.6.c. Eş çalışmalarında hareketi eş zamanlı yapar, D16.3.1. Görevlerini zamanında ve eksiksiz yerine getirmeye özen gösterir, E2.2. Sorumluluk). Ebe sınıfa alınır ve halkada kimin lider olduğunu bulmaya çalışır; bulduğunda lider yeni ebe seçilerek oyuna devam edilir (E2.5. Oyunseverlik).</p> |
| DEĞERLENDİRME | <ul style="list-style-type: none"> • Selimiye Camii'yi sanal turla gezmek sana nasıl hissettirdi? • Selimiye Camii'nin en etkileyici özelliği sence ne? • Sarsıntılara dayanıklı bir kule için hangi malzemelere ihtiyaç duydun? Sence kuleyi daha sağlam ve estetik yapmak için neler yapılmalı? • Sen de bir mimar olsaydın nasıl bir yapı inşa etmek isterdin? • Çevrende en beğendiğin mimari yapı ne? Onun hangi özelliğini neden beğendiğini açıklar mısın? |

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Mimar Sinan'ın ünlü eserlerinden Kanuni Sultan Süleyman Köprüsü, Odabaşı Köprüsü ve Büyükçekmece Köprüsü hakkında bilgi verilebilir. Köprülerin görselleri, bilgisayar/projeksiyon ya da fotoğraf çıktıları ile incelenebilir. İki gruba ayrılarak minderler ile köprü oyunu oynanabilir. Bu oyun için iki sıra oluşturulur; sıranın başındaki çocuk elindeki iki minder peş peşe koyarak ve sadece minderlerin üzerine basarak hedeflenen noktaya ulaşmaya çalışabilir. Çocukların ikiye ayrılmış gruplar halinde çalışarak; birinin lider olduğu diğerinin gözleri kapalı bir şekilde liderin yönlendirmesinde ilerlediği bir oyun oynanabilir. Kil, tuz seramiği, toplanılan doğal materyaller (taş, dal, yaprak, vb.) kullanılarak küçük grup çalışmaları ile köprüler yapılabilir. Eğer imkan var ise sınıfa yüz yüze ya da çevrim içi olacak şekilde bir mimar davet edilerek; tarihte inşa edilen ünlü köprü eserlerinin görselleri incelenerek, eserler ile ilgili sohbet edilebilir.

Destekleme: Sanal turun gösterimi sırasında sözlü betimlemeler yapılabilir. Çocukların bireysel özellikleri dikkate alınarak grup oluşturma sırasında çocuklara rehberlik edilebilir. Kule yapımında materyallerin kavranmasını kolaylaştıracak şekilde tutamak gibi parçalar kuleye eklenebilir. Sürenin takibi açısından akıllı tahtadan kronometre açılarak hem görsel hem de sesli hatırlatmalar yapılabilir. Gerekli görülmesi halinde çocuklara ek süre verilebilir. Hem etkinlik bitimindeki soruların hem de değerlendirme sorularının sayısı azaltılabilir ya da değerlendirme daha sonra yapılarak etkinlik küçük parçalara bölünebilir.

AİLE / TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Evde aileden, dünyanın en ilginç mimari yapılarının incelenmesi ve aralarından bir tanesinin seçilmesi istenir. Bu eser ile ilgili çocukların hazırlanıp eserin çıktısını almaları ve onlardan eseri sınıfta arkadaşlarına anlatmaları istenir.