

T.C. MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI

OKUL ÖNCESİ

ÖĞRETMEN KILAVUZ KİTABI

TÜRKİYE YÜZYILI MAARİF MODELİ

OKUL ÖNCESİ EĞİTİM PROGRAMI

HAREKET VE SAĞLIK ALANI

ÖĞRETMEN KILAVUZ KİTABI



Hareket ve Sağlık Alanı Öğretmen Kılavuz Kitabı

Etkinlik Yazarları

Ayşe ÇULCU
Bahar TAN
Berrin TERCAN
Betül DİNÇER
Betül MÜLAYİM
Çiğdem KILIÇ ALPAY
Demet AYDIN
Didem EROL
Dilay YURTTAŞ
Emine GÖZALAN ALKAN
Esmâ ERDOĞAN
Ezgi AVCI
Ezgi KÖK
Fatma AKKAYA
Fatma BİLGİN

Fatma SÜER
Furkan BAŞAK
Gülizar Rabia TEKİN
Işıl ÖZTÜRK
İlkay CAN
İpek VAROL
Keriman YANIK SAZAK
Kevser KIZILIRMAK
Kübra BİNGÖL
Kübra KARAKUŞ
Meral GÜNEY
Merve YÖNEY
Mevhibe SEVER
Münevver BOĞA
Nilüfer CAYMAZ

Özlem ÇEREZCİ
Öznur ATEŞ
Rabia KELEŞ
Rümeysa ÇEVLİK
Saliha ÖZDAĞ
Selda YILDIRIM
Selen ALTAN
Semiha ÇINAR
Sıla USTAĞBAŞ
Sinem DEMİROĞLU BAŞAR
Sündüz YILDIZ GÖZEL
Şerife HAVUZ
Tuğba AYDIN
Yasemin BABADAĞ

Farklılaştırma Yazarları

Arş.Gör.Banu KARAAHMETOĞLU
Betül DÜNDAR
Fatma GÜMÜŞ TEKİN
Gamze AKYOL
Güliden ALAN
Hatice ERGİN
Hilal KAYA

Arş.Gör.Tuba ÖZGÜL TORUN
Kübra Nida ÖZSOY
Merve KOÇAK ÇALIKUŞU
Nagihan GÜNSEVEN
Rümeysa ŞİMŞEK
Seher ÇELİK
Selma YAŞAR

Öğr.Gör.Melike KANDEMİR
Serkan SARIKAYA
Sevdener ÖZCAN
Simge SARIOĞLU
Vildan ŞİMŞEK
Yasemin KAYABAŞI



Her hakkı saklıdır ve Millî Eğitim Bakanlığına aittir. Kitabın metin, soru ve şekilleri kısmen de olsa hiçbir surette alınıp yayımlanamaz.

Editör

Doç. Dr. Pınar BAĞÇELİ KAHRAMAN
Arş. Gör. Gülden ALTIN YÖNTEM

Farklılaştırma-Zenginleştirme Editörü

Doç. Dr. Adile Gülşah SARANLI

Farklılaştırma-Destekleme Editörü

Dr. Öğr. Üyesi Betül YILMAZ ATMAN

Dil Uzmanı

Muhammet ŞEN

Görsel Tasarımcı

Hüseyin Ozan ÖCAL
Metin BİLAL
Nihat CEVİNİ

ISBN 978-975-11-8080-3



İSTİKLÂL MARŞI

Korkma, sönmez bu şafaklarda yüzen al sancak;
Sönmeden yurdumun üstünde tüten en son ocak.
O benim milletimin yıldızıdır, parlayacak;
O benimdir, o benim milletimindir ancak.

Çatma, kurban olayım, çehreni ey nazlı hilâl!
Kahraman ırkıma bir gül! Ne bu şiddet, bu celâl?
Sana olmaz dökülen kanlarımız sonra helâl.
Hakkıdır Hakk'a tapan milletimin istiklâl.

Ben ezelden beridir hür yaşadım, hür yaşarım.
Hangi çılgın bana zincir vuracakmış? Şaşarım!
Kükremiş sel gibiyim, bendimi çiğner, aşarım.
Yırtarım dağları, enginlere sığmam, taşarım.

Garbın âfâkını sarmışsa çelik zırhlı duvar,
Benim iman dolu göğsüm gibi serhaddim var.
Ulusun, korkma! Nasıl böyle bir imanı boğar,
Medeniyet dediğin tek dişi kalmış canavar?

Arkadaş, yurduma alçakları uğratma sakın;
Siper et gövdeni, dursun bu hayâsızca akın.
Doğacaktır sana va'dettiği günler Hakk'ın;
Kim bilir, belki yarın, belki yarından da yakın

Bastığın yerleri toprak diyerek geçme, tanı:
Düşün altındaki binlerce kefensiz yatanı.
Sen şehit oğlusun, incitme, yazıktır, atanı:
Verme, dünyaları alsan da bu cennet vatanı.

Kim bu cennet vatanın uğruna olmaz ki feda?
Şüheda fışkıracak toprağı sıksan, şüheda!
Cânı, cânânı, bütün varımı alsın da Huda,
Etmesin tek vatanımdan beni dünyada cüda.

Ruhumun senden İllâhî, şudur ancak emeli:
Değmesin mabedimin göğsüne nâmahrem eli.
Bu ezanlar -ki şehadetleri dinin temeli-
Ebedî yurdumun üstünde benim inlemeli.

O zaman vecd ile bin secde eder -varsa- taşım,
Her cerîhamdan İllâhî, boşanıp kanlı yaşım,
Fışkırır ruh-ı mücerret gibi yerden na'şım;
O zaman yükselerek arşa değer belki başım.

Dalgalan sen de şafaklar gibi ey şanlı hilâl!
Olsun artık dökülen kanlarımın hepsi helâl.
Ebediyyen sana yok, ırkıma yok izmihlâl;
Hakkıdır hür yaşamış bayrağımın hürriyyet;
Hakkıdır Hakk'a tapan milletimin istiklâl!

Mehmet Âkif Ersoy

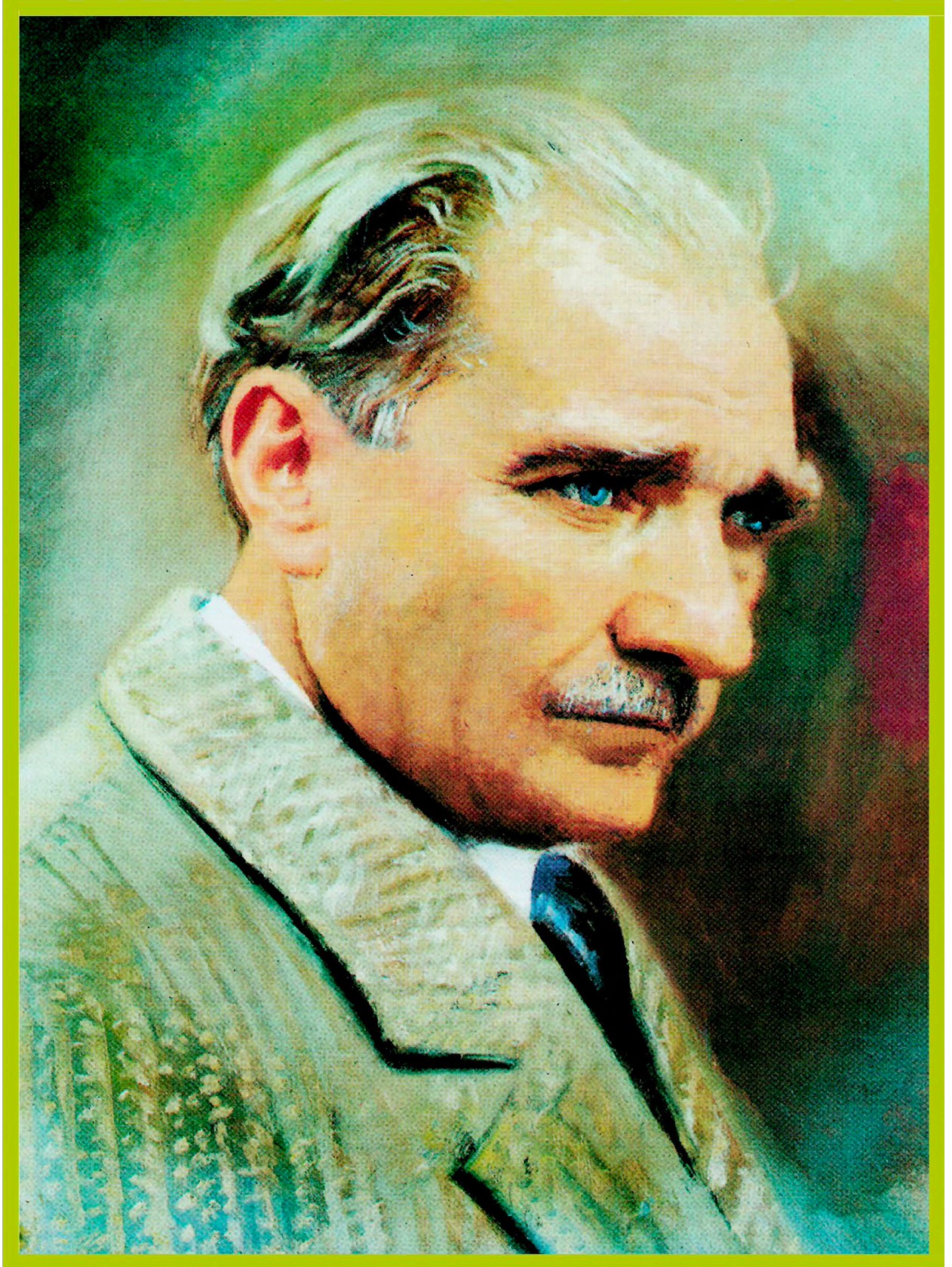
GENÇLİĞE HITABE

Ey Türk gençliği! Birinci vazifen, Türk istiklâlini, Türk Cumhuriyetini, ilelebet muhafaza ve müdafaa etmektir.

Mevcudiyetinin ve istikbalinin yegâne temeli budur. Bu temel, senin en kıymetli hazinendir. İstikbalde dahi, seni bu hazineden mahrum etmek isteyecek dâhilî ve hâricî bedhahların olacaktır. Bir gün, istiklâl ve cumhuriyeti müdafaa mecburiyetine düşersen, vazifeye atılmak için, içinde bulunacağın vaziyetin imkân ve şeraitini düşünmeyeceksin! Bu imkân ve şerait, çok namüsaid bir mahiyette tezahür edebilir. İstiklâl ve cumhuriyetine kastedecek düşmanlar, bütün dünyada emsali görülmemiş bir galibiyetin mümessili olabilirler. Cebren ve hile ile aziz vatanın bütün kaleleri zapt edilmiş, bütün tersanelerine girilmiş, bütün orduları dağıtılmış ve memleketin her köşesi bilfiil işgal edilmiş olabilir. Bütün bu şeraitten daha elîm ve daha vahim olmak üzere, memleketin dâhilinde iktidara sahip olanlar gaflet ve dalâlet ve hattâ hıyanet içinde bulunabilirler. Hattâ bu iktidar sahipleri şahsî menfaatlerini, müstevlîlerin siyasî emelleriyle tevhit edebilirler. Millet, fakr u zaruret içinde harap ve bîtap düşmüş olabilir.

Ey Türk istikbalinin evlâdı! İşte, bu ahval ve şerait içinde dahi vazifen, Türk istiklâl ve cumhuriyetini kurtarmaktır. Muhtaç olduğun kudret, damarlarındaki asil kanda mevcuttur.

Mustafa Kemal Atatürk



MUSTAFA KEMAL ATATÜRK



İÇİNDEKİLER

Kılavuz Kitabı Uygulama Kriterleri	9
Giriş	10
Hareket ve Sağlık Alanı Becerileri	10
Hareket ve Sağlık Alanı Etkinliklerinin Programda Yer Alan Diğer Alanlarla İlişkilendirilmesi ...	11
Hareket ve Sağlık Alanı Etkinliklerinin Program Arası Bileşenlerle İlişkilendirilmesi	12
Hareket ve Sağlık Alanı Etkinlik Örnekleri	13

KILAVUZ KİTABI UYGULAMA KRİTERLERİ

Öğretmen kılavuz kitapları, Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli Okul Öncesi Eğitim Programı doğrultusunda okul öncesi öğretmenlerine etkinlik tasarlama süreçlerinde rehberlik edilmesi amacıyla hazırlanmıştır.

- Kılavuz kitaplarda yer alan etkinlikler; Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli Okul Öncesi Eğitim Programı'ndaki alan becerileri, kavramsal beceriler, sosyal-duygusal öğrenme becerileri ve değerler ile programın diğer bileşenleri göz önünde bulundurularak hazırlanmıştır.
- Etkinlikler; Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli Okul Öncesi Eğitim Programı'nın temel özelliklerine uygun olarak çocuk merkezli, oyun temelli ve Türk milletinin millî, manevî, ahlaki ve kültürel değerlerini içerecek biçimde tasarlanmıştır.
- Öğretmenlerin etkinlik hazırlarken uygulanan eğitim programının yanı sıra, sınıflarındaki çocukların gelişim özellikleri, gereksinimleri ve ilgilerini göz önünde bulundurmaları gerekmektedir. Bu noktadan hareketle kılavuz kitaplarda yer alan etkinlikler örnek olarak hazırlanmıştır. Öğretmenlerin sınıflarındaki çocukların özellikleri, gereksinimleri ve ilgilerine göre etkinlikler üzerinde gerekli uyarlamaları yapmaları beklenmektedir.
- Etkinlikler kılavuz kitaplara yerleştirilirken belirli bir sıra gözetilmemiştir.
- Kılavuz kitaplarda, her alan becerisi ile sosyal-duygusal öğrenme becerileri ve değerlere yönelik birden fazla etkinlik örneğine yer verilmiştir.

GİRİŞ

Hareket ve sağlık alanı; çocukların hareket becerilerinin geliştirilmesinin yanı sıra, onların sağlık becerilerinin de geliştirilmesini amaçlamaktadır. Hareket ve sağlık alanı, üç beceriden oluşmaktadır. Bu beceriler; aktif yaşam için psikomotor beceriler, aktif ve zinde yaşam için sağlık becerileri ve harekete ilişkin sosyal/bilişsel becerilerdir.

Aktif yaşam için psikomotor becerileri; büyük ve küçük kas becerilerini, harekete ilişkin ritmik becerileri, beden farkındalığı, kişisel ve genel alan farkındalığı becerilerini ve eşle/grupla hareket becerilerini içerir. Aktif ve zinde yaşam için sağlık becerileri; sağlıklı beslenme, zindelik, aktif yaşam, temizlik ve güvenlik becerilerini kapsar. Harekete ilişkin sosyal/bilişsel beceriler ise; hareketli oyunların temel kurallarını söyleme, hareketli oyunlarda basit taktik strateji geliştirme ve hareketli oyunlarda liderlik özelliklerini keşfetme becerilerinden oluşur. Bu beceriler çocukların gelişim düzeyleri, deneyimleri ve bireysel farklılıklarına bağlı olarak değişebilir. Bu nedenle becerilerin belirlenmesinde tüm bu etkenler dikkate alınmalıdır. Aktif yaşam için psikomotor becerilerin kazandırılmasında gelişim düzeyleri ve bireysel farklılıklar kadar devamlılık ve etkinlik çeşitliliği de önemlidir. Bu beceri ile birlikte diğer beceriler, basitten karmaşığa doğru ve sarmal bir yapıda verilmelidir. Ayrıca aktif ve zinde yaşam için sağlık becerileri, sıklıkla ailelerle iş birliğine ihtiyaç duyulan becerilerdir. Bu nedenle bu becerilere aile katılım etkinliklerinde mümkün olduğunca yer verilmesi gerekmektedir.

HAREKET VE SAĞLIK ALAN BECERİLERİ

AKTİF YAŞAM İÇİN PSİKOMOTOR BECERİLER

Psikomotor beceriler, çocukların yaşam boyu kullanacakları üst düzey hareket kalıplarının gelişebilmesi için gerekli olan beceriler olarak tanımlanabilir. Psikomotor beceriler; büyük kas becerileri altında yer değiştirme hareketleri (yürüme, koşma, zıplama, tırmanma, sıçrama, atlama gibi), denge hareketleri (sabit pozisyonda denge hareketleri ve hareket hâlindeyken dengeyi koruma) ve nesne kontrolü gerektiren (nesnelere atma, yakalama, taşıma ve yönlendirme gibi) hareketleri kapsar. Küçük kas motor beceriler ise el-göz koordinasyonunu ve kavramayı içeren incelikli hareket becerilerini kapsamaktadır. El-göz koordinasyonu; çocukların nesnelere açma, kapama, toplama, takma, birleştirme, şekillendirme ve farklı yapılar oluşturma becerilerini içerirken kavrama becerileri nesnelere kavrayarak hareket ettirme, yoğurma, şekil verme gibi becerileri kapsamaktadır. Ayrıca küçük kas becerileri büyük kas becerilerinin hareket etkinliklerinin tekrarlanması ile artan bir doğrulukla gerçekleşir. Büyük ve küçük kas becerileri, denge ve nesne kontrolü gerektiren hareketler çocuğun yaşına, deneyimlerine ve yapılan aktivitelere göre farklı hızlarda gelişebilir. Bu nedenle çeşitli etkinlikler ve tekrarlar, bu becerilerin geliştirilmesinde çok önemlidir. Aktif yaşam için psikomotor beceriler bölümünde ayrıca harekete ilişkin ritmik beceriler, beden farkındalığı becerileri, kişisel ve genel alan farkındalığı ile eşle ya da grupla hareket becerilerine yer verilmiştir. Tüm bu becerilerin birlikte gelişmesi, çocukların temel hareket becerilerinde ilerlemesi ve bir sonraki psikomotor gelişim gerektiren hareket kalıplarında beklendiği performans sergileyebilmeleri için kritik öneme sahiptir.

AKTİF VE ZİNDE YAŞAM İÇİN SAĞLIK BECERİLERİ

Aktif ve zinde yaşam becerileri bölümünde yer verilen içerikler, çocukların sağlıklı yaşam alışkanlıkları edinmesine odaklanmaktadır. Bu beceriler zindelik, sağlıklı beslenme, aktif yaşam, temizlik ve güvenlik becerileri adı altında bütünlük becerileri kapsar. Çünkü aktif ve zindelik içeriklerinin yaşam boyu sürdürülmesi için sağlık alanı ile bütünlük olarak ele alınması gereklidir. Çocuklar doğru oturuş ve duruş alışkanlığı, hareket etkinliklerine değer verme, sağlıklı beslenme, sıvı tüketimi, temizlik, uygun ve yeterli dinlenme, hareketin fizyolojik etkileri, hareketin zindeliğin kazanılmasındaki önemi, hareket etkinliklerinde ve günlük yaşamında alınması gereken güvenlik önlemleri ile ilgili becerileri bu alanda kazanır.

HAREKETE İLİŞKİN SOSYAL/ BİLİŞSEL BECERİLER

Hareket ve sağlık alanı, çocukların sadece psikomotor becerilerini kazandığı bir alan değildir. Sosyal ve bilişsel becerilerin dâhil olduğu bir yapıya da sahiptir. Çocukların hareket etkinliklerinin akış sürecini, kurallarını ve

etkinlik süreçleri ile ilgili düşüncelerini ortaya koymaları ile ilgili içerikler çocukların harekete ilişkin tutumlarında ve yargılarında belirleyicidir. Aynı zamanda çocukların etkinlikler içerisinde basit taktik ve stratejiler geliştirmesi sağlanarak bilişsel beceri gelişimleri desteklenir. Çocukların etkinlikler içerisinde gruba liderlik yapması sağlanarak grup iletişimi, yönetme, idare etme gibi liderlik özelliklerini kazanması sağlanır.

HAREKET VE SAĞLIK ALANI ETKİNLİKLERİNİN PROGRAMDA YER ALAN DİĞER ALANLARLA İLİŞKİLENDİRİLMESİ

Hareket ve sağlık alan becerisi, diğer tüm alan becerileri ile ilişkilendirilebilir. Hareketin oyunla verilmesi gerektiği düşünüldüğünde tüm etkinliklerde harekete ilişkin beceriler kullanılabilir. Bu nedenle aktif yaşam için psikomotor beceriler hemen hemen tüm etkinliklerin içinde kullanılabilen becerilerdir. Farklı ortamlarda yapılan yer değiştirme ve dengeleme hareketleri, hem etkinlik süreci hem de etkinlik geçişlerinde çocukların hareket ihtiyacını karşılamada önemlidir. Örneğin Türkçe alanında dinleme becerisine yönelik bir etkinlik sonrası çocukların hareket ederek dikkatlerini toplama amacıyla hareket etkinliği planlanabilir. Bu hareket etkinliği, dinleme becerisi etkinliğinin içeriğiyle bağlantılı olarak tasarlanabilir. Şöyle ki hayvanlar üzerine okunacak bir kitaptan önce, öğretmen tarafından sınıf içinde saklanan hayvan resimleri kitap okunduktan sonra çocuklara buldurulabilir.

Özellikle farklı büyüklükteki nesnelere kavrama, nesnelere şekillendirme ve farklı boyutlardaki nesnelere kullanma gibi küçük kas becerilerine ilişkin öğrenme çıktılarını, diğer alan becerileri içerisinde de yer verilebilmektedir. Farklı boyutlardaki düğmeleri ilikleme-çözme; bağcık, ip bağlama-sökme; ipi delikten, pipetten, boncuktan geçirme; düğme açma-kapama gibi farklı boyutlardaki nesnelere kullanmaya ilişkin yapılan çalışmalar matematik alan becerisindeki sayma becerisini de geliştirebilir.

Müzik etkinliklerinde, ritim çalışmaları içerisine hareket de dâhil edilerek çocukların harekete ilişkin ritmik becerilerinin geliştirilmesi sağlanabilir. Beden farkındalığına dayalı hareket edebilme öğrenme çıktısı, müzik etkinlikleri ile bütünleştirilerek ritim çalışmalarında çocukların hareket ederek bedenini kullanmaları ve fark edebilmeleri sağlanabilir.

Kişisel ve genel alan farkındalığı becerileri, çocukların kişisel ve genel alan sınırlarını fark etmelerini sağlayan becerilerdir. Bu beceriler, diğer tüm alan becerileri içerisinde kullanılabilir. Etkinlikler gerçekleştirilirken kişisel ve genel alana dikkat edilmesi, bu becerilerin gelişimini destekleyecektir. Ayrıca bu beceriler, sosyal alan becerilerinden mekânsal düşünme becerisi ile ilişkilendirilebilir.

Eşle/grupla hareket becerileri, çocukların eş güdümlü bir şekilde hareket etmelerini gerektiren becerilerdir. Çocuğun çevresindekilerle iş birlikli hareket edebilmesi, dans edebilmesi gerekir. Ancak burada bahsedilen "gösteri hazırlamak" değildir. Önemli olan çocukların becerilerini destekleyecek etkinlikler planlamaktır. Eşle/grupla hareket becerileri, çocuğun eşiyile veya bir grupla eş zamanlı olarak aynı veya farklı yönlerde hareket etmesini içerir. Bu beceriler, müzik etkinliklerinde kullanılabileceği gibi drama etkinliklerinde de sıklıkla kullanılabilir.

Sağlıklı beslenme, çocukların sağlıklı/sağlıksız yiyecek ve içecekleri ayırt etmesi, sağlıklı beslenmeye özen göstermesi, yeterli ve dengeli beslenmenin önemini fark etmesi, gün içerisinde yeteri kadar sıvı tüketimine dikkat etmesi alt öğrenme çıktılarından oluşmaktadır. Sağlıklı beslenme ile ilgili resimli çocuk kitapları okunarak aktif ve zinde yaşam için sağlık becerileri ve Türkçe alan becerilerinden dinleme ve erken okuryazarlık becerileri birlikte desteklenmiş olur.

Zindelik becerileri; çocukların hareket etkinlikleri esnasında solunum/ kalp atışı/ terleme gibi gerçekleşen fizyolojik değişimleri söylemesi, günlük yaşamda doğru duruş ve oturma becerisi sergilemesi, ihtiyaç duyduğunda dinlenmek istediğini ifade etmesi ile düzenli ve yeteri kadar dinlenmenin önemini kendi cümleleriyle açıklaması alt öğrenme çıktılarından oluşmaktadır. Erken okuryazarlık becerilerinden yazma öncesi becerileri kazanabilme,

alt öğrenme çıktısının ele alındığı etkinlik süreçlerinde doğru duruş ve oturuş üzerine vurgu yapılabilir. Fen alan becerisinde solunum, terleme gibi fizyolojik değişiklikler ile çocuğun vücudunu ne zaman dinlendirmesi gerektiği, bilimsel gözleme dayalı tahmin becerisi ile ilişkilendirilebilir.

Aktif yaşam becerilerinin öğrenme çıktılarından biri, çocuğun şartlara uygun giyinmesidir. Mevsime, hava durumuna ve etkinliğe göre giyinmeyi içeren bu öğrenme çıktısı fen alanından bilimsel gözleme dayalı tahmin becerisi ile ilişkilendirilebileceği gibi çocuklarla mevsim şeridi oluşturma, hava durumuna ilişkin grafik oluşturma vb. etkinliklerle sosyal alan becerisi ile de ilişkilendirilebilir.

Aktif yaşam becerilerinin öğrenme çıktılarından biri olan "HSAB.11. Tehlike ve kaza durumlarına karşı kendini koruyabilme" öğrenme çıktısı; Türkçe alanından TADB. Dinleme/İzleme becerisi ile ilişkilendirilerek ve şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyaller kullanılarak bütünleştirilmiş etkinlikler tasarlanabilir.

Harekete ilişkin sosyal/bilişsel beceriler; hareketli oyunların temel kurallarını açıklayabilme, hareketli oyunlarda basit taktik ve strateji geliştirebilme ve hareketli oyunlarda liderliği deneyimleyebilme öğrenme çıktılarından oluşur. Bu öğrenme çıktıları, oyun yoluyla diğer tüm alan becerileri ile ilişkilendirilebilir. Örneğin "Sabah, akşam, gece ve gündüz neler yapıldığını söyler." alt öğrenme çıktısı ile harekete ilişkin sosyal/bilişsel becerilerden "HSAB.12. Hareketli oyunların temel kurallarını açıklayabilme" öğrenme çıktısı birlikte ele alınarak gece-gündüz oyununun dahil edildiği bütünleştirilmiş bir etkinlik süreci planlanabilir. Gece-gündüz oyunu oynandıktan sonra çocuklardan, oyuna yeni kurallar oluşturmaları beklenebilir. Bu şekilde gece-gündüz kavramları "HSAB.12.c. Hareketli oyunlara basit kural önerileri getirir." alt öğrenme çıktısı ile yeni bir öğrenme süreci kurgulanabilir. Hareketli oyun içerisinde çocukların kuralları keşfetmeleri, onlardan yeni taktik ve stratejiler önermeleri istenebilir. Ayrıca çocuklar oyunun içindeki kuralları söyleyebilir ve sınıf içerisinde ya da farklı ortamlarda uyulması gereken kuralların oluşturulmasında görev alabilir. Bu süreç Türkçe alan becerisinden TAKB. Konuşma Becerisi ile ilişkilendirilebilir.

HAREKET VE SAĞLIK ALANI ETKİNLİKLERİNİN PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLERLE İLİŞKİLENDİRİLMESİ

Hareket ve sağlık alan becerisi; programın diğer bileşenleri olan değerler, sosyal-duygusal öğrenme becerileri, eğilimler ile ilişkilendirilerek öğrenme süreçleri planlanmalıdır. Örneğin "HSAB.2.b. Nesnelere şekillendirir. HSAB.2.ç. Çeşitli nesnelere kullanarak özgün ürünler oluşturur. SDB2.1.SB4.G1. Grup iletişimine katılmaya istekli olur. D.3.4.4. Kişisel ve grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirir. E3.2.Yaratıcılık" ile ilgili, grup olarak söktak oyuncakları ya da çeşitli özellikteki yağmur maddeleri ile farklı objeler, şekiller ve kompozisyonlar oluşturma etkinliği planlanabilir. Bu etkinlikte çocukların iş birliği, iletişim becerileri ve yaratıcılıkları da desteklenebilir, onlara çalışmalar esnasında birbirleriyle yardımlaşmaları için uygun öğrenme ortamları sunulabilir.

Aktif yaşam için psikomotor becerilerinden "HSAB. 5.c. Hareketlerinde kişisel sınırları dikkate alır." alt öğrenme çıktısı ile beraber okuryazarlık becerilerinden "OB1.1. SB1. Bilgi ihtiyacını fark etmek", değerlerden "D8.1.2. Özel alanını ihlal edebilecek fiziksel temasları ayırt eder.", eğilimlerden "E2.2. Sorumluluk" ile ilgili bir öğrenme süreci planlanabilir. Öğrenme sürecinde çocuklara hulahop verilir ve kişisel alanın hulahopun çevrelediği alan olduğu, oyun sırasında koşarken bu alanı unutmadan hareket etmeleri gerektiği hatırlatılır. Daha sonra hulahoplar yere konur. Çocuklardan, arkasına dokunmadan yandaki hulahopa geçmeleri istenir. Bu sayede hareket ve sağlık alan becerileri ile okuryazarlık becerilerinden bilgi okuryazarlığı, değerlerden mahremiyet ve eğilimlerden sorumluluk birlikte ele alınmış olacaktır.

HAREKET VE SAĞLIK ALANI ETKİNLİK ÖRNEKLERİ

ETKİNLİK ADI: Hareketli Parkur

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık

YAŞ GRUBU: 36-48 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Becerileri

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.2. İş Birliği Becerisi

SDB2.2.SB1. Kişi ve gruplarla iş birliği yapmak

SDB2.2.SB1.G2. Gerektiğinde kişi ve gruplarla iş birliği yapar.

Değerler:

D3. Çalışkanlık

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

D3.4.1. Grupla çalışma becerisi sergiler.

Okuryazarlık Becerileri:

OB4.Görsel Okuryazarlık

OB4.1.Görseli Anlama

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.1.c. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Tek-çift

Materyaller: Adım görseli, iki kutu, renkli toplar

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER

Etkinlik öncesinde parkur hazırlanır. Kırmızı ve mavi topların içerisinde bulunduğu iki kutu parkurun başına yerleştirilir. Kırmızı ve mavi renklerde hazırlanmış olan ayak izleri tek çift şekilde karışık olarak yerleştirilir. Ayak izlerinin sonuna iki hulahop çocukların çift ayak zıplamaları için belirli aralıklarla konulur. Parkurun sonuna iki adet boş kutu konur. Son hulahoplar ile boş kutuların arasında 3 adım mesafe bırakılır.

Bir kutu ile sınıfa girilir. Çocuklar çember düzeninde oturur. Kutunun içinde ne olabileceği sorulur ve kutuyu incelemeleri için çocuklara fırsat verilir (**E1.1.Merak**). Tüm çocuklar inceledikten sonra

ETKİNLİKLER	<p>çocukların cevapları alınır ve kutunun içinde farklı renklerde kolyeler olduğu söylenir. Kutunun içinde kırmızı ve mavi renkli kolyeler vardır. Çocuklardan sırayla kutunun içinden bir kolye çekmeleri ve bu kolyeleri takmaları istenir. Tüm çocuklar kolyeleri taktıktan sonra gruplar (kırmızı grup ve mavi grup) belirlenmiş olur. Ardından bir oyun oynanacağı söylenir ve önceden hazırlanan parkur alanına geçilir (E2.5. Oyunseverlik). Parkurun başında içlerinde kırmızı ve mavi topların olduğu iki kutu vardır. Kırmızı grup kırmızı topların olduğu kutunun arkasında, mavi grup mavi topların olduğu kutunun arkasında sıra olur (SDB2.2.SB1.G2. Gerektiğinde kişi ve gruplarla iş birliği yapar.). Oyuna başlayan çocuklar kutuların içinden birer top alır ve parkura başlar. Kırmızı gruptaki çocuk yerdeki kırmızı ayak izlerini, mavi gruptaki çocuk ise yerdeki mavi ayak izlerini takip ederek parkuru tamamlar (OB4.1.SB2. Görseli tanımak, D3.4.1. Grup çalışma becerisi sergiler.). Yerde tek ve çift olmak üzere iki farklı ayak izi vardır ve çocuklar bu ayak izleri üzerine zıplayarak parkurda ilerler (HSAB.1.b. Etkinliğinin durumuna uygun denge hareketleri yapar.). Parkurun sonunda ise boş kutular vardır. Parkuru tamamlayan çocuklar ellerindeki topu belli bir mesafeden kutulara atmaya çalışır (HSAB.1.c. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.). Oyun tüm çocuklar oynayana kadar devam eder. Oyun bittiğinde kutulardaki toplar sayılır.</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Oyunun en çok hangi kısmında zorlandınız? Neden? • Parkurda başka neler olabilirdi? • Bu oyuna benzeyen başka bir oyun oynadınız mı? O oyun nasıldı? • Topu kutulara hangi şekillerde attınız?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocukların ilgilerine bağlı olarak çocuklardan parkuru uzayda, vahşi doğada, kaygan zeminde, sivri zemindeymiş gibi yaratıcı drama unsurlarını kullanarak tamamlamaları istenebilir. Yaş grubuna uygun büyüklük ve ağırlıkta olan badminton, tenis ve pinpon topları sınıfa getirilerek, bu topların hangi spor dallarında kullanıldığı konuşulup çocuklardan parkuru bu topları kullanarak tekrarlamaları istenebilir. Topların taşındığı hedefe farklı yollardan gelecek şekilde hazırlık yapılırsa çocuklara daha çok tekrar şansı tanınmış olur. Örneğin çocuklar 2 sıra olup sırada bekleye bekleye topları atmak yerine 5-6 farklı yerden başlayıp topları ortada ortak bir kutuya atabilir. Ayak izleri birbirlerine karıştırılıp yön bulma pratiği yaptırılabilir.

Oyunda kullanılan ayak izleri yerine tek ve çift ayak ile zıplamayı temsil eden ayak izleri kartlarını çocukların hazırlaması istenebilir. Çocuklardan bu kartları kullanarak yeni bir oyun parkuru tasarlamaları istenebilir. Çocuklar kendi seçtikleri müzikler ve kostümlerle parkuru sanki bir gösterideymiş gibi tamamlayabilirler. Çocuklardan içinde zıplama hareketini bulduran kendine özel bir dans figürü yapmaları istenebilir. Sınıfa geçici bir sahne kurularak her çocuğun kendi figürünü tanıtmaları için çocuklara imkân verilebilir.

Destekleme: Etkinliğin aşamaları görselleştirilerek çocuklara etkinlik başlangıcında bu görseller üzerinden ne yapılacağı anlatılabilir. Oyun sürecinde yapılacaklar öğretmen tarafından model olunarak gösterilebilir. Çocuklardan tek ve çift ayağı karıştıranlar için tek ayağın yanına "1" rakamı ya da tek bir ayak sembolü, çift ayağın yanına "2" rakamı ya da çift ayak sembolü yapıştırılabilir. Gerektiğinde çocuklara farklı türlerde ipuçları verilerek çocukların etkinliğe katılımları artırılabilir. Çeşitli geri bildirimler verilerek çocukların etkinliğe katılımları desteklenebilir.

AİLE / TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere yapılan etkinlik hakkında bilgi verilir. Ailelerden çocuklarıyla birlikte boncuklardan bir kolye tasarlamaları istenebilir.

ETKİNLİK ADI: Hareketli Balonlar

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

E1.3. Azim ve Kararlılık

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.2. İş Birliği Becerisi

SDB2.2.SB1. Kişi ve gruplarla iş birliği yapmak

SDB2.2.SB1.G2. Gerektiğinde kişi ve gruplarla iş birliği yapar.

Değerler:

D3. Çalışkanlık

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

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

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.1.b. Etkinliğinin durumuna uygun denge hareketleri yapar.

HSAB.1.c. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.

HSAB.3. Jimnastik, dans ve hareket etkinliklerinde ritmik beceriler sergileyebilme

HSAB.3.c. Bireysel/eşli dans etkinliklerine katılır.

HSAB.6. Eşle/grupla ahenk içinde hareket örüntüleri sergileyebilme

HSAB.6.a. Eşle hareket eder.

HSAB.6.b. Grupla hareket eder.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Materyaller: Çocuk sayısı kadar balon, asetat kalemi

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER

Çocuklar yarım ay düzeninde oturur. Tüm çocuklara birer tane balon dağıtılarak çocuklardan bu balonları incelemeleri ve şişirmeye çalışmaları istenir. Daha sonra çocuklara balonu şişirmeyi denemeleri için zaman verilir. Balonunu şişirebilen çocukların balonlarının ağızı bağlanır ve uygun bir kalemle çocukların isimleri bu balonların üzerine yazılır. Şişiren çocuklara balonu nasıl şişirdikleri; şişiremeyen çocuklara neden şişiremedikleri, nerede zorlandıkları sorulur ve cevapları alınır. Cevapların ardından balonları şişirmek için önce burnumuzdan derin bir nefes alıp bu nefesi ağızımızdan vermemiz gerektiği söylenir. Şişiremeyen çocuklara yeniden denemeleri için süre tanınır. Hâlâ şişiremeyen çocuklar içinse birer balon hazırlanır ve bu balonların üzerine çocukların isimleri yazılır. Daha sonra bu

ETKİNLİKLER	<p>balonlarla neler yapabilecekleri sorulur. Çocukların fikirleri alınır ve bu fikirler doğrultusunda oynamaları için fırsat verilir. Bir süre sonra çocuklara bu balonlarla bazı oyunlar oynayacakları söylenir (E2.5. Oyunseverlik). Öncelikle tüm çocuklardan balonlarını bacaklarının arasına sıkıştırarak yürümeleri istenir. Daha sonra bir müzik açılarak çocuklara balonları bacaklarının arasındayken dans etmeleri söylenir (HSAB.1.a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketleri yapar, HSAB.1.b. Etkinliğinin durumuna uygun denge hareketleri yapar, HSAB.1.c. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar. HSAB.3.c. Bireysel/eşli dans etkinliklerine katılır). Bu yürüme ve dans sırasında balonların düşmemesine özen göstermeleri ve dengelerini de sağlamak için dikkatli olmaları belirtilir. Bir süre sonra çocuklardan balonlarının renklerine göre eşleşmeleri istenir (SDB2.2.SB1.G2. Gerekliğinde kişi ve gruplarla iş birliği yapar.). Çocuklardan birbirlerine sırtlarını yaslayarak oturmaları istenir. Çocukların sırtlarının arasına balon yerleştirilir. Çocuklardan balonu patlatmadan ve yere düşürmeden ayağa kalkmaları istenir. Ayağa kalktıktan sonra çocuklar balonlarla farklı pozisyonlarda (sırtlarında, karınlarında, göğüslerinde, kollarının arasında vb.) yürür ve/veya dans eder (HSAB6.a. Eşle hareket eder. HSAB.6.b. Grupla hareket eder, SDB2.2.SB1. Kişi ve gruplarla iş birliği yapmak, D3.4.4. Kişisel ve grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirir, E1.3. Azim ve Kararlılık). Çocuklara balonları düşürmemek için nelere dikkat ettikleri ve hangi taktik ya da stratejileri uyguladıkları sorulur ve çocukların cevapları alınır. Son olarak çocuklara bugünkü çalışmanın eşlerimizle uyum sağlama ve denge üzerine olduğu söylenir.</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Balonunuz ne renkti? • Balonu şişirmek için nefesimizi nasıl kullanmalıyız? • Eşinizle denge oyunlarında en çok ne yaparken zorlandınız? Neden? • Eşli çalışmalarınızda balonu düşürmemek için hangi taktik ve stratejileri uyguladınız? • Başka hangi nesne ile bu oyunu oynayabiliriz?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Yer değiştirme hareketleri yürüme, koşma, galop, sıçrama, sekme, kayma adımı, adım al sek, yuvarlanma, tırmanma şeklinde çeşitlendirilebilir. Örneğin balon bacakların arasına alınarak yürümeye başlanıp, sonra sıçrama ile devam edilebilir (Sıçrayamayan çocuk için galop seçeneği kendiliğinden devreye girmiş olur.) veya balonlarla birlikte yuvarlanılabilir. Sırt sırta yapılan nesne kontrolünde nesne değişebilir, farklı boyutlarda toplar kullanılabilir. Nesne kontrolü için vücut bölümleri haricinde materyaller devreye girebilir. Örneğin karton parçası üzerine konulan balon, iki çocuk tarafından kayma adımı ile bir yerden bir yere taşınabilir. Böylece hem nesne kontrolü hem denge hem de yer değiştirme seçenekleri zenginleştirilmiş olur. Böylelikle çocukların problem çözme ve iş birliği yapma becerileri desteklenebilir.

Destekleme: Çocukların oturma düzenini kolaylaştırmak amacıyla oturacakları yere fotoğrafları ya da kendilerine ait semboller yapıştırılabilir. Çocukların belirli yerlere oturmaları istenebilir. Önce balonun nasıl şişirildiği çocuklara model olunarak anlatılabilir ve daha sonra onlardan balonları şişirmeleri istenebilir. Çocukların pipet aracılığıyla balon şişirmeleri sağlanabilir. Çocukların tercihlerine göre istedikleri renk ve büyüklükte balon dağıtılabilir. Balonla oyun oynanırken gerektiğinde çocuklara farklı türlerde ipuçları verilerek çocukların etkinliğe katılımları artırılabilir. Çocuklardan bireysel özelliklerine ve gereksinimlerine göre konuşarak, göstererek veya işaret ederek sorulan sorulara cevap vermeleri istenebilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelerden çocukları ile birlikte farklı denge ve tırmanma aletlerinin bulunduğu bir parka, oyun alanlarına gitmeleri ve çocuklarını bu aletleri kullanmaları için teşvik etmeleri istenebilir.

ETKİNLİK ADI: Koşuyorum, Parkuru Tamamlıyorum

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık

YAŞ GRUBU: 60-72 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Becerileri

HSAB2. Aktif ve Zinde Yaşam İçin Sağlık Becerileri

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi)

SDB1.1.SB2. Olaylar/durumlar karşısında hangi duyguları yaşadığını fark etmek

SDB1.1.SB2.G4. Duyguları ve davranışları arasındaki ilişkiyi söyler.

Değerler:

D3. Çalışkanlık

D3.1. Azimli olmak

D3.1.1. Gayretli olmanın hedeflere ulaşma üzerindeki etkisini fark eder.

Okuryazarlık Becerileri:

OB1. Bilgi Okuryazarlığı

OB1.1. Bilgi İhtiyacını Fark Etme

OB1.1. SB1. Bilgi ihtiyacını fark etmek

OB1.3. Bilgiyi Özetleme

OB1.3.SB3. Bilgiyi yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)

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.1.b. Etkinliğinin durumuna uygun denge hareketleri yapar.

HSAB.8. Aktif ve sağlıklı yaşam için gereken zindelik becerilerinin neler olduğunu söyleyebilme

HSAB.8.a. Hareket etkinlikleri esnasında solunum/ kalp atışı/ terleme gibi gerçekleşen fizyolojik değişimleri söyler.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Hızlı-yavaş

Sözcükler: Koşu sporu, maraton (uzun mesafe koşu), kısa mesafe koşu, engelli koşu

Materyaller: Engel tahtaları (Kullanılacak materyallerin yüksekliği çocuğa uygun olmalı, kullanılacak materyalin tehlikeli olmamasına dikkat edilmelidir.), koşu sporu ile ilgili resimler ve materyaller, tef

Eğitim/Öğrenme Ortamları:Sınıf, açık hava

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER	<p>Sınıfta uygun bir yere çocukların ilgisini çekecek şekilde atletizmde başarılarıyla tanınan iki ünlü Türk sporcunun İsmail Akçay ve Nevin Yanıt Baltacı'nın resimleri asılır. Çocuklara atletlerin resimleri gösterilerek kim oldukları, ne iş yapıyor olabilecekleri sorulur ve çocukların tahminleri alınır (E1.1. Merak). Ardından görsellerdeki kişilerin kim olduğu, koşu sporu yaptıkları, koşu sporu yapan bu kişilere atlet denildiği, onların nasıl başarılı oldukları anlatılır (D3.1.2. Gayretli olmanın hedeflere ulaşma üzerindeki etkisini fark eder.). Sonrasında koşu sporu için neler gerekir diye sorulur ve çocukların cevapları alınır. Çocuklara koşu parkuru resimleri gösterilerek koşu sporunun çeşitleri olduğu söylenir. "Farklı koşu çeşitleri neler olabilir?" sorusu sorularak çocukların cevapları alınır. Ardından koşu sporunun çeşitlerinden bahsedilerek konu uzun, kısa mesafe ve engelli koşuya getirilir. Uzun mesafe koşusunun diğer adının "maraton" olduğu söylenir. Kısa mesafeli koşuların da olduğundan bahsedilir. Kısa mesafede ve engelli koşuda hızlı olmanın, uzun mesafede dayanıklı olmanın önemli olduğu vurgulanır. "Bunun nedenleri neler olabilir?" sorusu üzerinden tartışılır (OB1.1.SB1.Bilgi ihtiyacını fark etmek, OB1.3.SB3. Bilgiyi yorumlamak). Çocuklarla bahçeye çıkılır. İlk olarak tüm çocuklar belirlenen kısa mesafede söylenen sayıda beraberce serbest olarak koşarlar (Örneğin yolun başındaki ağacın önünden bahçe duvarına kadar koşalım ya da giriş kapısından ilerideki çöp kovasına kadar koşalım.) (HSAB.1.a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketleri yapar.). Bu koşunun kısa mesafe koşusu olduğu açıklanır. Serbest koşu tamamlanınca tef çalınır, çocuklara "Vücut ısılarınızda ve kalp atışlarınızda nasıl değişiklik oldu?", "Kendinizi nasıl hissettiniz?" soruları yöneltilir. Çocukların bedenlerinde meydana gelen değişimleri ve kendilerini nasıl hissettiklerini ifade etmelerine fırsat verilir (HSAB.8.a. Hareket etkinlikleri esnasında solunum/ kalp atışı/ terleme gibi gerçekleşen fizyolojik değişimleri söyler, SDB1.1.SB2.G4. Duyguları ve davranışları arasındaki ilişkiyi söyler.). Ardından önceden hazırlanan engelli koşu parkurunun olduğu yer çocuklara gösterilir. "Şimdi koşu sporunun çeşitlerinden biri olan engelli koşu yapacağız." denir ve çocuklardan parkuru incelemeleri istenir. Önce parkurun nasıl tamamlanacağı gösterilir. Sonrasında çocuklar sıraya girer ve her çocuk tef sesiyle parkuru tamamlar (HSAB.1.b. Etkinliğinin durumuna uygun denge hareketleri yapar, E3.1. Odaklanma). Bu sırada her çocuk için süre tutulur, parkuru ne kadar sürede tamamladığı çocuğa söylenir ve bu süreler kâğıda not edilir. Süre sadece çocukların hızlarını belirlemek için tutulur. Engelli parkurun tamamlanmasından sonra çocuklarla birlikte çember olunur. Parkur hakkında sohbet edilerek parkurda başka neler olabileceği hakkında çocukların fikirleri alınır. Başka bir gün yeni bir parkur hazırlamak üzere etkinlik sonlandırılır.</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Bugün hangi spor hakkında konuştuk? • Koşu çeşitleri nelerdir? • Biz hangi koşu çeşitlerini denedik? • Koşmak size nasıl hissettiriyor? • Koşarken vücudumuzda ne gibi değişiklikler oluyor? • Engelli koşmayı mı yoksa serbest koşmayı mı tercih edersin? Neden?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Koşu esnasında çocukların komutla donmaları istenebilir, böylece hareketten donmaya farklı bir denge zorluğu deneyimlenmiş olabilir. Engelli koşu deneyiminde farklı yüksekliklerde ve kalınlıklarda engeller kullanılarak hem farklı hazır bulunuşluklar devreye sokulabilir hem de denge ve yer değiştirme becerilerinin farklı ortamlarda kullanımı ile problem durumuna uygun hareketi belirleme deneyimi sunulmuş olabilir. Bu kısımda ayrıca üst düzey düşünme becerileri de devreye sokulabilir. Yer değiştirme hareketleri sırasında hızlı-yavaş yürüme, hayvan yürüyüşü taklitleri, kayma adımı, sıçrama, sekme vb. hareketler ile de parkur deneyimlenebilir. Bu noktada öğretmenin bu etkinlikleri yaparken alacağı önlemleri, çocuklar serbest

koşarken birbirlerine çarpmamaları için alınacak tedbirleri, engelli koşularda engellerin hangi materyalle sağlanacağı ve onlar geçilirken oluşabilecek düşmelerde yaralanma riskini azaltmak için neler yapılacağını da önceden planlaması önemlidir.

Destekleme: Görseller hazırlanırken dokunsal özellikler eklenerek veya bu görseller zıt renkli zemine yapıştırılarak görme bakımında işlevsel hâle getirilebilir. Atletizm ile ilgili dijital içerikler çocuklara sesli betimleme yapılarak anlatılabilir. Bahçedeki koşu alanının sınırları çocukların özelliklerine göre belirgin hâle getirilebilir. Sorular kolaylaştırılarak çocukların cevap verebilmeleri için ipuçları verilebilir. Çocukların ihtiyaç duyması hâlinde öğretmen parkurda yapılması gerekenler hakkında model olabilir. Çocuklardan bireysel özelliklerine göre parkurun belirli bir kısmını tamamlamaları istenebilir. Çeşitli geri bildirimler verilerek çocukların etkinliğe katılımları desteklenebilir.

AİLE / TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere hafta sonu doğada ya da yürüyüş alanlarında koşu yapmaları önerilir.

Toplum Katılımı: Yakın çevrede atletizm sporu ile ilgilenen bir sporcu/öğretmen/akademisyen varsa okula davet edilerek deneyimlerini paylaşması istenebilir.

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. Bedenin 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. Bedenin 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/pozunu 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/pozunu gösteren kart kimdeyse o çocuk resmi getirir ve ahşap insan figürünü kullanarak istediği bir duruşu/pozunu yapar. Daha sonra bu duruşu yaparken vücudunun hangi bölümlerini kullandığını söyler (HSAB.4.a. Bedenin bölümlerini gösterir, HSAB.4.b. Bedenin 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/pozunu yaparken zorlandın? Neden? • Senin seçtiğin duruş/poz hangisiydi? Neden o duruşu/pozunu 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 ulaşamama durumu olursa öğretmen makete yaptıracığı 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 eşleşmesi 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.

ETKİNLİK ADI: Ben Bir Balıkçıyım

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

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E1.3. Azim ve Kararlılık

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB2. Duygu, düşünceleri ifade etmek

SDB2.1.SB2.G3. Duygu ve düşüncelerini beden dili ile uyumlu olarak açıklar.

Değerler:

D3. Çalışkanlık

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

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

D12. Sabır

D12.2. İstikrarlı olmak

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

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB.2. Farklı ebat ve özellikteki nesnelere etkin bir şekilde kullanabilme

HSAB.2.a. Farklı büyüklükteki nesnelere kavrar.

HSAB.2.c. Farklı boyutlardaki nesnelere kullanır.

HSAB9. Aktif ve sağlıklı yaşam için hareket edebilme

HSAB.9.b. Günlük yaşamda duruma ve şartlara uygun giyinmeye gayret eder.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: İçinde-dışında, ıslak-kuru

Sözcükler: Oltta, akvaryum

Materyaller: 5 kg'lık şişeler, balıkçı oltası (ucunda oltta iğnesi olmamalı), balıkçı çizmesi, çocuklar için yağmur çizmesi ve önlük (bir gün önceden velilerden istenebilir), su, çubuklar, şönil, çakıl taşları, kâğıt bardak

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Açık hava

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER

Etkinlik öncesinde, tercihen açık havada masalar hazırlanır. Masalara su dolu kaplar yerleştirilir. Balıkçı oltası ve çizmesi ile çocukların dikkatleri çekilir (**E1.1. Merak**). Çocuklara bu kıyafetlerin neler olduğu ve ne zaman giyilebileceği sorulur ve çocukların cevapları alınır (**SDB2.1.SB2.G3. Duygu ve düşüncelerini beden dili ile uyumlu olarak açıklar.**). Alınan cevaplardan sonra bu kıyafetlerin balıkçı oltası ve çizmesi olduğu, bu kıyafetleri balıkçıların kullandığı söylenir. Çocuklara oltanın nasıl kullanılıyor olabileceği sorulur ve incelemeleri için fırsat verilir. Ardından çocuklarla birlikte bahçeye çıkılır.

ETKİNLİKLER	<p>Bahçede çocuklara giymeleri için önlükler ve evden getirdikleri çizmeler verilir. Çocuklardan önlükleri ve çizmeleri giymeleri istenir (HSAB.9.b.Günlük yaşamda duruma ve şartlara uygun giyinmeye gayret eder.). Her çocuğa kap olarak su şişeleri verilir. Her çocuğun kabına bir miktar su doldurulur. Ardından çocuklara “Çocuklar şişenizdeki suyu küçük bir göl/deniz gibi düşünün.” denir ve çocuklara şönilerden yapılmış 4-5 tane farklı büyüklüklerde balıklar verilerek göllerine/denizlerine koymaları istenir (HSAB.2.a. Farklı büyüklükteki nesnelere kavrar.). Tüm çocuklar balıklarını koyduktan sonra “Şimdi hepiniz birer balıkçı olacaksınız ve oltalarınızla balıkları tutacaksınız.” denilir. Çocuklara balık tutmaları için birer çubuk ve birer tane de kâğıt bardak verilir. Bu bardaklar çocukların balık tutma kovaları olur. Daha sonra çocuklardan ellerindeki iki çubuk yardımı ile balıkları tutmaları ve kovalarına koymaları istenir (HSAB.2.c. Farklı boyutlardaki nesnelere kullanır, E1.3. Azim ve Kararlılık, D12.2.1. Görev ve sorumluluklarını yerine getirirken kararlı davranır.). Çocuklar göllerindeki/denizlerindeki tüm balıkları yakaladığında etkinlik tamamlanır ve çocuklardan tuttıkları balıkları saymaları istenir. Oyun çocukların ilgisi doğrultusunda bir kez daha tekrar edilebilir. Daha sonra gerekli yardımlarla çocuklardan şişelerini almaları ve dikkatlice taşıyarak şişelerindeki su ile bahçedeki ağaç, çiçek vb. bitkileri sulamaları istenir. Son olarak şişeler düzenli bir şekilde belirtilen yere konur (D3.4.4. Kişisel ve grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirir.).</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Önlük ve çizmeleri neden giydiniz? • Balıklarınızı nasıl tuttunuz? • Kaplarınızdaki suyu başka nasıl değerlendirebilirsiniz? • Kaç tane balık tuttunuz? • Daha önce hiç balık tutmuş muydunuz? Nerede tuttunuz?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Nesne kontrol becerilerini zenginleştirmek için farklı araçlarla balık tutmak deneyimlenebilir. Duyusal uyarıların da artırmak için çocuklardan suya ellerini de sokmaları gereken bir materyal ile balık tutmaları istenebilir. Örneğin karton bardaklar verilir biraz su ile bir balığı bardağa alıp bir başka göle/denize taşınmaları istenebilir. Psikomotor çıktıları artırmak adına balıkların yakalandığı yer ile taşındıkları yer arasındaki mesafe artırılabilir. Oyun devam ettikçe çocukların bu mesafede farklı engeller ile daha farklı problem durumlarına uygun hareketleri deneyimlemeleri sağlanabilir. Örneğin önce çubuklar ile tuttıkları balıkları bir yere yürüyerek taşıyabilir, sonrasında bardakla tuttıkları balıkları taşıyabilirler. Ek olarak balıkları taşıdıkları yola engeller yerleştirilerek çocukların bu engellerin üstlerinden, aralarından, altlarından geçmeleri istenebilir.

Destekleme: Kostümler giyilirken çocuklara çeşitli ipuçları verilerek destek olunabilir. Etkinlikteki kavramlarla (balıkçı oltası, çizme, balık avlama) ilgili video izletilebilir. Oyunun nasıl oynanacağı ve kuralları görseller üzerinden açıklanabilir. Grup çalışması yapılarak oyun sürdürülebilir. Çeşitli geri bildirimler verilerek çocukların etkinliğe katılımları desteklenebilir.

AİLE / TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelerden çocuklarıyla bir balıkçıya gitmeleri, balıkçı ile sohbet etmeleri, oradaki balıkları incelemeleri ve ilgilerini çeken bir balığın fotoğrafını çekerek okula göndermeleri istenebilir.

Toplum Katılımı: Ailelerden ya da yakın çevreden bir balıkçı/balık tutmayı seven biri sınıfa davet edilebilir ve deneyimlerini paylaşması istenebilir.

ETKİNLİK ADI: Eşli Yürüyüş

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık

YAŞ GRUBU: 60-72 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Becerileri

EĞİLİMLER:

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.2. Yaratıcılık

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.2. İş Birliği Becerisi

SDB2.2.SB4. Ekip (takım) çalışması yapmak ve yardımlaşmak

SDB2.2.SB4.G3. Diğer üyelerle görev paylaşımı yapar.

SDB2.3. Sosyal Farkındalık Becerisi

SDB2.3.SB2. Başkalarının duygularını, düşüncelerini ve bakış açılarını anlamak

SDB2.3.SB2.G2. Başkalarının duygularını, bakış açılarını ve görüşlerini dikkatle dinler.

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.

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB.6. Eşle/grupla ahenk içinde hareket örüntüleri sergileyebilme

HSAB.6.a. Eş çalışmalarında hareketi eşle aynı yönde yapar.

HSAB.6.b. Eş çalışmalarında hareketi farklı yönlerde yapar.

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

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Hızlı-yavaş, yakın-uzak

Sözcükler: Eşli yürüyüş, komut verme

Materyaller: Kurdele, sopa, ip

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER

İki renk kurdele ile çocukların dikkati çekilir. "Acaba bu kurdeleler ile neler yapabiliriz?" sorusu sorulur ve çocukların tahminleri alınır. "Kurdelelerle oyun oynayabiliriz." cevabını vermeleri için yönlendirmeler yapılabilir. Ardından oyunun nasıl bir oyun olabileceği sorulur ve çocukların fikirlerini ifade etmelerine fırsat verilir (**SDB2.3.SB2.G2. Başkalarının duygularını, bakış açılarını ve görüşlerini dikkatle dinler, E3.2. Yaratıcılık**). Daha sonra "eşli yürüyüş" oyunu oynanacağı söylenir ve oyun anlatılır. Ardından eşleşme için çocuklar torbanın/kutunun içinden sayı çekerler. Torbanın/kutunun içerisinde her sayıdan en az 2 tane yazılmalıdır. Eğer sınıftaki çocuk sayısı tek sayı ise bir grubun 3 kişilik olması sağlanabilir. Aynı sayıyı çeken çocuklar eş olur. Eşleşmeler tamamlanınca eşler, kendilerine verilen kurdelenin iki ucundan tutarak hareket etmeleri konusunda bilgilendirilir. "Hızlı yürüme, yavaş yürüme,

ETKİNLİKLER	<p>asker gibi yürüme, penguen gibi yürüme, kanguru gibi yürüme, çömelerek yürüme, parmak ucunda yürüme, birbirine sarılarak yürüme” şeklinde farklı yönergeler verilir. Yönergeler “sadece kırmızı renkli kurdelesini olan eşler yürüsün, sadece sarı renkli kurdelesini olan eşler yürüsün” şeklinde farklı yönergelerle çeşitlendirilebilir. Oyun sırasında çocuklardan yönergeye uygun bir şekilde ve eşleri ile uyum içinde hareket etmeleri istenir (HSAB.6.a. Eş çalışmalarında hareketi aynı yönde yapar, HSAB.6.b. Eş çalışmalarında hareketi farklı yönlerde yapar, HSAB.6.c. Eş çalışmalarında hareketi eş zamanlı yapar, SDB2.2.SB4.G3. Diğer üyelerle görev paylaşımı yapar.). İkinci aşamada oyunun biraz daha zorlaştırılacağı söylenir. Bu defa çocuklara kurdele yerine aynı renklerde ince uzun kesilmiş kâğıtlar verilir ve çocukların oyunda istenen hareketleri yaparken kâğıdı yırtmamak için dikkatli olmaları gerekeceği söylenir. Bir önceki aşamada olduğu gibi farklı yönergeler verilir ve çocuklardan yönergeye uygun bir şekilde ve eşleri ile uyum içinde hareket etmeleri beklenir (HSAB.6.a. Eş çalışmalarında hareketi aynı yönde yapar, HSAB.6.b. Eş çalışmalarında hareketi farklı yönlerde yapar, HSAB.6.c. Eş çalışmalarında hareketi eş zamanlı yapar, D3.5.3. Kendine uygun görevleri almaya istekli olur, D3.5.4. Kişisel ve grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirir.). Oyun çocukların ilgisi doğrultusunda devam eder.</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Arkadaşınla aynı anda hareket etmek sana ne hissettirdi? • Eşinle uyumlu bir şekilde hareket edebilmek için neler yaptın/yaptınız? • Arkadaşınızla yürümeye çalışırken en çok hangi yürüyüşte zorlandınız? Neden? • Bu oyunu daha farklı nasıl oynayabiliriz?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Etkinliğe koşma, atlama, sıçrama, zıplama, sıçramalı atlayış, kayma, yuvarlanma, tırmanma vb. yer değiştirme hareketleri eklenebilir. Bu farklı yer değiştirme hareketleri, çocukların ilgisini çekecek farklı ritimlerdeki müziklerle uygulanabilir, böylece ritmik hareket etme ve koordinasyon daha etkili şekilde deneyimlenebilir. Grupta yer alan çocuk sayısı artırılarak grupla çalışma denemeleri yapılabilir. Özellikle derin doku duyusunu desteklemek açısından vücudun farklı yerleri ile farklı nesnelere kontrol edilebilir. Örneğin çocuklar elleriyle kurdeleyi tutarken müzik eşliğinde hareket ederler ve bu sırada diğer elleriyle birbirlerinin koltuk altına top koyabilirler. Biri eşinin koltuk altına topu sıkıştırırken, 3 adım sonra topu taşıyan kişi boşta ki eliyle topu alıp arkadaşının koltuk altına koyabilir. Duyusal uyarılar eklenmesi etkinliğe zenginlik katılabilir.

Destekleme: Oyunun kuralları ve nasıl oynanacağı görseller üzerinden açıklanabilir. Oyuna katılmakta zorlanan çocuklardan sevdiği bir arkadaşı ile eşleşmesi istenebilir veya bu çocuklar oyunu öğretmenle beraber oynaması yönünde cesaretlendirilebilir. Çocukların bireysel özelliklerine göre oyunu tek oynamalarına rehberlik edilebilir.

AİLE / TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere gün içinde oynanan oyun hakkında bilgi verilerek bu oyunu evde aile bireyleri arasında farklı farklı eşleştirmeler (anne-baba, anne-çocuk, baba-çocuk, çocuk-kardeş/abi/abla, anne-baba-çocuk vb.) ile denemeleri önerilebilir.

ETKİNLİK ADI: Arıların Yolu

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık

YAŞ GRUBU: 60-72 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Becerileri

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

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:

D3. Çalışkanlık

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

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

D12. Sabır

D12.2. İstikrarlı olmak

D12.2.3. Olaylar ve durumlar karşısında motivasyonunu sürdürür.

Okuryazarlık Becerileri:

OB1. Bilgi Okuryazarlığı

OB1.1. Bilgi İhtiyacını Fark Etme

OB1.1.SB1. Bilgi ihtiyacını fark etmek

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.1.c. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.

HSAB.2. Farklı ebat ve özellikteki nesnelere etkin bir şekilde kullanabilme

HSAB.2.a. Farklı büyüklükteki nesnelere kavrar.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Sözcükler: Nektar, polen, kovan

Materyaller: Şönilerden hazırlanmış arı antenleri, kutu (kovan), labutlar/huniler/su şişesi, bal peteği maketi, renkli toplar, rulo, su dolu şişeler/bardaklar

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER	<p>Çocuklara katılı durumda olan bir kâğıt gösterilir ve kâğıttaki yazıyı tahmin etmeleri istenir (E1.1. Merak). Çocukların cevapları alındıktan sonra kâğıtta bir bilmece yazdığı söylenir ve bilmece çocuklara sorulur: "Kanatlarım var, uçarım, Çiçeklerden nektar, polen toplarım, Kovanımda yaşarım, Sizlere bal yaparım."</p> <p>Çocuklardan "arı" cevabı alınır. Ardından "Polen ne demek?", "Nektar ne demek?" soruları sorulur (SDB2.1.SB2.G4. Duygu ve düşüncelerini bağlama uygun olarak açıklar, OB1.1.SB1. Bilgi ihtiyacını fark etmek). Cevaplar alındıktan sonra nektarın çiçeklerin ürettiği şekerli bir sıvı olduğu ve balın şeker kaynağını oluşturduğu, polenin de çiçek tozu olduğu ve arıların poleni besin olarak tükettiği bilgileri verilir. Çocuklara, şimdi herkesin birer arı olacağı ve kendi ballarını yapacağı söylenir. Oyun için önceden şönilerden hazırlanmış arı antenleri çocuklara dağıtılır. Çocukların antenleri kafalarına takmasının ardından oyun anlatılır. Oyun için parkur alanına geçilir. Parkur için labutlar/huniler/su şişeleri ortalama yarım metre mesafe ile düz bir şekilde dizilir. Başlangıç noktasındaki masada bal peteği şeklindeki maket ve yanında rulolar vardır. Çocuklardan iki adet rulo almaları istenir. Labutlar/huniler/su şişelerinin arasından zikzak yapılarak geçilir ve bitiş noktasına varılır. Bitiş noktasında büyük bir çiçek modeli vardır. Çiçek modelinin içinde poleni temsil eden renkli toplar ve nektarı temsil eden su dolu bardaklar/şişeler vardır. Bitiş noktasına varılınca polenlerden (renkli toplar) ve nektarlardan (su dolu bardaklar/şişeler) birer tane alınır ve başlangıç noktasından alınan ruloların üzerine yerleştirilir. Materyaller düşürülmeden aynı yoldan geri dönülür. Materyalleri düşüren çocuklar geri dönerek, yeniden top ve bardak/şişe olarak elindeki ruloları yerleştirir ve oyuna devam eder (D12.2.3. Olaylar ve durumlar karşısında motivasyonunu sürdürür.). Alınmış olan top ve bardak/şişe masanın üzerindeki bal peteklerinin içine bırakılır ve parkur tamamlanır (HSAB.1.a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketleri yapar, HSAB.1.c. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar, HSAB.2. a. Farklı büyüklükteki nesnelere kavrar, E2.5. Oyunseverlik, D3.4.4. Kişisel ve grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirir.). Oyun her çocuk oynayana kadar devam ettirilir.</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Arılar hakkında daha önce ne biliyordunuz? • Bugün arılar hakkında neler öğrendiniz? • Bu oyunu başka hangi materyallerle oynayabiliriz?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Etkinlik; koşma, atlama, sıçrama, zıplama, sıçramalı atlayış, kayma, yuvarlanma, tırmanma vb. farklı yer değiştirme hareketleri kullanılarak zenginleştirilebilir. Çocuklar, ruloları elleriyle taşıdıktan sonra bir tepsi veya düz bir karton vb. üzerinde taşıyabilirler. Polenleri yerde yuvarlayarak götürme vb. farklı seçenekler kullanarak nesne kontrol becerilerini zenginleştirebilirler. Çocuklar ruloyu getirdikten sonra her çocuk, uygun olan bir mesafeden kovana topu atarak yerleştirir. Böylece atma ve tutma nesne kontrol becerisi ile fırlatma becerisi de uygulanmış olur.

Destekleme: Bilmecenin cevabını kolaylaştırmak için çocuklara farklı ipuçları verilebilir. Arıların nasıl bal ürettiği video ya da görseller ile anlatılabilir. Her bir yönergeye önce öğretmen tarafından model olunabilir. Tüm çocukların oyuna katılımı için oyun tek materyal ile oynanarak tamamlanabilir. Oyun sırasında yönergeler tekrar edilebilir, geri bildirim sunulabilir. Çocukların bireysel özelliklerine göre parkurun bir kısmını tamamlamaları teşvik edilebilir.

AİLE / TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelerden EBA Kütüphanesinde bulunan "Arılar Varsa Yarınlar Var" videosunu çocuklarıyla izlemeleri, videoda izlediklerini anlatan bir resim çizmeleri ve bu resimleri okula göndermeleri istenebilir.

ETKİNLİK ADI: Sence Hangi Hayvan?

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık

YAŞ GRUBU: 36-48 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Becerileri

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E1.5. Kendine Güvenme (Öz Güven)

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.

SDB2.1.SB4. Grup iletişimine katılmak

SDB2.1.SB4.G3. Grup içi iletişime katkıda bulunur.

Değerler:

D4. Dostluk

D4.4. Arkadaşlarını ve onlarla vakit geçirmeyi önemsemek

D4.4.1. Arkadaşlarıyla vakit geçirmekten keyif alır.

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:

Materyaller: Öğrenci sayısı kadar hayvan görsellerinin bulunduğu kâğıtlar, bir adet kutu

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER

Çocuklar yarım ay düzeninde oturur. Bir kutu ile çocukların dikkati çekilir. Çocuklara kutunun içinde ne olabileceği sorulur ve çocukların cevapları alınır (**E1.1. Merak**). Kutunun içinde üzerinde hayvan görselleri olan kâğıtlar vardır. Çocuklardan sırayla kutudan bir kâğıt çekmeleri istenir. Kâğıdı çeken çocuk kendisine çıkan görseldeki hayvanın taklidini yaparak sözsüz bir şekilde anlatmaya çalışır (**SDB2.1.SB3.G1. Sözlü/sözsüz etkileşimi fark eder.**). Çocukların rahatça anlatabilmesi için belirgin hareket etme/yürüme şekilleri olan hayvanlar (tavşan, penguen, maymun gibi) seçilir. Çocukların tahminleri alınır [**SDB2.1.SB4.G3. Grup içi iletişime katkıda bulunur, HSAB.1.a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketleri yapar, E1.5. Kendine Güvenme (Öz Güven)**]. Doğru tahmin geldikten sonra kartı elinde tutan çocuk, görseli arkadaşlarına gösterir ve hep birlikte aynı hareketi birbirlerine dokunmadan yaparlar (**D4.4.1. Arkadaşlarıyla vakit geçirmekten keyif alır.**). Ardından çocuk kâğıttaki hayvanla ilgili bildiği bir özelliği söyler ve sıra diğer çocuğa geçer. Oyun tüm çocuklar tamamlayana kadar devam eder.

DEĞERLENDİRME

- Hangi hayvanları nasıl taklit ettiniz?
- Hangi hayvanı taklit etmek hoşunuza gitti? Neden?
- Hangi hayvanı taklit ederken zorlandınız? Neden?
- Başka hangi hayvanın taklidini yapmak isterdiniz? Neden?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Hayvan hareketleri taklit edildikten sonra farklı engeller, çözülmesi gereken fiziksel problemler vb. eklenerek çocukların farklı yürüyüşler kullanarak engelleri aşabilmesi sağlanır (Ördek gibi oturulurken bir ipin üzerinden atlanabilir, yüksek bir engelin altından kafalar eğilerek geçildikten sonra ise ördek yoruldu denilip uykuya geçilebilir.). Her çocuk farklı bir hayvan yürüyüşü yaparken müzik değiştirilebilir ve herkes bir başkasının yürüyüşünü yapmaya başlayarak rol değişebilir.

Destekleme: Kullanılan görseller farklı dokusal özelliklerde olabilir veya bu görseller yerine oyuncak hayvanlar tercih edilebilir. Tüm çocukların katılımı için çocuklardan sevdiği bir hayvanı taklit etmesi veya bu hayvanın sesini çıkarması istenebilir. Hayvanın nasıl ses çıkardığı konusunda önce model olunabilir ya da hayvan sesleri çocuklara dijital içeriklerle dinletilebilir. Çeşitli geri bildirimler verilerek çocukların etkinliğe katılımı desteklenebilir.

AİLE / TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere gün içinde yapılan etkinlik hakkında bilgi verilir. Evde bu oyunu oynamaları istenebilir.

ETKİNLİK ADI: Hulahop Tüneli

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

E1.3. Azim ve Kararlılık

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.2. İş Birliği Becerisi

SDB2.2.SB1.Kişi ve gruplarla iş birliği yapmak

SDB2.2.SB1.G2. Gerektiğinde kişi ve gruplarla iş birliği yapar.

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.

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.

Okuryazarlık Becerileri:

OB4. Görsel Okuryazarlık

OB4.1. Görsel Anlama

OB4.1.SB2. Görsel tanıma

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Hareket ve Sağlık Alanı:

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

HSAB.1.b. Etkinliğin durumuna uygun denge hareketleri yapar.

HSAB.1.c. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: İçinde- dışında

Materyaller: İp, hulahop, çocuk sayısı kadar şişe, bilmece kartları, kâğıtlara yazılı rakamlar, sepet veya kutu

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER	<p>Çocuklar yarım ay düzeninde oturur. Sınıfa bir kutu ya da sepetle girilir. Çocuklara sepetin içinde ne olabileceği sorulur ve çocukların tahminleri alınır (E1.1. Merak). Çocukların tahminleri alındıktan sonra kutu/sepet açılarak kutudaki/sepetteki şişeler gösterilir. Şişelerin içinde üzerinde rakamlar yazan kâğıtlar vardır. Çocuklara, bilmeceler sorulacağı ve bilmecenin cevabını bilen çocuğun sepetten bir şişe çekeceği söylenir. Gerekli yerlerde ipucu verilebilir. Tüm çocuklar bir şişe aldıktan sonra çocukların şişeleri incelemeleri ve şişelerin içindeki kâğıtlarda ne olabileceğini tahmin etmeleri istenir. Tahminlerinin ardından çocuklardan şişelerin içindeki kâğıtları çıkarmaları ve kâğıtlarında yazan rakamlara göre grup olmaları istenir. Aynı rakam çıkan çocuklar grup olur. (OB4.1.SB2. Görseli tanımak). Sınıf mevcuduna göre iki veya daha fazla grup oluşturulabilir. Gruplar oluşuktan sonra bir oyun oynayacakları söylenir ve sayışma ile her gruptan iki çocuk seçilir (E2.5. Oyunseverlik). Gruplardan seçilen bu iki çocuk ip tutucu olur (SDB2.2.SB1.G2. Gerektiğinde kişi ve gruplarla iş birliği yapar, D3.4.3. Kendine uygun görevleri almaya istekli olur.). İp tutucular birbirlerine bakacak şekilde 3-4 metre aralıkla karşılıklı dururlar. Bu çocuklardan bir tanesi üst üste duran hulahopların (4-5 tane) içinde ayakta durur (Hulahop sayısı çocuk sayısına göre değişiklik gösterebilir). Karşılıklı duran iki çocuğun eline ip verilir. İpi tutan çocuklardan ipi bırakmamaları ve gergin bir şekilde havada tutmaları istenir (HSAB.1.c. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar, D12.2.1. Görev ve sorumluluklarını yerine getirirken kararlı davranır.). Düdük sesi ile gruptaki başka bir çocuk hulahopların içinde olan takım arkadaşının yanına gelir ve hulahoplardan birini alarak arkadaşına deşdirmeden dikkatlice arkadaşından geçirir. Sonra hulahopu ipe deşdirmeden karşıdaki çocuğa doğru götürür ve diğerk takım arkadaşının üstünden geçirerek yere bırakır [HSAB.1.b. Etkinliğinin durumuna uygun denge hareketleri yapar, HSAB.1.c. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.]. Hulahopu arkadaşlarına ya da ipe deşdiren çocuk yeniden başlar (D12.2.3. Olaylar ve durumlar karşısında motivasyonunu sürdürür, E1.3. Azim ve Kararlılık). Hulahopu ipe ve arkadaşlarına deşdirmeden tamamlayan çocuk koşarak takım arkadaşlarının olduğu yere geçer ve sıradaki çocuk oyuna başlar (D3.4.4. Kişisel ve grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirir.). Oyun çocukların ilgisi doğrultusunda devam eder.</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Hulahopu arkadaşına ya da ipe deşdirmeden karşıya geçirirken nelere dikkat ettin? • Sence bu oyunu başka nasıl oynayabilirdik? • Daha önce buna benzer bir oyun oynamış mıydın? O oyun nasıl oynanıyordu?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Yapılan etkinliğe paralel içerikte olan spor dallarından ritmik jimnastik tanıtılabilir. Ritmik jimnastiğin müzik eşliğinde yapılan esneklik, denge ve koordinasyon içeren bir spor dalı olduğundan ve çoğu zaman hulahop, ip vb. nesnelerin koreografiye eşlik ettiğinden bahsedilebilir. Ülkemizin ritmik jimnastik alanında katıldığı olimpiyat yarışmaları izletilebilir. Eğer mümkünse, ritmik jimnastikte kullanılan lobut, ip, kurdele, top vb. nesneler sınıfa getirilip bu nesnelerin gösterilerde nasıl kullanıldığı veya bu nesneler dışında başka hangi nesnelerin kullanılabileceği çocuklarla birlikte tartışılabilir.

İçerisinde denge hareketlerinin olduğu dans videoları izletilerek çocuklardan oradaki dans hareketlerini kendilerine göre uyarlamaları veya taklit etmeleri istenebilir. Çocukların kendi seçtikleri müziklerle özgün dans figürleri üretmelerine fırsat tanınabilir. Çocuklara "Parkuru tamamlarken sınıf büyüklüğünde, yüzük boyutunda, daha ağır, daha hafif hulahoplar kullansak nasıl olurdu?" vb. sorular sorulabilir.

Destekleme: Oyun sürecinde yapılacaklar öğretmen tarafından model olunarak gösterilebilir. Hulahoplar çocukların özelliklerine göre çeşitli büyüklüklerde olabilir. Hulahopları ipe değdiren çocuklara ipi tutma görevi verilerek onların oyunda kalmaları sağlanır ve motivasyonları sürdürülebilir. Oyun aşamalarını tamamlamaları için çocuklara ek süre verilebilir. Çocukların bireysel özellikleri ve gelişimlerine göre parkurun bir kısmını tamamlamasına destek verilebilir.

AİLE / TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere yapılan etkinlik hakkında bilgi verilir. Ailelerden çocuklarıyla birlikte evde bulunan malzemeleri kullanarak (örgü ipi ile koli bandı gibi) oyun oynamaları istenebilir. Çocuklar ertesi gün okula gelirken bu malzemeleri sınıfa getirerek arkadaşlarıyla paylaşımında bulunabilir.

ETKİNLİK ADI: Kişisel Alanım

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

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB4. Grup iletişimine katılmak

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

Değerler:

D8. Mahremiyet

D8.2. Sosyal ilişkilerde kişisel alanları korumak

D8.2.2. Ortak kullanım alanlarında başkasını rahatsız edecek davranışlarda bulunmamaya dikkat eder.

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB.5. Kişisel ve genel alanın farkında olarak hareket edebilme

HSAB.5.c. Hareketlerinde kişisel sınırları dikkate alır.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: İçinde- dışında

Sözcükler: Kişisel alan

Materyaller: Hulahop

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER

Çocuklar çember düzeninde oturur. "Geçen gün, arkadaşım ile ayaküstü sohbet ediyorduk. Arkadaşım benimle oldukça yakın mesafeden konuşuyordu. O an rahatsız olduğumu hissettim. Birkaç adım geri giderek uzaklaştım. Kollarımı öne uzattım. Arkadaşıma bir kol mesafesi uzaklıkta duruyordum. Bu mesafeden daha rahat sohbet edebildiğimi fark ettim ve kendimi daha güvende hissettim denir." Çocuklara "Kollarımı öne uzattığımda oluşan bu mesafedeki alana ne dendiğini biliyor musunuz?" diye sorulur. Çocukların cevaplarının ardından bu alana "kişisel alan" dendiği ve bu alanın bizim görünmeyen kişisel sınırlarımızı oluşturduğu söylenir. Daha sonra çocuklara "Peki, biz bu sınırı görünür hâle getirmek için ne yapabiliriz?" sorusu yöneltilir ve onların fikirlerini ifade etmelerine fırsat verilir (**SDB2.1.SB4. G1. Grup iletişimine katılmaya istekli olur, E1.1. Merak**). Sonra bir hulahop alınarak bele geçirilir ve "Çocuklar hulahopun içindeki bu alan bizim kişisel alanımız yani bizim sınırlarımız. Biz izin vermediğimiz sürece kimse bu alana giremez. Rahatsız olduğumuzda veya kendimizi güvensiz hissettiğimiz zamanlarda bunu dile getirmek de bizim en doğal hakkımız." diye açıklama yapılır. Tüm çocuklara birer hulahop verilir ve hulahopun dışında oldukları belirtilir.

ETKİNLİKLER	Daha sonra çocuklardan hulahopun içine girerek bu hulahopları bellerine geçirmeleri istenir. Hep birlikte bir oyun oynayacakları söylenir ve oyun anlatılır. Oyunda bir müzik açılır ve çocuklara kendi kişisel alanlarını koruyarak ve arkadaşlarının kişisel alanlarına dikkat ederek yani hulahopların içinde, birbirlerinin hulahoplarına çarpmadan/değmeden güvenli bir şekilde dans etmeleri söylenir (HSAB.5.c. Hareketlerinde kişisel sınırları dikkate alır, D8.2.2. Ortak kullanım alanlarında başkasını rahatsız edecek davranışlarda bulunmamaya dikkat eder, E.3.1. Odaklanma). Böylece hem kendileri hem de arkadaşlarının güvende olacağı belirtilir. Etkinlik çocukların ilgileri doğrultusunda devam ettirilebilir.
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Kişisel alan ne kadar mesafeyi temsil ediyor, gösterir misin? • Kişisel alanınızı koruduğunuzda kendinizi nasıl hissettiniz? Neden? • Kendi kişisel alanımıza ve başkasının kişisel alanına nasıl saygı duyabiliriz? Bunun için neler yapabiliriz? • Kişisel alanımız ihlal edilirse ne yapmalıyız? • Hulahoplarla dans ederken nelere dikkat ettin?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Hulahoplar direksiyon gibi kullanılarak araba sürülebilir, komutla arabalar durur ve çocuklardan birbirlerinin özel alanlarında olup olmadıklarını kontrol etmeleri istenebilir. Çemberlerin dışında tur atarken komut geldiğinde çocuklardan çemberin içine sıçramaları istenebilir; böylece dikkat ve tepki çalışması, içinde-dışında kavram çalışması ve özel alana saygı duyma alışkanlığı bir arada deneyimlenebilir.

Kişisel alan ile ilgili önceden hazırlanmış uygun hikâyelerle rol oynama tekniği kullanılarak eğitici drama yapılabilir. Beyin fırtınası tekniği ile kişisel alan deyince belirlememiz gereken sınırların neler olduğu konuşulabilir. Örnek olay kartları kullanılarak çocuklarla günlük hayatta karşılaşılan olaylarda kişisel alanı korumak için nasıl davranmaları gerektiği tartışılabilir. Çocuklardan kişisel alan ile ilgili resimler çizerek hikâye oluşturmaları istenebilir.

Destekleme: Çocukların oturma düzenleri için her çocuğun oturduğu yere fotoğrafı ya da kendi seçtiği sembolü konularak çember şeklinde oturmaları desteklenebilir. Öğretmen yaşadığı durumu canlandırarak anlatabilir ya da bu durumla ilgili video izletebilir. Öğretmen sorduğu soruları önce kendi örneklendirebilir ya da çocuklara onların düzeylerinde ipuçları vererek yanıtlamalarını kolaylaştırabilir. Etkinlikte yer alan materyaller tanıtılabilir, nasıl kullanılacağı konusunda rol model olunabilir. Tüm çocukların katılımı için farklı büyüklükte hulahoplar kullanılabilir, akran desteği sağlanabilir. Çeşitli geri bildirimler verilerek çocukların etkinliğe katılımları desteklenebilir.

AİLE / TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere gün içerisinde yapılan etkinlikten bahsedilerek kişisel alan konulu bilgi notu gönderilir.



ETKİNLİK ADI: Temizliği Anlatıyorum

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
- HSAB3. Harekete İlişkin Sosyal/Bilişsel Beceriler

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.11. Gözleme Dayalı Tahmin Etme Becerisi

- KB2.11.SB1. Mevcut olay/konu/duruma ilişkin ön gözlem ve/veya deneyimi ilişkilendirmek

EĞİLİMLER:

E2. Sosyal Eğilimler

- E2.3. Girişkenlik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.1. İletişim Becerisi

- SDB2.1.SB2. Duygu, düşünceleri ifade etmek
- SDB2.1.SB2.G3. Duygu ve düşüncelerini beden dili ile uyumlu olarak açıklar.

SDB2.2. İş Birliği Becerisi

- SDB2.2.SB1. Kişi ve gruplarla iş birliği yapmak
- SDB2.2.SB1.G2. Gerektiğinde kişi ve gruplarla iş birliği yapar.

Değerler:

D18. Temizlik

- D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek
- D18.1.1. Kişisel temizliğin insan ve toplum sağlığı için önemini fark eder.

Okuryazarlık Becerileri:

OB1. Bilgi Okuryazarlığı

- OB1.3. Bilgiyi Özetleme
- OB1.3.SB3. Bilgiyi yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)

OB4. Görsel Okuryazarlık

- OB4.1. Görseli Anlama
- OB4.1.SB1. Görseli algılamak
- OB4.1.SB2. Görseli tanımak

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB.4. Beden farkındalığına dayalı hareket edebilme

- HSAB.4.b. Bedeninin farkında olarak hareket eder.

HSAB.10. Sağlıklı yaşam için temizliğe ve düzene dikkat edebilme

- HSAB.10.a. Kişisel temizliğini desteksiz yapmaya gayret gösterir.
- HSAB.10.b. Bulunduğu çevrenin temizliğine/düzenine öğretmen gözetiminde katkıda bulunur.

HSAB.12. Hareketli oyunlarda liderliği deneyimleme

- HSAB.12.a. Liderlik yapmaya istekli olur.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Temiz-kirli, hızlı-yavaş

Sözcükler: Lider, kişisel temizlik, toplum sağlığı

Materyaller: Etiket, tahta kalemi veya tebeşir, temizlik ile ilgili görsel kartları (el yıkayan, çöpleri toplayan, etkinlik masasını silen vs.)

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER	<p>Temizlikle ilgili görsellerin yer aldığı kartlarla sınıfa girilir. Bu kartlarda yer verilen eylemlerin neler olduğu sorulur. Alınan cevapların ardından çocuklarla temizlik hakkında konuşulur. Temizliğin ne olduğu, kişisel temizliğin nasıl yapıldığı, kişisel temizliğin ne olduğu, kişisel temizlik yaparken nelere dikkat edilmesi gerektiği, bulunulan ortamın nasıl temiz/düzenli tutulacağı, neden temizliğe dikkat edilmesi gerektiği gibi sorular sorulur. Cevaplar dinlenir [OB1.3.SB3. Bilgiyi yorumlamak (Kendi cümleleri ile aktarmak).]. Çocuklara temizliğin, kendi vücudumuzun temiz tutulması ve kendi yaşadığımız ortamın temiz/düzenli tutulması anlamına geldiği ifade edilir. Kişisel temizliğin hem kendi sağlığımızı hem de toplum sağlığını korumak için gerekli olduğu belirtilir (D18.1.1. Kişisel temizliğin insan ve toplum sağlığı için önemini fark eder.). Ardından çocuklara kendi başlarına yapabilecekleri kişisel temizliklerin neler olduğu ve buldukları çevrenin temizliği için neler yaptıkları sorulur ve cevapları alınır. Çocuklara birer tane mendil ya da uygun bir bez ıslatılarak verilir, sandalye ve masaları silmelerine rehberlik edilir (HSAB.10.a Kişisel temizliğini desteksiz yapmaya gayret gösterir, HSAB.10.b. Bulunduğu çevrenin temizliğine / düzenine öğretmen gözetiminde katkıda bulunur.). Kişisel temizliklerini kendi başlarına yapmaya, bulunduğu çevrenin temizliğine ve düzenine katkıda bulunmaya gayret göstermeleri söylenir. Sohbet sonrasında çocuklardan kesenin/kutunun/torbanın içinden kâğıt çekmeleri istenir. Kesenin/kutunun/torbanın içinde boş kâğıtlar ve iki tane üstünde rakam yazılı olan küçük kâğıtlar vardır. Rakam yazılı kâğıtları seçen çocuklar grup lideri olur. Rakam yazılı kâğıtları çeken çocukların lider olmak istememesi durumunda onlardan istekli olan bir arkadaşını seçmeleri istenir (HSAB.12.a. Liderlik yapmaya istekli olur.). Grup liderlerinin kıyafetine rakam yazan etiketler yapıştırılır. Grup liderlerinden, kendi gruplarını oluşturması istenir. Grup liderleri gruptaki arkadaş sayılarının eşit olmasına dikkat eder. Gruba her katılan üye, grubun başarısı için çaba gösterir. (SDB2.2.SB1.G2. Gerektiğinde kişi ve gruplarla iş birliği yapar, E2.3. Girişkenlik). Herkes kendi grubundaki üyelerin kıyafetine aynı rakam etiketinden yapıştırır. Grupların lideri başta olmak üzere herkes arka arkaya sıraya girer. Gruplar karşılıklı olarak konumlanırlar. İki grubun da görebileceği bir yere tahta yerleştirilir. Tahtanın iki ayrı bölümü olur. Bir bölme kişisel temizlik için, diğer bölme ise bulunduğu çevrenin temizliği/düzeni için ayrılır. Her gruptan bir çocuk ortaya gelir ve bir kart çeker. Çektiği kartta bulunan eylemi kendi grubuna dönerek hiç konuşmadan beden dilini ve yüz ifadesini kullanarak anlatmaya çalışır (HSAB4.b. Bedeninin farkında olarak hareket eder, SDB2.1.SB2.G3. Duygu ve düşüncelerini beden dili ile uyumlu olarak açıklar.). Tahmini olanlar parmak kaldırır. Her kartta yer alan eylem doğru bir şekilde bilinene kadar tahminler alınır. Doğru tahmin edilen kart tahtadaki ilgili bölmeye yapıştırılır (OB4.1.SB1. Görseli algılamak, OB4.1.SB2. Görseli tanımak, KB2.11.SB1. Mevcut olay/konu/duruma ilişkin ön gözlem ve/veya deneyimi ilişkilendirmek). Ardından diğer gruptan bir çocuk ortaya gelir ve bir kart çeker. Aynı şekilde hiç konuşmadan beden dilini ve yüz ifadesini kullanarak çektiği kartı kendi grubuna anlatır. Oyun bu şekilde herkesin katılımıyla devam eder.</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Kişisel temizlik nedir? • Kişisel temizliğimiz için neler yapmalıyız? • Bulduğunuz ortamın temizliği/düzeni için neler yapıyorsunuz? • Neden temizliğimize özen göstermeliyiz?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Kişisel temizlikten yola çıkılarak temizlik çeşitleri özelden genele çeşitlendirilebilir. Bu çeşitlilik; kişisel temizlik, yaşam alanlarının temizliği, çevre temizliği, toprak-su-hava temizliği vb. şeklinde görsellerle listelenebilir. Hayvanların da kişisel temizliklerini yaptığından bahsedilerek kedilerin dilleriyle, timsahların yabani otları kullanarak, kuşların gagalarıyla, fillerin çamur ve kille, atların toprakta yuvarlanarak kişisel temizliklerini yaptığı söylenebilir. Ayrıca bazı balık türlerinin vücutlarındaki parazitleri temizlemek için temizleyici balıklardan yardım almalarından ve buna benzer şekilde maymunların da temizlenmek için birbirlerine yardım etmelerinden bahsedilebilir. Çocuklardan yaşam alanlarını temizlerken kullanabilecekleri bir temizlik makinesi tasarımları istenebilir. Tasarlanan makineler okulun veya sınıfın uygun bir yerinde sergilenebilir. Bunun mümkün olmadığı durumlarda ise kullanım talimatlarını anlatan resimli kitapçık hazırlamaları istenebilir. Çocuklardan gruplara ayrılarak yaşam alanlarının temizliğini ve kişisel temizliğin dış, el ve ayak, beden, saç gibi alt basamaklarını anlatan afiş veya broşür hazırlamaları istenebilir. Daha sonra isteğe bağlı olarak bu afişler sınıfın veya okulun uygun yerlerine asılabilir.

Destekleme: Görseller farklı büyüklüklerde ve zıt renkli zemine yapıştırılarak paspartu yapılabilir. Bu şekilde görme bakımından işlevsel hâle getirilebilir. Kartta bulunan eylemi çocukların anlatmalarına rehberlik edilebilir. Diğer gruptaki çocukların eylemi tahmin etmelerinde ipucu verilebilir. Çocukların cevap verebilmesi için süre uzatılabilir. Çocuklardan bireysel özelliklerine ve gereksinimlerine göre konuşarak, göstererek veya işaret ederek cevap vermeleri istenebilir.

AİLE / TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere bilgi mektubu ile birlikte temizlik takip çizelgesi gönderilir. Ailelerden o hafta çocuklarının yaptıkları temizlik eylemlerini, çocuklarıyla birlikte çizelgeye işaretlemeleri ve bu çizelgeyi okula göndermeleri istenebilir.

ETKİNLİK ADI: Olimpiyat Parkuru

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık

YAŞ GRUBU: 60-72 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Hareket ve Sağlık Alanı:

- HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Becerileri
- HSAB2. Aktif ve Zinde Yaşam İçin Sağlık Becerileri
- HSAB3. Harekete İlişkin Sosyal/Bilişsel Beceriler

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

- E1.1. Merak
- E1.3. Azim ve Kararlılık

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.1. İletişim Becerisi

- SDB2.1.SB2. Duygu, düşünceleri ifade etmek
- SDB2.1.SB2.G1. Duygu ve düşüncelerini fark eder.

Değerler:

D12. Sabır

- D12.2. İstikrarlı olmak
- D12.2.1. Görev ve sorumluluklarını yerine getirirken kararlı davranır.

Okuryazarlık Becerileri:

OB1. Bilgi Okuryazarlığı

- OB1.3. Bilgiyi Özetleme
- OB1.3.SB3. Bilgiyi yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)

OB4. Görsel Okuryazarlık

- 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.1.b. Etkinliğinin durumuna uygun denge hareketleri yapar.
- HSAB.1.c. Nesne kontrolünü yapar.

HSAB.9. Aktif ve sağlıklı yaşam için hareket edebilme

- HSAB.9.a. İç ve dış mekânda hareketli etkinliklere istekle katılır.

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

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

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Sözcükler: Olimpiyat

Materyaller: Elektrik bandı, yeteri kadar hulahop, bowling lobutları, çift ayak izleri, ip, yeteri kadar top

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf, açık hava

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER	<p>Çocuklar yarım ay düzeninde oturur. Çocuklara hangi spor dallarını bildikleri sorulur ve çocukların cevapları dinlenir. Alınan cevaplardan sonra önceden hazırlanan ve farklı spor dallarının görsellerinin olduğu slayt açılır. Her görsel üzerinden çocuklarla spor dalları hakkında konuşulur (OB4.2.SB1. Görseli incelemek). Slayt bitiminde çocuklara bu spor dallarından hangilerini gördükleri, hangilerini hiç duymadıkları, çevrelerinde bu sporlardan birini yapan tanıdıkları olup olmadığı gibi sorular sorulur ve çocukların düşüncelerini ifade etmelerine fırsat tanınır (SDB2.1.SB2.G1. Duygu ve düşüncelerini fark eder, OB1.3.SB3. Bilgiyi yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak), E1.1. Merak). Mümkünse bu spor dallarından bazıları ile ilgili kısa videolar izletilebilir. Ardından çocuklara daha önce hiç "olimpiyat" sözcüğünü duyup duymadıkları sorulur. Çocukların cevapları alındıktan sonra olimpiyatın futbol, basketbol, atletizm, bowling gibi bazı spor dalları için düzenlenen yarışmalar olduğu söylenir. Daha sonra çocuklara bugün birer sporcu olacakları ve bir olimpiyata katılacakları söylenir. Hep birlikte açık havaya çıkılır (HSAB.9.a. İç ve dış mekânda hareketli etkinliklere istekle katılır.). Her sporcunun spor yapmadan önce kaslarını ısıtması gerektiğinden bahsedilir ve çocuklarla birlikte ısınma hareketleri yapılır. Başı sağa, sola, öne, arkaya doğru esnetme, eller birleştirilerek yukarıya doğru uzanma, bacakları karna doğru çekme, yere uzanıp pedal çevirme hareketi yapma gibi farklı ısınma hareketleri yapılabilir (HSAB.1.a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketleri yapar.). Isınma hareketleri tamamlandıktan sonra parkur alanına geçilir ve parkur çocuklara tanıtılır. Çocuklara neler yapılacağı anlatılır ve parkur birlikte bir kez tamamlanır. Parkurun ilk aşamasında çapraz olarak konulmuş halkalar vardır. Çocuklar tek ayak ile bu halkaların içine basarak ilerler ve bowling alanının olduğu bölüme gelir (HSAB.1.a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketleri yapar.). Bu bölümde çocuklar bir topu yerden yuvarlar ve lobutları devirmeye çalışır (HSAB.1.c. Nesne kontrolünü yapar). Parkurun ikinci aşamasında ipler vardır ve çocuklar bu iplerin altından sürünerek basketbol alanının olduğu bölüme geçer (HSAB.1.a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketleri yapar). Çocuklar burada bulunan topu sektirerek ilerler ve bir hulahopun içinden geçirerek basket atar (HSAB.1.c. Nesne kontrolünü yapar, E1.3. Azim ve Kararlılık). Basketbol alanında çocuklardan arkadaşlarını top sürerken ve basket atarken izleyip kendileri için bir strateji oluşturmaları istenir (HSAB.13.ç. Hareketli oyuna yönelik basit taktik ve stratejileri dener, D12.2.1. Görev ve sorumluluklarını yerine getirirken kararlı davranır, KB2.2.SB1. Gözleme ilişkin amaç-ölçüt belirlemek). Parkurun üçüncü kısmında yerde adımlar vardır. Çocuklar bu adımlar üzerinden çift ayak zıplayarak ilerler ve futbol alanının olduğu bölüme geçer. Çocuklar burada bulunan kaleye gol atar (HSAB.1.c. Nesne kontrolünü yapar, E1.3. Azim ve Kararlılık). Çocuklar son olarak atletizm alanının olduğu bölüme gelir ve belirlenen yolu koşarak parkuru tamamlar (HSAB.1.a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketleri yapar, HSAB.1.b. Etkinliğinin durumuna uygun denge hareketleri yapar.). Tüm çocukların parkuru tamamlaması ile etkinlik sonlandırılır.</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Hangi spor dalları hakkında konuştuk? • Olimpiyat ne demek? • Sizi en çok zorlayan spor dalı hangisiydi? Neden? • Hangi spor dalını yapmayı daha çok istersiniz? Neden?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Olimpiyat yarışlarına ait videolar izletilebilir. Çocuklardan tamamladıkları parkur ile gerçek olimpiyat parkurunu karşılaştırmaları istenebilir. Çocuklarla "Bu parkuru daha eğlenceli hâle getirmek için parkurda nasıl değişiklikler yaptınız, olimpiyat yarışını kazanan bir sporcu olmak nasıl hissettirir?" vb. sorular tartışılabilir. Parkurda kullanılan toplar ağırlık, boyut açısından farklı toplarla değiştirilerek, atletizm bölümüne engeller yerleştirilerek etkinliğin seviyesi arttırılabilir. Çocuklardan gruplar hâlinde bir olimpiyat yarışması düzenlemeleri istenebilir. Bu yarışmada parkuru, kuralları, materyalleri, hangi spor dalıyla ilgili olduğunu vb. şeyleri ortak karar alarak özgürce belirlemeleri istenir. Kuralların resmedildiği bilgilendirici kart hazırlamaları istenebilir. Tüm hazırlıklar bittikten sonra çocuklar grup hâlinde hazırladıkları yarışmanın detaylarını arkadaşlarına sunabilir.

Destekleme: Çocukların oturma düzeni etkinlik öncesinde hazırlanarak her çocuğun oturacağı yere fotoğrafı ya da onu ifade eden seçtiği bir sembol konulabilir. Çocuklardan bireysel özelliklerine ve gereksinimlerine göre konuşarak, göstererek veya işaret ederek sorulara cevap vermeleri istenebilir. Parkurlu etkinliğin aşamaları görselleştirilebilir. Çocukların ilgi ve isteğine göre istediği parkurdan başlamalarına izin verilebilir. Oyuna katılmakta zorlanan çocuklar için sevdiği bir arkadaşı ile akran desteği sağlanabilir. Çeşitli geri bildirimler verilerek çocukların etkinliğe katılımları desteklenebilir.

AİLE / TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere etkinlik ile ilgili bilgi verilir. Ailelerden çocuklarının ilgisini çeken spor dalına/dallarına ait olimpiyat videolarını birlikte izlemeleri ve sonrasında çocukları ile birlikte o spor dalına/dallarına ait bir resim çizerek okula göndermeleri istenebilir.

Toplum Katılımı: Çocuklar bir spor tesisine götürülerek onların spor tesisindeki eğitimlerle etkileşime geçmeleri sağlanabilir. Eğitimci çocuğa farklı spor dalları hakkında bilgi verebilir ve çocuğun bu sporları deneyimlemeleri sağlanabilir.

ETKİNLİK ADI: Benim Vücutum

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık

YAŞ GRUBU: 36-48 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:

Değerler:

D4. Dostluk

D4.2. Arkadaşları ile etkili iletişim kurmak

D4.2.2. Arkadaşlarıyla duygu ve düşüncelerini paylaşır

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB.3. Jimnastik, dans ve hareket etkinliklerinde ritmik beceriler sergileyebilme

HSAB.3.a. Hareketin ritmine ve temposuna uygun olarak farklı şekilde hareket eder.

HSAB.4. Beden farkındalığına dayalı hareket edebilme

HSAB.4.a. Bedenin bölümlerini gösterir.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Hızlı-yavaş

Sözcükler: Organ, vücut

Materyaller: 2 ya da 3 bölümlü bir müzik, hoparlör

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER

Çocuklar çember düzeninde oturur. Bir parmak oyunu ile çocukların dikkati çekilir:

Bedenimin bölümleri

Nelerdir bilmeli.

Haydi birlikte sayalım,

Vücutumuzun bölümlerini tanıyalım.

Vücutun bölümleri (baş, gövde, omuz, kol, bacak) gösterilir ve çocuklara isimleri sorulur. Cevapların ardından çocuklardan vücutunun bölümlerini göstermesi istenir (**HSAB.4.a. Bedenin bölümlerini gösterir, D4.2.2. Arkadaşlarıyla duygu ve düşüncelerini paylaşır.**). Daha sonra hep birlikte bir oyun oynayacakları söylenir ve oyun anlatılır (**E2.5. Oyunseverlik**). Oyun için önce bir müzik açılır ve çocuklardan bu müzik eşliğinde istedikleri gibi dans etmeleri istenir (**HSAB.3.a. Hareketin ritmine ve temposuna uygun olarak farklı şekilde hareket eder.**). Dans ederken müziğin temposuna uygun dans etmeleri gerektiği belirtilir. Çocuklar müzik hızlandığında dans figürlerini hızlı bir şekilde, müzik yavaşladığında dans figürlerini yavaş bir şekilde yapar. Seçilen müziğin farklı tempoları olmasına dikkat edilir. Çocuklar dans ederken sınıfın her yerini kullanabilir. Zaman zaman müzik durdurulur vücutun bir bölümü gösterilir ve adı söylenir. Çocuklardan da vücutlarının aynı bölümünü göstermeleri istenir. Örneğin "burun" dendiğinde burun gösterilir. Çocuklar da kendi burunlarını gösterir. Şaşırtmalar yapılır

ETKİNLİKLER	ve çocuklardan vücutlarının doğru bölümünü göstermeleri beklenir (HSAB.4.a. Bedenin bölümlerini gösterir, E3.1. Odaklanma). Çocukların doğru bölümü gösterip göstermediği kontrol edilir. Örneğin öğretmen "göz" diyerek kulaklarını tutar. Ancak çocukların gözlerini göstermesi gerekir. Oyun bu şekilde çocukların ilgileri doğrultusunda sürdürülür.
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Oyunumuzda vücudumuzun hangi bölümleri vardı? • Oyunda en çok nerede zorlandınız? Neden? • Bu oyunu başka nasıl oynayabilirdik?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: İç organlara (kalp, mide, bağırsak, akciğer, karaciğer, beyin) ilişkin bilgi verilebilir. Vücudun bölümleri veya iç organlarla ilgili basit bilmece sorulabilir. Sınıf küçük gruplara ayrılabilir ve her bir gruba bir iç organ ismi verilebilir. Gruplar iş birliği içerisinde ve öğretmen rehberliğinde organın nasıl çalıştığına dair ritmik hareketler ya da dans hareketleri (kalp için zıplama, akciğer için kucaklama hareketi vb.) oluşturarak müzik eşliğinde bu hareketleri yapabilir. "Damarlarımız olmasa kanımız vücudumuzda nasıl dolaşır, kemiklerimiz daha yumuşak olsaydı ne olurdu?" vb. sorular beyin fırtınası ile tartışılabilir. Vücudun bölümleri ve iç organlara ait modeller, maketler ve resimler sınıfa getirilerek vücut ile ilgili geçici öğrenme merkezi oluşturulabilir. Çocukların yaşına uygun belgeseller veya uygun içerikte eğitici videolar izletilebilir.

Destekleme: Çocukların oturma düzeni etkinlik öncesinde hazırlanarak her çocuğun oturacağı yere fotoğrafı ya da onu ifade eden seçtiği bir sembol konulabilir. Vücudun bölümleri görselleştirilebilir. Her çocuğun görsele bakarak o görseledeki vücudun bölümünü kendi vücudunda bulması istenebilir. Öğretmen oyunun aşamalarını model olarak anlatabilir. Oyun sırasında tüm çocukların katılımı için yönergeler tekrarlanabilir, çeşitli geri bildirimler verilebilir.

AİLE / TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere oyunu anlatan bilgi notu gönderilebilir. Evde çocuklarıyla birlikte oyunu oynamaları istenebilir.

ETKİNLİK ADI: Kaç, Dur, Dinlen

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık

YAŞ GRUBU: 60-72 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB2. Aktif ve Zinde Yaşam İçin Sağlık Becerileri

HSAB3. Harekete İlişkin Sosyal/Bilişsel Beceriler

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.7. Karşılaştırma Becerisi

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

EĞİLİMLER:

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.2. İş Birliği Becerisi

SDB2.2.SB4. Ekip (takım) çalışması yapmak ve yardımlaşmak

SDB2.2.SB4.G3. Diğer üyelerle görev paylaşımı yapar.

Değerler:

D4. Dostluk

D4.4. Arkadaşlarını ve onlarla vakit geçirmeyi önemsemek

D4.4.1. Arkadaşlarıyla vakit geçirmekten keyif alır.

Okuryazarlık Becerileri:

OB1. Bilgi Okuryazarlığı

OB1.3. Bilgiyi Özetleme

OB1.3.SB3. Bilgiyi yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB.8. Aktif ve sağlıklı yaşam için gereken zindelik becerilerinin neler olduğunu söyleyebilme

HSAB.8.a. Hareket etkinlikleri esnasında solunum/ kalp atışı/ terleme gibi gerçekleşen fizyolojik değişimleri söyler.

HSAB.8.c. İhtiyaç duyduğunda dinlenmek istediğini ifade eder.

HSAB.11. Tehlike ve kaza durumlarına karşı kendini koruyabilme

HSAB11.a. Tehlike oluşturacak davranışlardan/durumlardan kaçınır.

HSAB.12. Hareketli oyunların temel kurallarını açıklayabilme

HSAB.12.a. Hareketli oyunlara ilişkin kuralları fark eder.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Sözcükler: Nefes

Materyaller: Top, çocuk sayısınca yelek

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf, açık hava

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER	<p>Çocuklar çember düzeninde oturur. Çocuklardan gözlerini kapatmaları ve vücutlarında ne gibi değişiklikler olduğunu dinlemeleri istenir. Keşfetmeleri için çocuklara zaman tanınır. Ardından “Vücudunuzda ne gibi değişiklikler fark ettiniz?”, “Kalp atışınız nasıldı?”, “Nefes alıp verirken vücudunuzda neler oluyor?”, “Gözleriniz kapalı bir şekilde vücudunuzu dinlerken neler hissettiniz?” soruları sorulur ve çocukların cevapları alınır. Böylece çocukların vücutlarında olan değişiklikleri fark etmeleri beklenir [KB2.7.SB1. Birden fazla kavram veya duruma ilişkin özellikleri belirlemek, OB1.3.SB3. Bilgiyi yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)]. Daha sonra hep birlikte bahçeye çıkılıp bir oyun oynanacağı söylenir. Hep birlikte bahçeye çıkılır. Çocuklar bahçede yerde çizilmiş olan çemberin içinde toplanır. Oyun ve oyunun kuralları anlatılır (HSAB.12.a. Hareketli oyunlara ilişkin kuralları fark eder, E2.5. Oyunseverlik). Oyunda iki ebe vardır. Sayışma ile ebe olacak çocuklar belirlenir ve bu çocuklara bir top verilir. Ebelerin dışındaki çocuklara ise giymeleri için birer yekek verilir. Bir çeşit kovalamaca oyunu oynayacakları söylenir ve çocuklarla birlikte oyun için bir alan (sınır) belirlenir. Düdüğü sesi ile birlikte çocuklar çemberden çıkarak oyun alanına dağılır. Bu sırada ebe olan çocuklar topu birbirlerine atarak diğer çocukları vurmaya çalışır (SDB2.2.SB4.G3. Diğer üyelerle görev paylaşımı yapar.). Topun değdiği çocuk yekeğini çıkarır ve ebe grubuna dâhil olur. Ebe olan çocuklar top ellerindeyken en fazla üç adım atabilir. Üç adımdan sonra topu ebe grubundaki başka bir arkadaşlarına atmaları gerekir. Ebe grubundaki çocuklar dışındaki çocuklar nefes alış-verişleri ve kalp atışları çok hızlandığında dinlenmek için çembere geri dönebilir ve bu süre çemberin içinde dokunulmaz olur (HSAB.8.a. Hareket etkinlikleri esnasında solunum/ kalp atışı/ terleme gibi gerçekleşen fizyolojik değişimleri söyler, HSAB.8.c. İhtiyaç duyduğunda dinlenmek istediğini ifade eder.). Ebe olan çocuklar arkadaşlarını ancak çemberin dışındayken vurabilir. Ayrıca çocuklara oyun sırasında kendilerini ve arkadaşlarını tehlikeye atacak durumlardan kaçınmaları, arkadaşlarını vurmaya çalışırken nazik davranmaları ve arkadaşlarının canını acıtmamaları gerektiği hatırlatılır. (HSAB11.a. Tehlike oluşturacak davranışlardan/ durumlardan kaçınır, D4.4.1. Arkadaşlarıyla vakit geçirmekten keyif alır.). Oyuna tüm çocuklar vurulana kadar devam edilir.</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Oyunumuzun kuralları neydi? • Oyun sırasında vücudunuzda ne gibi değişiklikler oldu? • Oyun oynarken neler hissettiniz? • Oyun sırasında tehlikeli durumlar oldu mu? Bu durumlarda ne yaptınız?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Etkinlikte bahsedilen nefes farkındalığının tıp, psikoloji, sahne sanatları alanlarındaki öneminden bahsedilebilir ve bu alanlarla ilgili görseller gösterilebilir. Opera sanatçıların, şarkıcıların ve tiyatro oyuncularının sahne almadan önce sesini uygun ayarlayabilmek için nefes egzersizleri yaptıklarından ve sesin uygun şekilde çıkabilmesi için nefes alıp vermenin öneminden bahsedilebilir. Gün içinde çocukların nefes alıp verme hızlarının neye göre değiştiği tartışılabilir. Çocuklarla nefes alış-verişlerini düzenleyebilmeleri için çiçek-mum tekniği, aslan nefesi tekniği, hareketli nefes egzersizlerinden ise kelebek ve yıldız nefesi tekniği vb. teknikler denenebilir. “Derin nefes alıp verirken bedeninde nasıl değişiklikler oldu?” vb. sorularla çocukların bedenlerindeki değişimleri gözlemlenmeleri istenebilir. Çocuklara oyun esnasında ihtiyaç duyduklarında bu teknikleri uygulamaları hatırlatılabilir. Vücudu hissetmek ve farkında olmak için yaş grubuna uygun gevşeme egzersizleri yapılabilir.

Destekleme: Çocukların oturma düzeni etkinlik öncesinde hazırlanarak her çocuğun oturacağı yere fotoğrafı ya da onu ifade eden seçtiği bir sembol konulabilir. Öğretmen sorduğu soruları önce kendi cevaplayabilir, cevaplarını örneklendirebilir. Oyunun kuralları görselleştirilebilir. Oyunun aşamaları model olunarak anlatılabilir. Çocukların ilgi ve isteklerine göre farklı büyüklük ve dokularda toplar kullanılabilir, çocuklara topu seçme hakkı tanınabilir. Çocukların tercihlerine göre oyun sırasında kullanılan materyal (yelek) alternatifleri oluşturulabilir. Çocuklardan bireysel özelliklerine ve gereksinimlerine göre konuşarak, göstererek veya işaret ederek sorulara cevap vermeleri istenebilir. Gerekğinde çocuklara farklı türlerde ipuçları sunulularak onların etkinliğe katılımları artırılabilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere etkinlikle ilgili bilgi verilir. Ailelerden bu oyuna benzeyen bir oyunu- çocukları ile birlikte açık havada oynamaları istenebilir.

ETKİNLİK ADI: Benim Bedenim

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık

YAŞ GRUBU: 60-72 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.7. Karşılaştırma Becerisi

KB2.7.SB3. Belirlenen özelliklere ilişkin farklılıkları listelemek

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.2. İş Birliği Becerisi

SDB2.2.SB4. Ekip (takım) çalışması yapmak ve yardımlaşmak

SDB2.2.SB4.G4. Diğer üyelerle yardımlaşır.

Değerler:

D5. Duyarlılık

D5.1. İnsana ve topluma değer vermek

D5.1.2. Sosyal ilişkilerinde sabırlı ve anlayışlı olmaya gayret eder.

Okuryazarlık Becerileri:

OB1. Bilgi Okuryazarlığı

OB1.3. Bilgiyi Özetleme

OB1.3.SB2. Bilgiyi sınıflandırmak

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.1.b. Etkinliğinin durumuna uygun denge hareketleri yapar.

HSAB.4. Beden farkındalığına dayalı hareket edebilme

HSAB.4.a. Bedenin bölümlerini gösterir.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Sözcükler: Vücut bölümleri, organ isimleri (göz, kulak, boyun, gövde, dirsek, diz, beyin, kalp, akciğer, mide vs.)

Materyaller: Vücut bölümlerinin olduğu kartlar, kutu, kraft kâğıt, hamur yapıştırıcı

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER	<p>Çocuklar çember düzeninde oturur. Çocukların dikkatlerini toplamak için bir parmak oyunu oynanır: El çırpma için iki elim (İki el çırpılır.) Koklamak için burnum (Koklama hareketi yapılır.) Düşünmek için başım (Baş sallanır.) Görmek için gözlerim (Gözler gösterilir.) Duymak için kulaklarım var (Kulaklar gösterilir.). Benim işte böyle Güzel bir bedenim var.</p> <p>Çemberin ortasına bir kutu konur ve çocukların kutuyu ellerine alıp incelemesine fırsat verilir. Tüm çocuklar inceledikten sonra "Sizce kutunun içinde ne var?" sorusu sorulur. Çocukların tahminleri alınır (E1.1. Merak). Kutu açılarak içindeki kartlar gösterilir. Kartlarda beden bölümlerinin (baş, boyun, omuz, kol, dirsek, el, gövde, bacak, diz, ayak) ve iç organlarımızın (beyin, kalp, akciğer, karaciğer, böbrek, mide, bağırsak vb.) görselleri vardır. Tüm görseller tek tek gösterilerek görseldeki organın ismi sorulur. Görseller çocuklarla birlikte beden bölümleri ve iç organlarımız olarak gruplanır ve ikiye bölünmüş olan tahtada/duvarda uygun yerlere yapıştırılır (HSAB.4.a. Bedenin bölümlerini gösterir, OB1.3.SB2. Bilgiyi sınıflandırmak, KB2.7.SB3. Belirlenen özelliklere ilişkin farklılıkları listelemek, E3.1. Odaklanma). Gruplandırma işleminin ardından parkura geçilir ve oyunun nasıl oynanacağı anlatılır (E2.5. Oyunseverlik). Parkurun başında bir masa vardır ve beden bölümlerinin ve iç organların görsellerinin yer aldığı kartlar karışık bir şekilde masada durur. Parkurun içerisinde iki çocuğun aynı anda oynaması için iki ayrı yol bulunur. Yollarda farklı engeller, farklı şekillerde çizgiler vb. kullanılabilir (HSAB.1.a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketleri yapar, HSAB.1.b. Etkinliğinin durumuna uygun denge hareketleri yapar.). Parkurun sonunda ise insan vücudu görseli tahtaya/duvara yapıştırılır. Kraft kâğıtlarının biri beden bölümlerinin yapıştırılması için, diğeri iç organların yapıştırılması için hazırlanmıştır. Oyun için çocuklar iki gruba ayrılır ve masanın arkasında sıraya girerler. Oyuna başlayan iki çocuk parkurun başındaki masadan birer kart seçer ve parkura başlar. Çocuklar parkurun sonuna geldiklerinde ellerindeki kartları ait oldukları insan vücuduna (beden bölümleri veya iç organlar) uygun yere yapıştırır ve parkuru tamamlar (OB1.3.SB2. Bilgiyi sınıflandırmak). Uygun yeri bulup yapıştırmakta zorlanan çocuğa yanındaki arkadaşı destek olur (SDB2.2.SB4.G4. Diğer üyelerle yardımlaşır.). İki çocuğun da aynı bedene ait kartları seçmesi durumunda birbirini beklemeleri gerekir (D5.1.2. Sosyal ilişkilerinde sabırlı ve anlayışlı olmaya gayret eder.). Oyun bu şekilde tüm çocuklar oynayana kadar devam eder.</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Vücudumuzun dış beden bölümleri nelerdir? • Vücudumuzdaki iç organlarımız nelerdir? • Kartları yerleştirirken zorlandınız mı? Neden? • En çok zorlandığınız bölüm hangisiydi?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Doğrudan analogi tekniğiyle beyin ve ceviz, kalp ve su pompası, böbrek ve kuru fasulye arasındaki benzerlik ve farklılıklar basit bir şekilde tartışılabilir. Çocuklara "Sizce neden iki gözümüz var; beş kulağımız olsa, kollarımız daha uzun ya da kısa olsa, burnumuzu takip çıkarabilsek nasıl olurdu?" vb. sorular sorulabilir. Sınıfa bir çember çizilebilir ve resmi gösterilen kart iç organ ise çocuklardan çemberin içine, iç organ değil ise çemberin dışına geçmeleri istenebilir. Organların kuklaları yaptırılabilir ve çocuklardan organların özelliklerini tanıttıkları kukla gösterisi hazırlamaları istenebilir.

Destekleme: Çocukların oturma düzeni etkinlik öncesinde hazırlanarak her çocuğun oturacağı yere fotoğrafı ya da onu ifade eden seçtiği bir sembol konulabilir. Parmak oyunun nasıl oynanacağı anlatılarak model olunabilir. Kartlara dokunsal özellikler eklenerek veya kartlar zıt renkli zemine yapıştırılarak görme bakımında işlevsel hâle getirilebilir. Dış beden bölümleri ve iç organlarla ilgili sorular çocukların düzeylerine göre kısa, net ve anlaşılır sorulabilir. Çocukların ihtiyaçlarına göre sorulacak sorular birkaç defa bire bir tekrar edilebilir. Kart sayıları azaltılabilir. Kart boyutları büyütülebilir. Parkurdaki yollara dokunsal özellikler eklenebilir. Çocukların parkurun en azından bir kısmını tamamlamalarına destek olunabilir. Gerektiğinde çocuklara farklı türlerde ipuçları sunulurak onların etkinliğe katılımı artırılabilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere yapılan etkinlik hakkında bilgi verilir. Vücudumuzun bölümleri ile ilgili bilmece kartları gönderilerek ailelerin çocukları ile bilmece oyunu oynaması istenebilir. Kartlar ailelerle dijital olarak paylaşılabilir.

ETKİNLİK ADI: Çizgileri Takip Et

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık

YAŞ GRUBU: 60-72 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E1.3. Azim ve Kararlılık

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB2. Duygu, düşünceleri ifade etmek

SDB2.1.SB2.G3. Duygu ve düşüncelerini beden dili ile uyumlu olarak açıklar.

Değerler:

D3 Çalışkanlık

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

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

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.

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.1.b. Etkinliğinin durumuna uygun denge hareketleri yapar.

HSAB.1.c. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Düz-eğri

Sözcükler: Takip

Materyaller: Çocuk sayısı kadar top veya balon, zemine düz çizgi yapmak için renkli bant veya renkli boya kalemi.

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Açık hava

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER

Çocuklar gelmeden önce yere farklı çizgilerden (düz/ eğri/zikzak çizgi vb.) oluşan iki parkur çizilir. Parkurlardan birinin başında mavi, diğerinin başında kırmızı renkli bir top vardır. Çocuklar geldiğinde öğretmen, dikkatleri yerdeki çizgilere ve toplara çekerek "Yerdeki çizgilerin adları nelerdir?", "Bu çizgiler ve top ile ne yapacak olabiliriz?" soruları sorulur ve çocukların cevapları alınır (**E1.1. Merak**). Alınan cevapların ardından çocuklardan kutudan/torbadan bir kâğıt çekmeleri istenir.

ETKİNLİKLER	<p>Kutunun/torbanın içerisinde mavi ve kırmızı renkte kâğıtlar vardır. Mavi renkli kâğıdı çeken çocuklar mavi topun olduğu parkura, kırmızı kâğıdı çekenler kırmızı topun olduğu parkura geçer. Böylece çocuklar iki gruba ayrılır. İlk olarak çocuklardan yere çizilen çizgiler üzerinde ellerinde top ile yürümeleri istenir. İkinci turda çocuklar topu bacaklarıyla tutar ve topu düşürmeden çizgiler üzerinde yürür. Üçüncü turda ise çocuklar topları yerde sektirerek çizgileri takip eder (HSAB.1.a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketleri yapar, HSAB.1.b. Etkinliğinin durumuna uygun denge hareketleri yapar, HSAB.1.c. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar, E3.1. Odaklanma). Tüm çocuklar deneyimledikten sonra oyuna geçilir. Çocuklara “Top elinizdeyken/bacaklarınızla tutarken yürümek nasıldı?”, “Top sektirirken çizgiler üzerinde yürümek nasıldı?”, “En çok hangi çizgi üzerinde yürürken/top sektirirken zorlandınız? Neden?” soruları sorulur ve çocukların düşüncelerini ifade etmelerine olanak verilir (SDB2.1.SB2.G3. Duygu ve düşüncelerini beden dili ile uyumlu olarak açıklar.). Sohbetin ardından oyunun nasıl oynanacağı ve kuralları anlatılır. Çocuklardan topu bacakları ile tutmaları ve düdük sesi ile parkura başlamaları istenir. Çocukların topu yere düşürmeden parkuru tamamlamaları beklenir. Topu yere düşürmeden parkuru tamamlayan çocuk, topu grup arkadaşına geri getirir ve sıranın sonuna geçer (D3.4.4. Kişisel ve grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirir.). Topu alan çocuk, düdük sesiyle parkura başlar. Topun parkur tamamlanmadan yere düşmesi durumunda topu yere düşüren çocuk parkurun başına geçerek oyuna yeniden başlar (E1.3. Azim ve Kararlılık, D12.2.1. Görev ve sorumluluklarını yerine getirirken kararlı davranır, D12.2.3. Olaylar ve durumlar karşısında motivasyonunu sürdürür.). Tüm çocuklar topu düşürmeden parkuru tamamladığında oyun biter.</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Hangi çizgiyi takip etmek kolaydı, neden? • Hangi çizgiyi takip etmek zordu, neden? • Top yerine başka ne kullanılabilirdi? • Parkurda değiştirmek istediğin bir yer var mı? • Sen olsan nasıl bir parkur tasarlardın?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Farklı spor dallarında kullanılan çeşitli topların (hentbol, voleybol, futbol, basketbol vb.) olduğundan bahsedilebilir ve çocukların incelemeleri için eğer imkân var ise bir voleybol topu ile basketbol topu sınıfa getirilebilir. Sınıfa getirilen bu toplar ile etkinlik tekrar edilebilir. Sonunda “Hangi topa parkuru tamamlarken daha çok zorlandın, hangisiyle daha kolaydı?” vb. sorular sorularak bunların sebepleri tartışılabilir. Sporcuların antrenman videoları izlenerek egzersiz yaptıkları parkur çeşitleri incelenebilir. Sınıfa parkurlarda kullanılan engel malzemeleri getirilebilir. Parkuru zorlaştırmak için çocuklardan topu düşürünce başlangıç noktasından daha da geride belirlenen yeni bir noktadan başlamaları istenebilir.

Destekleme: Parkur için görsel kartlar oluşturulabilir. Çocukların fiziksel özelliklerine göre farklı büyüklüklerde ve özelliklerde toplar kullanılabilir. Çocuklara bu topları ilgi ve isteklerine göre seçme hakkı tanınabilir. Oyuna başlama yönergesi birden fazla duyuya hitap edecek şekilde çeşitlendirilebilir. Oyunun aşamaları görselleştirilebilir. Öğretmen çizgiler üzerinde yürüme konusunda bire bir rol model olarak çocuklarla beraber deneme uygulamalarını gerçekleştirebilir. Yönergelerde kısa ve net ifadeler kullanılabilir. Çocukların parkurun en azından bir kısmını tamamlamalarına destek olunabilir. Gerektiğinde çocuklara farklı türlerde ipuçları sunularak onların etkinliğe katılımları artırılabilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelerden çocuklarıyla evde ya da bahçede basit parkurlar hazırlamaları ve birlikte parkuru tamamlamaları istenebilir.



ETKİNLİK ADI: Top Kuyruk'un Saklı Blokları

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık, Sosyal

YAŞ GRUBU: 60-72 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

Sosyal Alanı:

SBAB10. Harita Becerisi

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.2. İş Birliği Becerisi

SDB2.2.SB4. Ekip (takım) çalışması yapmak ve yardımlaşmak

SDB2.2.SB4.G5. Aldığı görevleri yerine getirerek takıma katkı sağlar.

Değerler:

D12. Sabır

D12.2. İstikrarlı olmak

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

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.1.b. Etkinliğinin durumuna uygun denge hareketleri yapar.

HSAB.6. Eşle/grupla ahenk içinde hareket örüntüleri sergileyebilme

HSAB.6.a. Eşli çalışmalarda hareketi eşyle aynı yönde yapar.

Sosyal Alanı:

SAB.15. Yakın çevresi ile ilgili olarak hazırlanmış olan basit krokiyi okuyabilme

SAB.15.a. Krokide yaygın olarak kullanılan basit renk, şekil ve sembollerin isimlerini söyler.

SAB.16. Yakın çevresinde bulunan bir kişi/nesne/mekânın konumunu belirlemek üzere takip edeceği krokiyi çözümleyebilme

SAB.16.b. Belirlenen hedef bölgeyi/nesneyi krokiyi takip ederek bulur.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Sözcükler: Kroki

Materyaller: Kukla, kroki (grup sayısı kadar), çocuk sayısı kadar blok, bez torba, aynı rakamdan 3 ya da 4 tane yazılı kâğıtlar, zarf, mektup

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf, açık hava

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER	<p>Okul görevlilerinden biri sınıfa bir zarf getirir ve öğretmene verir. “Bu da nereden çıktı acaba? Bize kimden bir mektup gelmiş olabilir ki? Acaba içinde ne yazıyor? Hemen okumalıyım.” denilerek çocukların dikkatleri çekilir. (E1.1. Merak). Çocuklar çember düzeninde oturur. Mektup açılır ve çocuklara okunur. Mektupta:</p> <p>“Merhaba ... Sınıfı, ben sınıfınızdaki kuklalardan Top Kuyruk. Hani şu sık sık sizinle sohbet eden arkadaşınız. Bugün diğer kukla arkadaşlarımla blok saklama oyunu oynadık ve çok eğlendik. Sizin de bu oyunu oynayabilmeniz için bazı blokları bahçeye sakladık. Sizlere blokları bulmanıza yardım edecek krokiler gönderiyorum. Acaba onları bizim için bulabilir misiniz?”</p> <p>Mektup okunduktan sonra çocuklar gruplara ayrılır. Çocuklar bir torba/kutu içinden rakamlar çeker. Aynı rakamı çeken çocuklar grup olur (3-4 kişilik gruplar oluşturulabilir.). Bu rakamlar hem grubu (3. grup, 4. grup vb.) hem de bulmaları gereken bloklar üzerindeki rakamı ifade eder. Daha sonra “Çocuklar, Top Kuyruk zarfın içine krokiler koymuş. Şimdi her gruba bir kroki vereceğim. Bahçeye çıktığınızda bu krokileri kullanarak üzerinde grubunuza ait rakamlar ve çeşitli hareketler olan blokları bulmanızı istiyorum (SDB2.2.SB4.G5. Aldığı görevleri yerine getirerek takıma katkı sağlar.). Krokilerde blokların olduğu yerlere “X” işareti konmuş. Bu işaretleri takip etmelisiniz.” denir ve krokiler çocuklara dağıtılır. Krokilerde okul bahçesindeki varlıkları temsil eden semboller/görseller vardır (Örneğin krokiye ağaç için ağaç görseli eklenir.). Çocuklara krokileri incelemeleri için zaman tanınır ve krokide gördükleri görsellerle/sembollerle ilgili sohbet edilir (SAB.15.a. Krokide yaygın olarak kullanılan basit renk, şekil ve sembollerin isimlerini söyler, OB4.1.SB1. Görseli algılamak, OB4.2.SB1. Görseli incelemek). Ardından çocuklar blokları bulmak için gruplar hâlinde bahçeye çıkar (HSAB.1.a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketleri yapar). Çocuklardan çevrelerini incelemeleri ve bunu yaparken sembollerin olduğu yerlere dikkat etmeleri istenir (E3.1. Odaklanma). Ardından çocuklar krokiyi takip ederek blokları bulmaya çalışır. Her grup üzerinde kendi takımlarının rakamının olduğu ilk bloğu bulur. Bloğun üzerinde rakamla beraber bir harekete ait resim vardır (Örneğin tek ayak üzerinde sıçrama, esneme, öne doğru eğilme vb.). Çocuklar o resimdeki hareketi grup olarak yapar (HSAB1.b. Etkinliğinin durumuna uygun denge hareketleri yapar, HSAB.6.a. Eşli çalışmalarda hareketi eşiyle aynı yönde yapar). Çocuklardan bu hareketleri yaparken dikkatli olmaları istenir. Daha sonra çocuklar bloğu alarak krokide yer alan diğer bloğun bulunduğu yere doğru harekete geçerler. Önceden saklanmış olan ve üzerinde gruplarına ait rakamların olduğu tüm blokları bulana kadar süreç devam eder (SAB.16.b. Belirlenen hedef bölgeyi/nesneyi krokiyi takip ederek bulur, D12.2.1. Görev ve sorumluluklarını yerine getirirken kararlı davranır, E3.1. Odaklanma, E2.5. Oyunseverlik). Tüm çocuklar bloklarını bulduktan sonra sınıfa geçilir.</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Krokilerinizde hangi semboller vardı? • Bloklarınızı bulmaya çalışırken nelere dikkat ettiniz? • Bloklarınızı bulmaya çalışırken nasıl bir yol izlediniz? • Blokları bulmaya çalışırken zorlandınız mı? Neden?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Coğrafya, mimarlık, şehir ve altyapı planlama ve turizm gibi alanlarda kullanılan çeşitli kroki örnekleri sınıfa getirilerek incelenebilir ve bu krokiler sınıfın uygun yerlerine asılabilir. Krokilerin kullanımı, yönün nasıl bulunduğu hakkında konuşulabilir. "Saklanan nesnelere bulabilmek için kroki yerine başka ne kullanabilirdik?" sorusu beyin fırtınası ile tartışılabilir. Çocuklar küçük çalışma gruplarına ayrılabilir ve gruplardan iş birliği ile bir sınıf krokisi hazırlamaları istenebilir. Her gruba geniş bir fon kartonu ve pastel boyalar verilerek gruplardan sınıfta hangi eşyaların ve materyallerin olduğu, kapının ve camların nerede olduğu, krokide eşyalar ve materyalleri nasıl simgelediklerini çizmeleri istenir. Oyunu biraz daha zorlaştırarak krokiyle ulaştıkları yere, blokların saklandıkları yere ait ipucu veren bilmeceler saklanabilir.

Destekleme: Mektubu okumak yerine bir ses kaydı ya da dijital içerik üzerinden mesaj verilerek etkinliğe giriş yapılabilir. Gruplara ait krokiler tüm çocuklar için bireysel hazırlanabilir. Çocuklar bireysel hazırlanan krokiler sayesinde bire bir inceleme şansı bulabilirler. Krokilerin öğrenci ihtiyaçlarına göre boyutları büyütülebilir, krokiler dokunsal özellikte hazırlanabilir. Daha anlaşılabilir olması için yönergeler görsellerle desteklenebilir. Blok üzerindeki hareketler bire bir oyun sonunda akran eşleştirmesi ile uygulanabilir. Gerektiğinde çocuklara farklı türlerde ipuçları sunularak onların etkinliğe katılımları artırılabilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere evde kolay krokiler yaparak çocuklarının bu görselleri anlamlandırması için oyunlar oynamaları önerilir.

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 nesnelere etkin bir şekilde kullanabilme

HSAB.2.a. Farklı büyüklükteki nesnelere 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 nesnelere 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.

ETKİNLİK ADI: Sayıyorum, Koşuyorum

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık

YAŞ GRUBU: 60-72 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Hareket ve Sağlık Alanı:

- HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Becerileri
- HSAB2. Aktif ve Zinde Yaşam İçin Sağlık Becerileri
- HSAB3. Harekete İlişkin Sosyal/Bilişsel Beceriler

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.10. Çıkarım Yapma Becerisi

- KB2.10.SB3. Karşılaştırmak

EĞİLİMLER:

E2. Sosyal Eğilimler

- E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

- E3.1. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi)

- SDB1.1.SB1. Öğreneceği yeni konu/kavram veya bilgiyi nasıl öğrendiğini belirlemek
- SDB1.1.SB1.G1. Merak etmenin öğrenmeye etkisini fark eder.

SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi)

- SDB1.2.SB1. İhtiyaçlarını karşılamaya yönelik hedef belirlemek
- SDB1.2.SB1.G3. İhtiyaçlarına yönelik hedef tanımlar.

Değerler:

D12. Sabır

- D12.2.İstikrarlı olmak
- D12.2.1.Görev ve sorumluluklarını yerine getirirken kararlı davranır.

Okuryazarlık Becerileri:

OB1. Bilgi Okuryazarlığı

- OB1.3. Bilgiyi Özetleme
- OB1.3.SB3. Bilgiyi yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)

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.1.c. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.

HSAB.8. Aktif ve sağlıklı yaşam için gereken zindelik becerilerinin neler olduğunu söyleyebilme

- HSAB.8.a. Hareket etkinlikleri esnasında solunum/ kalp atışı/ terleme gibi gerçekleşen fizyolojik değişimleri söyler.
- HSAB.8.c. İhtiyaç duyduğunda dinlenmek istediğini ifade eder.
- HSAB.8.ç. Düzenli ve yeteri kadar dinlenmenin önemini kendi cümleleriyle açıklar.

HSAB.12. Hareketli oyunların temel kurallarını açıklayabilme

HSAB12.a. Hareketli oyunlara ilişkin kuralları fark eder.

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

HSAB13.a. Hareketli oyunu gözlemler.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Sayılar

Materyaller: Top, tebeşir

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Açık hava

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI**ETKİNLİKLER**

Çocukların dikkatini toplamak için parmak oyunu ile başlanır.

Sağ elimde beş parmak (Sağ el parmakları açılır, öne uzatılır.)

Sol elimde beş parmak (Sol el parmakları açılır, öne uzatılır.)

Say bak, say bak.

Bir, iki, üç, dört, beş (Sağ elin parmakları sayılır.)

Hepsi eder on parmak (Sağ ve sol elin parmakları açık bir şekilde öne uzatılır.)

Sen de istersen say bak 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 (İki elin parmakları sırayla sayılır.)

Parmak oyunu ile çocukların dikkati çekilmiş olur ve çocuklara bahçede bir oyun oynanacağı söylenerek bahçeye çıkılır (**E2.5. Oyunseverlik**). Yere çizilmiş olan çember çocuklara gösterilir (Çocuk sayısına uygun şekilde 2 ya da 3 çember olabilir.) ve çocuklara hangi şekil olduğu sorulur. Çember cevabı alındıktan sonra çocuklardan her çemberin çevresine 10 çocuk olacak şekilde yerleşmeleri istenir (Bu sayı sınıf mevcudunun üçe bölünüşü ya da ikiye bölünüşü de olabilir). Tüm grupların sayıları ve düzenleri kontrol edilir. Ardından oyunun nasıl oynanacağı ve kuralları anlatılır. Bir grupla oynanarak örnek gösterilir (**HSAB.13.a. Hareketli oyunu gözlemler.**). Her bir gruba bir top verilir. Oyun bir kişinin topu yanındakine atmasıyla başlar. Oyuncular topu yanındakine atarken sırayla (1, 2, 3 vb.) ve yüksek sesle sayar (**HSAB.1.c. Nesne kontrolünü yapar.**). Bu sırada çocukların topu yere düşürmeden arkadaşına atması gerekir (**HSAB.12.a. Hareketli oyunlara ilişkin kuralları fark eder, E3.1. Odaklanma, D12.2.1.Görev ve sorumluluklarını yerine getirirken kararlı davranır.**). Topun yere düşmesi durumunda oyun birinci oyuncudan yeniden başlatılır. Top onuncu kişiye geldiğinde bu kişi "10 son" der ve topu dokuzuncu kişiye geri atar. Onuncu kişi topu attıktan sonra çemberden ayrılır ve çemberin/grubun etrafında koşmaya başlar (**HSAB.1.a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketleri yapar.**). Çemberdeki diğer çocuklar ise 9'dan geriye doğru (9, 8, 7 vb.) yüksek sesle sayarak topu atmaya devam eder. Top birinci oyuncuya geri geldiğinde bu oyuncu "1 son" der. Bu arada koşan çocuk, geri sayma bitmeden kendi yerine tekrar yerleşmeye çalışır. Böylece ilk tur tamamlanır. Bir sonraki turda oyunu ilk başlatan oyuncunun sağındaki oyuncu (ikinci oyuncu) oyunu başlatır. Oyun aynı şekilde tüm çocuklar deneyimleyene kadar devam eder.

Çocuklara oyun sırasında "Nefes alışında farklılık oldu mu?", "Kalp atışında farklılık oldu mu?", "Koşarken mi yoksa top atarken mi daha çok terledin?", "Yorulduğun mu?", "Ne zaman daha çok yorulduğun?", "Yorulduğumuzda dinlenmek için neler yapabiliriz?", "Şu anda dinlenmeye ihtiyacın var mı? Varsa şu an dinlenmek için ne yapmak istersin?" gibi sorular sorulur ve cevapları alınır [**HSAB.8.a. Hareket etkinlikleri esnasında solunum/ kalp atışı/ terleme gibi gerçekleşen fizyolojik değişimleri söyler, HSAB8.c. İhtiyaç duyduğunda dinlenmek istediğini ifade eder, HSAB.8.. Düzenli ve yeteri kadar dinlenmenin önemini kendi cümleleriyle açıklar, SDB1.1.SB1.G1. Merak etmenin öğrenmeye etkisini fark eder, SDB1.2.SB1.G3. İhtiyaçlarına yönelik hedef tanımlar, KB2.10.SB3. Karşılaştırmak, OB1.3.SB3. Bilgiyi yorumlamak, (kendi cümleleri ile aktarmak)].**

Cevapların ardından çocuklar ihtiyaçlarına göre oturabilir ya da su içebilir. Son olarak yorulduğumuzu fark ettiğimizde dinlenmek için bir yere oturabileceğimiz, su içebileceğimiz, hareketlerimizi azaltabileceğimiz söylenir.

- Oyunumuzda en çok ne yaparken zorlandınız? Neden?
- Oyunda dikkat etmemiz gereken kurallar nelerdi?
- Bu oyunu farklı bir şekilde oynamak istesek nasıl oynayabilirdik?
- Dinlenmek için neler yapmayı tercih edersin?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Dinlenmek için neler yapılabileceğine ilişkin zihin haritası oluşturulabilir. Çocuklarla “Neden dinlenmeliyiz, yeterince dinlenmek için neler yapmalıyız, sizce hayvanlar yorulduğunda nasıl dinleniyorlardır?” vb. soruların cevapları tartışılabilir. Gevşeme, nefes egzersizleri, dinlendirici ve rahatlatıcı etkinlikler video izlenerek incelenebilir ve denenebilir. Etkinlikteki oyundan yola çıkılarak günlük yaşamımızda dinlenmeye ihtiyacımızın olabileceği vurgusu yapılarak sınıfa bir dinlenme merkezi yapılabilir. Puf minderler, süreyi belirlemek için kum saati vb. materyaller çocuklarla beraber seçilerek dinlenme merkezi oluşturulabilir. İstop oyunu isim yerine rakamlar kullanılarak oynanabilir.

Destekleme: Parmak oyunu oynanırken parmak kuklaları kullanılabilir. Sayı sayılırken parmak sayma ya da görseller/nesnelere kullanarak sayma yapılabilir. Oyunun kuralları görselleştirilebilir. Oyunun nasıl oynandığı öğretmen tarafından model olunarak gösterilebilir. Etkinlikte kullanılan top, çocukların fiziksel özellikleri ve isteklerine göre farklı büyüklüklerde ve özelliklerde olabilir. Oyunun kuralları ara ara hatırlatılabilir, geri bildirim verilebilir. Tüm çocukların oyunu tamamlamaları için onlara ek süre tanınabilir, yetişkin desteği verilebilir. Sorulan sorular basitleştirilerek çocukların etkinliğe katılımları desteklenebilir. Aynı zamanda çocukların bireysel özelliklerine ve gereksinimlerine göre konuşarak, göstererek veya işaret ederek sorulara cevap vermeleri sağlanabilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelerden çocukları ile birlikte hafta sonu çocukluklarında oynadıkları bir geleneksel oyunu kurallarına dikkat ederek oynamaları istenebilir.

ETKİNLİK ADI: Görev Kartları

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık, Matematik

YAŞ GRUBU: 60-72 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Becerileri

Matematik Alanı:

MAB6. Sayma

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.2. Gözlemeleme Becerisi

KB2.2.SB1. Gözleme ilişkin amaç-ölçüt belirlemek

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.4. Kendine İnanma (Öz Yeterlilik)

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB2. Duygu, düşünceleri ifade etmek

SDB2.1.SB2.G3. Duygu ve düşüncelerini beden dili ile uyumlu olarak açıklar.

Değerler:

D3. Çalışkanlık

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

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

D16. Sorumluluk

D16.3. Görev bilincine sahip olmak

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

Okuryazarlık Becerileri:

OB1. Bilgi Okuryazarlığı

OB1.3. Bilgiyi Özetleme

OB1.3.SB3. Bilgiyi yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)

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.a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketleri yapar.

HSAB.1.b. Etkinliğinin durumuna uygun denge hareketleri yapar.

HSAB.2. Farklı ebat ve özellikteki nesnelere etkin bir şekilde kullanabilme

HSAB.2.a. Farklı büyüklükteki nesnelere kavrar.

HSAB.4. Beden farkındalığına dayalı hareket edebilme

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



Matematik Alanı:

MAB.1. Ritmik ve algısal sayabilmek

MAB.1.b. 1 ile 20 arasında nesne/varlık sayısını söyler.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: İleri-geri, uzun-kısa

Sözcükler: Görev, çember

Materyaller: Taş, kozalak, ağaç, görev kartları

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Açık hava

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER	<p>Çocuklardan bahçede çember olmaları istenir. Çocuklara kartlar gösterilerek “Sizce bu kartlarda ne olabilir?” diye sorulur ve çocukların cevapları alınır. Kartların “görev kartları” olduğu söylenir. Ardından “Görev ne demek?” diye sorulur ve çocukların cevapları alınır [OB1.3.SB3. Bilgiyi yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)]. Görevin bir kişiden yapması beklenen iş ya da eylem olduğu ve bugün hep birlikte kartlarda yer alan görevleri yapacakları söylenir. Daha sonra tüm kartlardaki görseller çocuklarla birlikte incelenir (OB4.1.SB1. Görseli algılamak, OB4.1.SB2. Görseli tanımak). Teker teker kartlar gösterilir ve “Bu karttaki göreviniz ne olabilir?” diye sorulur. Çocukların tahminlerinin ardından karttaki görev söylenir (SDB2.1.SB2.G3. Duygu ve düşüncelerini beden dili ile uyumlu olarak açıklar.). Tüm kartların incelenmesinden sonra oyuna geçilir. Çocuklar sırayla gelerek birer kart çeker ve kartta yer alan görevi beden dilini kullanarak arkadaşlarına anlatır [E1.4. Kendine İnanma (Öz Yeterlilik)]. Diğer çocuklar kartta yer alan görevi tahmin etmeye çalışır. Doğru tahmin alındıktan sonra tüm çocuklar görevi yerine getirir (D3.4.4. Kişisel ve grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirir.). Kartlarda “ileriye doğru 5 adım at, geriye doğru 3 adım at, yere düşmüş 2 yaprak bul ve çembere getir, 4 adet taş bul ve çembere getir, tek ayak üzerinde 6 defa zıpla vb.” görevler vardır (HSAB.1.a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketleri yapar, HSAB.1.b. Etkinliğinin durumuna uygun denge hareketleri yapar, HSAB.2.a. Farklı büyüklükteki nesnelere kavrar, HSAB.4.b. Bedeninin farkında olarak hareket eder, MAB.1.b. 1 ile 20 arasında nesne/varlık sayısını söyler, KB2.2.SB1. Gözleme ilişkin amaç-ölçüt belirlemek.). Bu görevler çeşitlendirilebilir. Tüm çocukların kart çekerek görevleri tamamlamasının ardından çocuklara son bir görevleri daha olduğu ama bu görevin kartlarda olmadığı söylenir. Çocuklara “Çembere getirdiğiniz malzemeleri nereden aldığınızı hatırlıyor musunuz?”, “Bu malzemeleri nereden aldınız?” soruları sorulur ve çocukların cevapları alınır. Son olarak çocuklardan çembere getirdikleri materyalleri aldıkları yere götürmeleri istenir. Görevi tamamlamaları için çocuklara süre verilir. (D16.3.1. Görevlerini zamanında ve eksiksiz yerine getirir.). Tüm çocuklar çembere döndüğünde oyun sona erer.</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Görev ne demek? • Yaparken en çok zorlandığınız görev hangisiydi? Neden? • Yerine getiremediğin bir görev var mı? Varsa bu görev nedir? • Kartlardan birini sen hazırlayacak olsan hangi görevin olmasını isterdin? Neden?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocuklardan verilen görevleri ikiyeşerli gruplar hâlinde yapmaları istenebilir. Eğer mümkün ise çocukların birinden gözlerini elleriyle kapatarak diğerinin yönlendirmeleriyle basit görevleri tamamlamaları istenebilir. Hazine avı tekniği kullanılarak görev kartları sınıfın belli noktalarına saklanabilir ve çocuklardan oyuna başlamadan önce kartları saklanılan yerden bulmaları istenebilir. Her çocuktan oyun için bir görev kartı hazırlamaları istenebilir. Çocukların ilgilerine bağlı olarak oyun, çocukların yazdığı görev kartlarıyla tekrar oynanabilir. Gündelik hayattaki görevleri kapsayan görsel bir kontrol listesi, küçük grup çalışması ile hazırlanabilir.

Destekleme: Çocukların bahçede oturma düzeni etkinlik öncesinde hazırlanarak her çocuğun oturacağı yere fotoğrafı ya da onu ifade eden seçtiği bir sembol konulabilir. Görev kartları farklı boyut, doku ve renklerde hazırlanabilir, görev kartlarına dokunsal özellikler eklenerek veya görev kartları zıt renkli zemine yapıştırılarak görme bakımından işlevsel hâle getirilebilir. Çocukların dikkatini çekmek için görev kartlarının anlatımında kukla ya da pelüş oyuncak kullanılabilir. Oyun aşamaları görselleştirilebilir. Oyun, öğretmen tarafından rol model olarak oynanabilir. Tüm çocukların oyuna katılımını sağlamak için ek süre verilebilir, çocuklara farklı türlerde ipuçları ve yardım sunulabilir. Çeşitli geri bildirimler verilerek çocukların etkinliğe katılımları desteklenebilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelerden ailece sohbet ederek çocuklarından yapmalarını bekledikleri görevleri belirlemeleri, öğretmen tarafından eve gönderilen çizelgeye bu görevlerin görsellerini yapıştırmaları ve o hafta içerisinde çocuklarının bu görevleri yapıp yapmadıklarını takip ederek doldurdukları çizelgeleri okula göndermeleri istenebilir.

ETKİNLİK ADI: Topları Taşıyalım

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık

YAŞ GRUBU: 60-72 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Becerileri

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.3. Azim ve Kararlılık

E1.4. Kendine İnanma (Öz Yeterlilik)

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.

SDB2.2.SB4.G2. Ortak hedefler doğrultusunda takım oluşturur ya da var olan bir takıma dâhil olur.

SDB2.2. İş Birliği Becerisi

SDB2.2.SB4. Ekip (takım) çalışması yapmak ve yardımlaşmak

SDB2.2.SB4.G1. Yardımlaşma ve takım çalışmasının önemini fark eder.

Değerler:

D3. Çalışkanlık

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

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

D12. Sabır

D12.2. İstikrarlı olmak

D12.2.3. Olaylar ve durumlar karşısında motivasyonunu sürdürür.

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Hareket ve Sağlık Alanı:

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

HSAB.1. c. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.

HSAB.6. Eşle/grupla ahenk içinde hareket örüntüleri sergileyebilme

HSAB.6.a. Eşli çalışmalarda hareketi eşyle aynı yönde yapar.

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

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Sözcükler: Denge, Parkur

Materyaller: Ahşap bloklar, top, iki uzun çubuk

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Açık hava

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER	<p>Çocuklardan sınıfta bulunan ahşap blokları alarak bahçeye çıkmaları istenir. Çocuklar blokları bahçenin bir köşesine bırakır. Çocuklara bir oyun oynayacakları söylenir. Çocuklardan eşit sayıda iki gruba ayrılımları ve grupları için bir isim bulmaları istenir (SDB2.2.SB4.G2. Ortak hedefler doğrultusunda takım oluşturur ya da var olan bir takıma dâhil olur.). Çocuklara gruplarını oluşturmaları için zaman tanınır. Grupların oluşturulmasının ardından gruplarına ne isim verdikleri sorulur. Ardından gruplardan sınıftan getirilen ahşap blokları kullanarak eşit uzunlukta birer şerit oluşturmaları istenir (SDB2.2.SB4.G1. Yardımlaşma ve takım çalışmasının önemini fark eder.). Parkur oluşturulduktan sonra çocuklara oyun anlatılır. Gruplar şeritlerin arkasında iki çocuk olacak şekilde sıra olur. Sıraların başındaki iki çocuk ahşap blokların üzerine karşılıklı olacak şekilde çıkar. Çocuklara birer çubuk verilir ve çubukları paralel bir şekilde tutmaları istenir. Çubukların arasına birer top konulur. Çocuklardan arkadaşları ile eş zamanlı olarak parkurda ilerlemeleri ve topu çubukların arasından düşürmeden parkurun sonuna kadar yürümeleri istenir (HSAB.1.c. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar, HSAB.6. a. Eş çalışmalarında hareketi aynı yönde yapar, HSAB.6.c. Eş çalışmalarında hareketi eş zamanlı yapar, SDB2.1.SB3.G1. Sözlü/sözsüz etkileşimi fark eder, D3.4.4. Kişisel ve grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirir.). Topu düşürmeden parkuru tamamlayan çocuklar ellerindeki çubukları ve topu sıranın başındaki arkadaşlarına verir ve sıranın arkasına geçer (E1.4. Kendine İnanma (Öz Yeterlilik)). Topu düşüren çocuklar parkurun başına giderek parkura yeniden başlar (D12.2.3. Olaylar ve durumlar karşısında motivasyonunu sürdürür, E1.3. Azim ve Kararlılık). Oyun tüm çocuklar oynayana kadar devam eder.</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Eş olarak hangi arkadaşınızı seçtiniz? Neden? • Grup isminize karar verirken nelere dikkat ettiniz? • Arkadaşınızla çubuklar üzerinde top taşımak nasıldı? • Çubuklarla başka hangi nesne/nesneleri parkur boyunca taşıyabiliriz?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çubukların taşıdıkları topun boyutunda ve ağırlığında değişiklikler yapılarak etkinlik bir üst seviyeye taşınabilir ya da çocuklardan top yerine içi su dolu bardak gibi yüzey alanı daha dar olan nesnelere taşınabilir. Tamamlamaları gereken parkur, engelli parkur hâline getirilebilir. Tamamladıkları parkurun zemini pürüzlü-pürüzsüz şekilde düzenlenebilir. Çocuklardan ahşapların dışından ilerlemek yerine ahşapların üzerine basarak ilerlemeleri istenebilir. Okulun çevresinde var olan spor tesislerine, futbol veya voleybol kulüplerine antrenman saatinde misafir olarak gidilebilir. Eğer bu mümkün değilse okulun futbol veya voleybol takımı, antrenman saatinde ziyaret edilebilir. Sporcuların nasıl egzersizler yaptığını gözlenebilir. Sınıfa denge tahtası getirilebilir.

Destekleme: Çocukların gruplara ayrılması için neler yapılabileceğine yönelik ipuçları verilebilir ve farklı sayışma yöntemleri konusunda rehberlik edilebilir. Etkinlikte kullanılan materyaller çocukların özelliklerine göre farklı doku ve büyüklükte olabilir. Çocuklar ilgi ve ihtiyaçlarına göre seçim yapabilir. Öğretmen oyunun nasıl oynanacağına rehberlik edebilir. Oyunun aşamaları görselleştirilebilir. Yönergeler açık, anlaşılır şekilde tekrar edilebilir. Çocuklara oyunu tamamlamaları için destekleyici geri bildirim verilebilir. Çocukların parkurun en azından bir kısmını tamamlamalarına destek olunabilir. Gerektiğinde çocuklara farklı türlerde ipuçları sunularak onların etkinliğe katılımları artırılabilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere, çocukların yaş ve gelişim düzeylerine uygun olarak denge ve el-göz koordinasyonlarının gelişimini desteklemeye yönelik bilgiler içeren broşürler hazırlanır.

ETKİNLİK ADI: Haydi Hep Birlikte Balonları Yakalayalım

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık

YAŞ GRUBU: 60-72 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Becerileri

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.3. Azim ve Kararlılık

E1.5. Kendine Güvenme (Öz Güven)

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB4. Grup iletişimine katılmak

SDB2.1.SB4.G2. Grup üyelerinin duygu ve düşüncelerine ilgi gösterir.

SDB2.2. İş Birliği Becerisi

SDB2.2.SB4. Ekip (takım) çalışması yapmak ve yardımlaşmak

SDB2.2.SB4.G5. Aldığı görevleri yerine getirerek takıma katkı sağlar.

Değerler:

D3. Çalışkanlık

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

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

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.1.c. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.

HSAB.6. Eşle/grupla ahenk içinde hareket örüntüleri sergileyebilme

HSAB.6.e. Grup çalışmalarında hareketi eş zamanlı yapar.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: İçinde-dışında, ileri-geri

Sözcükler: Hulahop

Materyaller: Büyük boy çöp poşeti, hulahop, ip, balon (kırmızı, sarı, mavi renkli), oyuncak (kırmızı, sarı, mavi renkli), büyük boy kâğıt, parmak boyası

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER	<p>Çocuklar çember olur. 5-6 ip bağlı olan (İplerin sayısı gruptaki çocuk sayılarına göre değiştirilebilir.) ve poşet geçirilmiş hulahoplar (Grup sayısı kadar olmalı.) çocuklara gösterilerek bu malzemeler ile ne oynayabilecekleri sorulur (SDB2.1.SB4.G2. Grup üyelerinin duygu ve düşüncelerine ilgi gösterir, E.1.1. Merak). Çocukların cevapları alındıktan sonra sayışma ile çocuklar 5-6 kişilik gruplara ayrılır. Ardından oyun anlatılır (E2.5. Oyunseverlik). Her gruba üzerinde iplerin ve altında da bir poşetin olduğu birer hulahop verilir. Her grubun hulahopu ve ipleri farklı renktedir. Her ipin ucundan bir çocuğun tutması istenir. Ardından müzik açılır ve balonlar havaya atılarak oyuna başlanır. Çocuklar kendi hulahoplarının rengindeki balonları; ipleri sağa-sola, ileri-geri hareket ettirerek hulahoplara bağlı olan poşetlerin içine almaya çalışır (HSAB.1.c. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar, HSAB.6.e. Grup çalışmalarında hareketi eş zamanlı yapar. D3.4.4. Kişisel ve grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirir.). Yanlış balon tutan grup balonu tekrar havaya atar. Oyunun amacı gruba eş zamanlı hareket ederek sadece ipler yardımıyla hulahoplu poşeti sağa-sola, ileri-geri hareket ettirmek ve kendi hulahoplarının rengindeki balonları poşetin içine sokmaya çalışmaktır (HSAB.1.a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketleri yapar, SDB2.1.SB4.G2. Grup üyelerinin duygu ve düşüncelerine ilgi gösterir, SDB2.2.SB4.G5. Aldığı görevleri yerine getirerek takıma katkı sağlar.). Yakalanmadan yere düşen balonlar tekrar tekrar havaya atılır. Oyun, çocuklar kendi hulahoplarının rengindeki tüm balonları toplayana kadar devam eder [E1.3. Azim ve Kararlılık, E1.5. Kendine Güvenme (Öz Güven)].</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Oyunu oynarken zorlandınız mı? Neden? • Hulahopu birlikte hareket ettirmek için nasıl bir yol izlediniz? • Sence grup olarak uyumlu muydunuz? Neden böyle düşünüyorsunuz? • Bu oyunu farklı nasıl oynayabilirdik?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocuklardan havaya atılan balonları verilen komutlara uygun şekilde yakalamaları istenebilir (Bu komutlar; tek-çift ayakla zıplama, parmak ucunda yürüme, uzaydaymış gibi hayal ederek yürüme vb. olabilir.). Sınırlı alanlar belirlenerek, çocuklara sadece o alanları kullanarak balonları yakalamaları söylenebilir. Hulahoplarla kullanacakları alan sınırlandırılabilir. Gruptaki çocuk sayısı artırılarak etkinliğin seviyesi yükseltilebilir. Çocuklara balon yerine voleybol topu, pinpon topu gibi farklı boyut ve ağırlıkta nesnelere ile bu oyunu oynamak nasıl olurdu sorusu sorulabilir. İlgilerine bağlı olarak bu oyun, bir tur da renkli plastik toplarla oynatarak çocuklardan deneyimlerini kıyaslamaları istenebilir.

Çocuklardan bu oyunu göz önünde bulundurarak grup hâlinde eş zamanlı hareket etmelerini gerektirecek bir oyun tasarımları istenebilir. Çocuklar grup hâlinde kendi tasarladıkları oyunu tanıtabilir. Çocuklardan oyunlarının kurallarını anlatmak için kural kartları ya da afiş tasarımları istenebilir.

Destekleme: Çocukların oyun düzeni etkinlik öncesinde hazırlanarak her çocuğun oturacağı yere fotoğrafı ya da onu ifade eden seçtiği bir sembol konulabilir. Öğretmen oyun aşamalarını gösteren görseller kullanabilir ve bunun üzerinden oyunu anlatabilir. Öğretmen oyunun kurallarını çocuklara rol model olarak açıklayabilir. Hulahopların ve balonların hareket ettirebilmesi için çocukların akran desteği almaları sağlanabilir. Çocukların özelliklerine göre iplere ek materyaller konulabilir. Görme bakımından desteklenmesi gereken çocuklar için balonların içine sesli uyarı olabilecek nesnelere konulabilir (zil vb.). Çeşitli geri bildirimler verilerek çocukların etkinliğe katılımları desteklenebilir. Etkinliği tamamlamalarına destek olmak için çocuklara ek süre verilebilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere gün içerisinde oynanan oyundan bahsedilerek evde bu oyunu küçük toplar ile oynamaları önerilebilir.

ETKİNLİK ADI: Taştan Sanata

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık, Fen, Sanat

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Becerileri

Fen Alanı:

FBAB1. Bilimsel Gözlem Yapma

Sanat Alanı:

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.10. Çıkarım Yapma Becerisi

KB2.10.SB1. Mevcut bilgisi dâhilinde varsayımda bulunmak

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E1.2. Bağımsızlık

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.2. İş Birliği Becerisi

SDB2.2.SB1. Kişi ve gruplarla iş birliği yapmak

SDB2.2.SB1.G2. Gerektiğinde kişi ve gruplarla iş birliği yapar.

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

OB4.1.SB2. Görseli tanımak

OB4.2. Görseli Yorumlama

OB4.2. SB1. Görseli incelemek

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB.2. Farklı ebat ve özellikteki nesnelere etkin bir şekilde kullanabilme

HSAB.2.c. Farklı boyutlardaki nesnelere kullanır.

HSAB.2.ç. Çeşitli nesnelere kullanarak özgün ürünler oluşturur.

Fen Alanı:

FAB.1. Gündelik yaşamda fenle ilgili olaylara/olgulara ve durumlara yönelik bilimsel gözlem yapabilme

FAB.1.ç. Materyallerin gözlemlenebilir özellikleriyle ilgili verileri duyuları aracılığıyla toplar.

Sanat Alanı:

SNAB4. Sanatsal uygulama yapabilme

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

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Büyük-küçük, pürüzlü-pürüzsüz

Sözcükler: Özgün, yaratıcı

Materyaller: Yapıştırıcı, boyalar, pullar, simler, atık materyaller vb.

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf, açık hava

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER	<p>Bahçede, daire şeklinde minderlerden hazırlanmış ve “Yedi Taş” adlı hikâyenin de ortasında bulunduğu bir hikâye okuma alanı hazırlanır. Sınıf kapısından bu alana kadar görünür boyutta taşlar veya taş resimleri yere konur.</p> <p>“Çocuklar sınıfımıza gelirken yerde farklı farklı taşlar gördüm. Bu taşların nereye doğru gittiğini çok merak ettim. Taşları takip edecektim fakat sınıfa gecikirim diye takip edemedim. Ama nereye gittiklerini hâlâ çok merak ediyorum. Acaba takip etseydim o taşlar beni nereye götürecekti?” denir ve çocukların fikirleri alınır (KB2.10.SB1. Mevcut bilgisi dâhilinde varsayımda bulunmak, E1.1.Merak). Çocukların fikirleri alındıktan sonra “Haydi çocuklar hep birlikte o taşları bulup takip ederek bizi nereye götüreceğini bulalım.” denilerek çocuklarla birlikte taşlar takip edilerek bahçede daire şeklinde hazırlanmış ve ortasında “MEB 365 Gün Öykü Serisi”ndeki “Yedi Taş” adlı hikâyenin bulunduğu alana gidilir. Çocuklar yerdeki minderlere oturur. Kitabın kapağı gösterilerek “Kitabın kapağında neler görüyorsunuz?”, “Bu resimde kaç tane taş var?”, “Sizce bu hikâyede ne anlatılıyor olabilir?” gibi sorular sorulur ve çocukların kitap hakkındaki tahminleri alınır (OB4.1.SB1. Görseli algılamak, OB4.1.SB2. Görseli tanımak, OB4.2. SB1. Görseli incelemek). Hikâye okunur. Hikâye bittikten sonra “Haydi biz de taşları kullanarak kendi resimlerimizi çizelim.” denir ve çocuklarla birlikte masaların olduğu alana geçilir. Çocuklar masalara oturur. Masaların üzerinde çeşitli boyalar, yapıştırıcılar, dil çubukları, ponponlar, pullar, kalemler, atık materyaller vb. vardır. Masada bulunan malzemelerin arasında taş yoktur. Çocuklardan masalardaki malzemeleri incelemeleri istenir ve çocuklara incelemeleri için fırsat verilir. “Çocukların “Öğretmenim masada taş yok.” demeleri beklenir. Eğer hiçbir çocuk fark etmezse “Çocuklar masalarda bir şey eksik galiba. Biz bu masalara neden gelmiştik? Ne yapacaktık? Hatırlayan var mı?” gibi sorularla taş cevabı alınmaya çalışılır. Her çocuktan farklı boyutlarda 7 tane taş toplayarak etkinlik alanına gelmesi istenir (D3.4.4. Kişisel ve grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirir.). Çocuklar etkinlik alanına döndüklerinde topladıkları taşları birbirlerine göstererek sayarlar. Taşı eksik olan çocuklar isterlerse arkadaşlarından yardım alarak taşlarını tamamlamaya gidebilir (SDB2.2.SB1.G2. Gerekliğinde kişi ve gruplarla iş birliği yapar.). Taşları incelemeleri istenir. Daha sonra çocuklarla taşların özellikleri hakkında konuşulur (FAB.1.ç. Materyallerin gözlemlenebilir özellikleriyle ilgili verileri duyuları aracılığıyla toplar.). Bu taşlarla neler yapılabileceği hakkında çocukların fikirleri alınır. Ardından çocuklardan taşları ve masalarda yer alan malzemelerden istediklerini kullanarak kendi resimlerini oluşturmaları istenir (HSAB.2.c Farklı boyutlardaki nesnelere kullanır, HSAB.2.ç Çeşitli nesnelere kullanarak özgün ürünler oluşturur, SNAB.4.c. Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır, E1.2. Bağımsızlık). Son olarak çocuklar oluşturdukları resimleri arkadaşlarına sunar. Etkinlik sonrasında tamamlanan resimler oluşturulan bir merkezde sergilenir.</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Taş resminizi hazırlarken hangi materyalleri kullandınız? • Taş resminizle ilgili en çok neyi beğendiniz? • Arkadaşlarınızın taş resimleri hakkında ne düşünüyorsunuz?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Kitap okunduktan sonra konuya uygun olarak yaratıcı drama teknikleri kullanılarak canlandırma yapılabilir. Çocuklardan sınıfa getirdikleri taşları, boyutları açısından kıyaslamaları istenebilir. Çocuklarla “Siz bir sanatçı olsaydınız istediğiniz daha büyük veya daha küçük taşları kullanarak başka nasıl eserler yapmak isterdiniz?” sorusunun cevabı tartışılabilir. Çocuklara sanatçıların eserlerini sergilediklerinden bahsedilerek “Siz sanatçı olarak eserinizi nerede sergilemek isterdiniz?” sorusu sorulabilir.

Çocuklarla “Eğer taş bulamasaydık taş yerine sınıfımızdaki başka hangi malzemeleri kullanabilirdik?” sorusu tartışılabilir. Çocukların cevapları alındıktan sonra atık kâğıtlar, su, un ve zeytinyağı ile hamur yapılarak bu hamurun taş yerine kullanılabileceği söylenebilir. Yapılan malzeme gerçek taşlarla büyüklük-küçüklük, şekil, doku, renk ve sertlik-yumuşaklık açısından kıyaslandıktan sonra çocuklardan hamuru kullanarak istedikleri gibi bir eser oluşturmaları istenebilir. Maske, heykel, tabak, vazo kukla, çerçeve vb. eserler örnek gösterilebilir.

Destekleme: Kitap okuma ortamı etkinlik öncesinde çocuklara göre hazırlanarak her çocuğun oturacağı yere fotoğrafı ya da onu ifade eden seçtiği bir sembol konulabilir. Öğretmen sorduğu soruları önce kendi cevaplayabilir, cevaplarını örneklendirebilir. Cevaplar için ipucu sağlanabilir. Çocukların konuşarak, göstererek veya işaret ederek farklı şekilde tepki verebilmeleri için fırsat sunulabilir. Oyun aşamalarını gösteren görseller kullanılabilir. Oyun, öğretmen tarafından model olunarak oynatılabilir. Taş toplama ve sayma etkinliklerinde yetişkin ya da akran desteği sağlanabilir. Çocuğun gelişim özelliklerine göre daha az materyal arasından eksik olan taşları bulmaları istenebilir. Materyaller masaya sabitlenebilir. Gerekliğinde çocuklara farklı türlerde ipuçları sunularak onların etkinliğe katılımı artırılabilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelerden çocuklarıyla eve giderken çevrelerine dikkatlice bakmaları ve beğendikleri taşları toplayarak evde minik bir taş koleksiyonu oluşturmaları istenebilir. Ardından çocuklar oluşturdukları bu taş koleksiyonunu fotoğraflayarak bu fotoğrafları sınıfa getirebilir ve arkadaşları ile paylaşabilirler.

Toplum Katılımı: Halk eğitim merkezi ve muhtarlık ile iş birliği yapılarak bir “Taş Boyama Atölyesi” oluşturulabilir. Atölyede yapılan ürünlerle bir sergi açılabilir.

ETKİNLİK ADI: Çemberin İçinde

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık

YAŞ GRUBU: 60-72 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Becerileri

HSAB3. Harekete İlişkin Sosyal/Bilişsel Beceriler

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.14. Yorumlama Becerisi

KB2.14.SB3. Kendi ifadeleriyle olay/konu/durumu nesnel, doğru ve anlamı değiştirmeyecek şekilde yeniden ifade etmek

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:

D12. Sabır

D12.2. İstikrarlı olmak

D12.2.3. Olaylar ve durumlar karşısında motivasyonunu sürdürür.

Okuryazarlık Becerileri:

OB1. Bilgi Okuryazarlığı

OB1.3. Bilgiyi Özetleme

OB1.3.SB3. Bilgiyi yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)

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.12. Hareketli oyunların temel kurallarını açıklayabilme

HSAB.12.b. Hareketli oyunun kurallarını söyler.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: İçinde-dışında, sağ-sol

Sözcükler: Hulahop

Materyaller: Çocuk sayısı kadar hulahop, bir dolgu oyuncak, düdük

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Açık hava

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER	<p>Çocuklar çember düzeninde oturur. Hulahoplar gösterilerek “Elimdekilerin ne olduğunu bilen var mı? Ne işe yarıyor olabilir?” diye sorulur. Çocuklardan gelen cevaplar dinlenir (SDB2.1.SB3.G1. Sözlü/sözsüz etkileşimi fark eder.). Ardından hulahopun genellikle plastikten yapılan ve vücudun çeşitli yerleriyle çevrilen halka oyuncak olduğu ve düzenli olarak yapılan hulahop egzersizlerinin kişinin vücut hareketlerini daha iyi kontrol etmesine, duruşunu geliştirmesine ve dengesini korumasına yardımcı olduğu söylenir. Hulahoplar dağıtılır ve çocuklardan bir süre bellerinde çevirmeleri istenir. Bu hulahopları kullanarak bir oyun oynayacakları söylenir ve çocuklara oyunun kuralları anlatılır. Örnek göstermek için sayışma yöntemiyle iki çocuk seçilir ve bu iki çocuk dışında kalan tüm çocuklara birer hulahop dağıtılır. Çocuklardan ellerindeki hulahoplarıyla birlikte bir çember oluşturmaları istenir. Çember oluştururken çocuklar hulahoplarını dikey olacak şekilde sağ ellerinde tutar. Sol elleri ile de solundaki arkadaşının dikey şekilde duran hulahopunu tutar. Çember oluşturduktan sonra çocuklar yere oturur. Çemberin ortasına bir dolgu oyuncak konur. Oyunun başında sayışma ile seçilen iki çocuk, düdük sesi ile birlikte çember etrafında farklı yönlere doğru koşmaya başlar (HSAB.1.a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketleri yapar.). İkinci düdük sesi ile birlikte çocuklar arkadaşlarının tuttıkları hulahopların içinden geçerek ortadaki dolgu oyuncak almaya çalışır (D12.2.3. Olaylar ve durumlar karşısında motivasyonunu sürdürür, E2.2. Sorumluluk, E3.1. Odaklanma). Dolgu oyuncak alan çocuk çemberdeki arkadaşlarından ikisini seçer ve seçilen çocuklarla oyunu tamamlayan çocuklar yer değiştirir. Çocukların oyunu anlayıp anlamadıklarını kontrol etmek için “Oyunumuz nasıl oynanıyormuş? Kimler anlatmak ister?” denir ve söz almak isteyen çocuklardan oyunun oynanışını anlatması istenir [HSAB.12.b. Hareketli oyunun kurallarını söyler, KB2.14.SB3. Kendi ifadeleriyle olay/konu/durumu nesnel, doğru ve anlamı değiştirmeyecek şekilde yeniden ifade etmek, OB1.3.SB3. Bilgiyi yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)]. Oyun bu şekilde tüm çocuklar oynayana kadar devam eder. Tüm çocuklar oynadıktan sonra oyun çocukların ilgileri doğrultusunda devam eder (E2.5. Oyunseverlik).</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Oyunda zorlandın mı? Neden? • Oyunu oynarken neler hissettin? Neden? • Yönlerimizi bilmeseydik oyunu oynayabilir miydik? • Bu oyunu başka bir şekilde oynayabilir miydik? Nasıl?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Oyuna tek-çift ayakla zıplayarak ilerlemek, galop ile dönmek, parmak uçlarında koşmak, ördek yürüyüşü yaparak ilerlemek gibi seçenekler eklenebilir. Çocuklardan bu hareketlerin zorluk seviyesini kıyaslamaları istenebilir. Direkt oyuncak almak yerine önden çözülmesi gereken bir örüntü tamamlama, eşleştirme gibi dikkat oyunları çemberin içine eklenebilir. Hulahoplar yerine ipler kullanılarak çocuklara ipin altından sürünerek veya üzerinden zıplayarak çemberin içine geçmeleri söylenebilir. Hulahopları kullanarak başka nasıl bir oyun tasarlayabilecekleri sorularak çocuklardan tasarladıkları oyunun kurallarını belirlemeleri istenebilir. Gruplardan tasarladıkları oyunu ve kuralları arkadaşlarına sunmaları istenebilir.

Destekleme: Çocukların oturma düzeni etkinlik öncesinde hazırlanarak her çocuğun oturacağı yere fotoğrafı ya da onu ifade eden seçtiği bir sembol konulabilir. Çocuklara sorulan sorular basitleştirilebilir ve gerektiğinde yanıtlar için ek süre verilebilir. Uygun kartlarla seçenek sunularak çocukların farklı şekillerde tepki vermelerine imkân tanınabilir. Hulahoplar tüm çocukların içinden rahatlıkla geçebileceği büyüklüklerde olabilir. Oyuna başlamadan önce öğretmen ya da seçilen çocuklar gruba model olabilir. Tüm çocukların hulahopların içinden

geçmesi için öğretmen veya akran desteği sağlanabilir. Kullanılan materyaller birden fazla duyu organına hitap edecek şekilde tercih edilebilir. Çeşitli geri bildirimler verilerek çocukların etkinliğe katılımları desteklenebilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelerden kendi çocukluklarında oynadıkları hareketli oyunlardan birini seçerek oyunun kurallarını çocuklarına anlatmaları ve bu oyunu çocuklarıyla oynamaları istenebilir.

Toplum Katılımı: Okul bahçesinde "Geleneksel Oyun Şenliği" düzenlenebilir. Okulun yakın çevresinde bulunan muhtar, esnaf vb. kişiler davet edilerek geleneksel oyunlar oynanabilir.

ETKİNLİK ADI: Sağlıklı Oturuş

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB2. Aktif ve Zinde Yaşam İçin Sağlık Becerileri

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB3.3. Eleştirel Düşünme Becerisi

KB3.3.SB1. Olay/konu/problem veya durumu sorgulamak

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB3.3. Sorumlu Karar Verme Becerisi

SDB3.3.SB3.Gerekçeli yargıda bulunmak

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

Değerler:

D3. Çalışkanlık

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

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

Okuryazarlık Becerileri:

OB1. Bilgi Okuryazarlığı

OB1.3. Bilgiyi Özetleme

OB1.3.SB3. Bilgiyi yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB.8. Aktif ve sağlıklı yaşam için gereken zindelik becerilerinin neler olduğunu söyleyebilme

HSAB.8.a. Öğretmen gözetiminde doğru duruş ve oturuş becerisi gösterir.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Doğru-yanlış

Sözcükler: Duruş

Materyaller: İnsan şeklinde kukla, sandalye, ayna

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER	<p>Dramatik öğrenme merkezinden insan şeklindeki kuklalardan uygun olan bir kukla seçilir ve konuşturulur: “Merhaba arkadaşlar, benim adım Eymen. Ben de sizler gibi anaokuluna gidiyorum ve okulda sizler gibi etkinlikler yapıyorum. Bugün hangi etkinleri yaptınız?”. Çocuklarla gün içinde yapılanlar hakkında sohbet edilir. Kukla konuşturularak “Bugün kendimi biraz rahatsız hissediyorum. Sırtımda bir ağrı var. Bu ağrının nedenini merak ediyorum. Sizce ne olabilir?” denir ve çocukların cevapları alınır (E1.1 Merak). Gelen cevaplar arasından doğru duruş ve oturuş ile ilgili olanlara dikkat çekilir. Ardından “Çocuklar Eymen’in sırtının neden ağrıdığını bulduk.” denir ve “Peki bu sırt ağrısının geçmesi ve sağlıklı olması için ona ne önerebiliriz?”, “Neden bu öneride bulundunuz?” soruları sorularak çocukların cevapları dinlenir [KB3.3.SB1. Olay/konu/problem veya durumu sorgulamak, SDB3.3.SB3. G1. Görüşlerinin nedenlerini açıklar, OB1.3.SB3. Bilgiyi yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)]. Ardından sandalyede otururken dik oturmak ve sırtı bükmemek gerektiğine vurgu yapılır. Doğru pozisyonda oturmazsak sağlığımızın bozulabileceği söylenir ve sandalyede doğru oturuş şeklinin nasıl olduğu çocuklara gösterilir. Daha sonra “Çocuklar şimdi bir tane sandalyeyi sınıfımızın duvarındaki aynanın karşısına bırakıyorum. Sizlerden sırayla gelip önce yanlış şekilde daha sonra ise doğru şekilde oturup kendinizi incelemenizi istiyorum.” denir (HSAB.8.a. Öğretmen gözetiminde doğru duruş ve oturuş becerisi gösterir, KB2.3.SB3. Metin/olay/konu/durumu yorumlamak, D3.4.4. Kişisel ve grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirir.). Tüm çocuklar aynada kendilerini doğru ve yanlış otururken inceledikten sonra çocuklarla oturma şekilleri hakkında sohbet edilir. Sohbet sonrasında çocuklarla doğru oturuş pozisyonu kullanılarak sandalye kapmaca oyunu oynanır.</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Sandalyede yanlış pozisyonda otururken seni rahatsız eden neydi? • Sandalyede doğru pozisyonda otururken kendini nasıl hissettin? • Hangi oturuş pozisyonu senin için daha rahattı?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocuklarla beyin fırtınası tekniği kullanılarak yanlış pozisyonda oturmanın ne gibi zararları olabileceği tartışılabilir. Doğru duruş ve oturuş pozisyonlarına ait görseller, fotoğraf çıktıları veya bilgisayar/projeksiyon ile gösterilebilir ya da imkân var ise konuya ilişkin eğitici video izlenebilir. Doğru oturuş pozisyonu ile ilgili görseller verilerek çocuklardan basit posterler hazırlamaları ve bu posterleri evde aileleri ile paylaşmaları istenebilir. Eğer imkân var ise fizyoterapi merkezleri ziyaret edilerek oradaki uzmanlardan bilgi alınabilir. Çocukların önceden hazırladıkları sorular sorularak fizyoterapistle röportaj yapılabilir ve fizyoterapist rehberliğinde basit egzersizler yapılabilir. Oturma bozuklukları sonrası oluşan hastalıklardan yaş grubuna uygun olacak şekilde bahsedilebilir.

Destekleme: Çocukların ilgi ve isteklerine göre farklı özelliklere sahip kuklaları seçmeleri sağlanabilir. Çocukların sorulan sorulara yanıtlar verebilmesi için görsel kartlar hazırlanabilir. Öğretmen doğru oturuş pozisyonunu uygulamalı olarak gösterebilir. Öğretmen sorduğu soruları önce kendi cevaplayabilir, cevaplarını örneklendirebilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere yapılan etkinlik anlatılır ve çocuğun doğru bir şekilde oturmayı alışkanlık hâline getirene kadar oturma pozisyonuna dikkat etmeleri önerilir.

Toplum Katılımı: Bölgede bulunan Aile Sağlık Merkezinden bir uzman okula davet edilerek doğru duruş ve oturuş becerileri hakkında bilgilendirme yapılabilir.

ETKİNLİK ADI: Kiki Ormanda

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık

YAŞ GRUBU: 60-72 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Becerileri

EĞİLİMLER:

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB1. Başkalarını etkin şekilde dinlemek

SDB2.1.SB1.G2. Muhatabının sözünü kesmeden dinler.

Değerler:

D3. Çalışkanlık

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

D3.4.3. Kendine uygun görevleri almaya istekli olur.

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.1.b. Etkinliğinin durumuna uygun denge hareketleri yapar.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Hızlı-yavaş, büyük-küçük

Materyaller: Çember, yastık, çocuk sayısının yarısı kadar kısa ve uzun ip, sandalye, minder

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER

Etkinlik öncesinde hareketlerin yapılacağı parkur alanı hazırlanır. Parkurda taşlar yerine çember, üzerinden atlanacak olan kaya yerine yastık, sarmaşıklar için ip ve sandalyeler, nehir yerine minder kullanılabilir. Çocuklar çember düzeninde oturtulur. Çocuklara "Daha önce hiç yavru bir hayvan gördünüz mü?", "Gördüyseniz bu hangi hayvandı?", "Nerede gördünüz?" soruları sorulur ve çocukların cevapları alınır (**SDB2.1.SB1.G2. Muhatabının sözünü kesmeden dinler.**). Ardından çocuklara Yavru Kedi Kiki'nin hikâyesinin anlatılacağı söylenir ve hikâyenin canlandırmasına eşlik etmeleri istenir. Bu aşamada model olunur, çocuklar ise hareketleri tekrar ederler (**D3.4.3. Kendine uygun görevleri almaya istekli olur, E2.5. Oyunseverlik**). Hikâye anlatılmaya başlanır:

"Bir varmış bir yokmuş. Bir nehrin kenarında bulunan bir çiftlikte yaşayan yavru bir kedi varmış. Adı Kiki'ymiş. Kiki etrafındakileri ilgi ile izlermiş. Kiki annesi ile birlikte yaşıyormuş. Annesi her gün evden çıkar ve çiftlikteki fareler ile oyunlar oynarmış. Kiki'nin annesi çok hızlı koşuyor ve çok yükseklere zıplayabiliyormuş. Kiki'nin en büyük isteği annesi gibi olabilmekmiş. Kiki, annesi ile beraber dışarı çıktığında fareler Kiki ile değil annesiyle oynamak istiyorlarmış. Kiki bu durumdan çok sıkılmış ve annesinden yardım istemiş. Kiki annesine "Anne ben de senin gibi hızlı koşup, yüksekere zıplamak istiyorum." demiş. Annesi de "O zaman seninle bunun için çalışalım." demiş ve her gün çalışmaya başlamışlar. O günde her zamanki gibi uyandıktan sonra kahvaltılarını yapıp dışarıya çıkmışlar ve

ETKİNLİKLER	<p>egzersiz yapmaya başlamışlar (Çocuklarla birlikte ayağa kalkılır ve bu hareketler yapılmaya başlanır.). Başlarını sağa-sola ve öne-arkaya esnetip, omuzlarını yukarı çekip bırakmışlar. Kollarını yana açmış, yukarı uzanmış ve aşağı eğilmişler. Bacaklarını kuvvetlendirmek için oldukları yerde zıplamaya başlamışlar. Daha sonra parmak ucunda yürümüşler. Parmaklarının ağrıdığını fark edip topukları üzerinde ve ayaklarının yanlarına basarak büyük ve küçük adımlarla yürümüşler. Parmak uçlarında önce yavaş bir şekilde, daha sonra hızlı bir şekilde koşmuşlar. Dizlerini karınlarına çekerek ve ayaklarını kalçalarına değdirerek koşmuşlar ve çok yorulmuşlar. Yere oturup ayaklarını uzatıp öne eğilerek parmak uçlarına dokunmaya çalışmışlar (HSAB.1.a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketleri yapar, HSAB.1.b. Etkinliğinin durumuna uygun denge hareketleri yapar). Bu sırada Kiki bir kelebek görmüş. Annesine onun gibi uçmak istediğini söylemiş. Annesi onun gibi uçamayacağını ancak kanatlarının hareketlerini yapabileceğini söylemiş. Bunun üzerine ayak tabanlarını birleştirerek bacaklarını kelebek gibi hareket ettirmişler. Yanlarından bisikletle geçen bir çocuğu görmüşler ve onu da taklit etmişler. Sırtüstü uzanıp bacaklarını havaya kaldırarak pedal çevirmeye başlamışlar. Sırtları çok ağrımış ve bacaklarına sarılarak öne arkaya sallanıp sırtlarına masaj yapmışlar ve egzersizlerini tamamlamışlar.”(HSAB.1.b. Etkinliğinin durumuna uygun denge hareketleri yapar).</p> <p>Bu hazırlıklardan sonra önceden hazırlanan parkur çocuklara gösterilir ve hikâyeye devam edilir: “Kiki artık güçlendiğini fark ediyormuş. Bir gün dışarıda oyun arkadaşı arayan bir fare görmüş ve onunla oynamak istemiş. Hemen evden dışarı çıkmış. Onu gören fare koşmaya başlamış. Tüm gücüyle Kiki'nin onu yakalamaması için koşuyormuş. Kiki de fareyi takip etmeye başlamış. Yerler çamur olduğu için taşlar üzerine çift ayak zıplayarak gidiyormuş (Zıplama hareketi yapılır). Karşısına sarmaşıklarla kaplı bir yol çıkmış ve sarmaşığın altından emekleyerek geçmiş (Emekleme hareketi yapılır.). Bir de bakmış ki nehrin kenarına kadar gelmiş. Fareyi aramış gözleri, fare karşıdan “Hadi Kiki gel!” diye bağıriyormuş. Ardından Kiki, fare gibi yüzerek nehrin karşısına geçmiş ve arkadaşına kavuşmuş (Yüzme hareketi yapılır.)(HSAB.1.a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketleri yapar, HSAB.1.b. Etkinliğinin durumuna uygun denge hareketleri yapar).”</p> <p>Hikâyenin bitmesi ile etkinlik sonlandırılır.</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Kiki kendini neden güçlendirmeye çalışıyordu? • Kiki annesi gibi çok hızlı koşmak ve çok yükseklere zıplamak için neler yaptı? • Kiki'nin hangi hareketlerini yaparken zorlandınız? Neden? • Daha önce hiç kedi yavrusu gördünüz mü? Nasıldı? Nerede gördünüz?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: “Sizce Kiki başka hangi egzersizleri yapabilirdi?” diye sorularak çocukların beyin fırtınası yapmaları sağlanabilir. “Siz Kiki'nin yerinde olsaydınız güçlendiğinizi anladığınızda nasıl hissederdiniz?” sorusu çocuklara yöneltilerek kişisel analogi tekniği kullanılabilir. Parkura yaş grubuna uygun bazı engeller eklenerek etkinlik daha üst seviyeye taşınabilir. Çocuklardan hikâye kitabında Kiki'nin yaptığı egzersiz hareketlerine ek olacak egzersiz hareketleri üretmeleri ve arkadaşlarına bu hareketleri anlatmaları istenebilir. Tüm bu egzersiz hareketleri göz önünde bulundurularak çocuklardan kendileri için verilen görselleri kullanarak bir egzersiz planı hazırlamaları istenebilir ve böylece gün içerisinde aktif kalmanın önemi vurgulanabilir. Gönüllü olan çocuklardan hazırladıkları egzersiz planındaki hareketleri lider olarak arkadaşlarına yaptırılmaları istenebilir.

Destekleme: Oyun parkurunun krokisi hazırlanabilir ve kroki dokunsal özellikler eklenerek veya zıt renkli zemine yapıştırılarak görme bakımında işlevsel hâle getirilebilir. Oyun öncesinde çocuklara bu kroki dağıtılıp bunun üzerinden oyun kuralları açıklanabilir. Hikâye dijital içerikler eşliğinde anlatılabilir. Çocukların dikkatini toplamak için hikâye anlatımı kukla eşliğinde yapılabilir. Anlatılan hareketler için resimli kartlar hazırlanabilir.

İhtiyaç duyan çocuklara parkuru geçerken bireysel olarak destek sağlanabilir. Çocukların parkurun en azından bir kısmını tamamlamalarına destek olunabilir. Gerekğinde çocuklara farklı türlerde ipuçları sunularak onların etkinliğe katılımları artırılabilir. Çeşitli geri bildirimler verilerek çocukların etkinliğe katılımları desteklenebilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere gün içerisinde yapılan etkinlik hakkında bilgi verilerek onlarla bir hikâye paylaşılabilir. Çocuklarıyla bu hikâyedeki hareketleri evde yapmalarını istenebilir.

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	<p>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.).</p>
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. düşünmeleri 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. Gerekliğinde çocuklara farklı türlerde ipuçları sunulurken 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.

ETKİNLİK ADI: Temizlik Ekibi

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık, Fen

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

Fen Alanı:

FBAB1. Bilimsel Gözlem Yapma

EĞİLMELER:

E2. Sosyal Eğilimler

E2.2. Sorumluluk

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB2. Duygu, düşünceleri ifade etmek

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

SDB2.2. İş Birliği Becerisi

SDB2.2.SB1. Kişi ve gruplarla iş birliği yapmak

SDB2.2.SB1.G2. Gerekliğinde kişi ve gruplarla iş birliği yapar.

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.

D18. Temizlik

D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek

D18.1.2. Beden temizliğini zamanında ve özenli yapmaya gayret eder.

D18.2. Yaşadığı ortamın temizliğine dikkat etmek

D18.2.3. Ev, sınıf, okul bahçesi gibi ortak alanların temizliğinde görev alır.

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB.2. Farklı ebat ve özellikteki nesnelere etkin bir şekilde kullanabilme

HSAB.2.a. Farklı büyüklükteki nesnelere kavrar.

HSAB.10. Sağlıklı yaşam için temizliğe ve düzene dikkat edebilme

HSAB.10.a. Kişisel temizliğini desteksiz yapmaya gayret gösterir.

HSAB.10.b. Bulunduğu çevrenin temizliğine / düzenine öğretmen gözetiminde katkıda bulunur.

Fen Alanı:

FAB.1. Günlük yaşamda fenle ilgili olaylara/olgulara ve durumlara yönelik bilimsel gözlem yapabilme

HSAB.1.ç. Materyallerin gözlemlenebilir özellikleriyle ilgili verileri duyuları aracılığıyla toplar.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Temiz-Kirli

Sözcükler: Çöp, geri dönüşümlü atıklar, estetik, tehlikeli atık

Materyaller: "Temizim ve Sağlıklıyım" şarkısı, eldiven, 5 tane karton kutu [4 tanesinde geri dönüşüm sembolü ve geri dönüştürülebilir malzemelerin (metal, kâğıt, cam ve plastik) görselleri olacak.]

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER	<p>EBA Kütüphanesinden “Temizim ve Sağlıklıyım” adlı şarkı açılır. Çocuklardan şarkıyı dikkatlice dinlemeleri istenir. Şarkı bittikten sonra çocuklara “Şarkıda ne anlatılmak isteniyor?”, “Bedenimizi temiz tutmak için neler yaparız?” soruları sorularak çocukların cevapları alınır (SDB2.1.SB2.G1. Duygu ve düşüncelerini fark eder.). Ardından bedenimizi temiz tuttuğumuz gibi yaşadığımız alanı da temiz tutmamız gerektiği söylenir. Çocuklara “Çevremizi nasıl temiz tutabiliriz?” diye sorulur ve çocukların cevapları dinlenir. “Harika fikirleriniz var! Haydi şimdi biz de bir temizlik ekibi kuralım ve çevremizi temizleyelim. Kimler bu ekibe katılmak ister?” denir ve gönüllü olarak temizlik ekibine katılmak isteyenlere eldiven giydirilir (HSAB.10.b. Bulunduğu çevrenin temizliğine/düzenine öğretmen gözetiminde katkıda bulunur, D3.4.3. Kendine uygun görevleri almaya istekli olur.). Temizlik ekibine görevler verilir (E2.2. Sorumluluk). Temizlik ekibi ilk olarak sınıf içerisinde gözlemler yapar ve nerelerin temiz, nerelerin kirli, nerelerde atık olduğunu tespit eder. Daha sonra çocuklar, isterlerse arkadaşları ile beraber, belirledikleri kirli alanlardaki atıkları sınıfın ortasındaki kutuya toplar (SDB2.2.SB1.G2. Gerektiğinde kişi ve gruplarla iş birliği yapar.). Ardından çocuklarla birlikte kutu alınarak bahçeye çıkılır. Çocuklardan bahçede gözlem yapmaları ve nerelerin temiz, nerelerin kirli, nerelerde atık olduğunu tespit etmeleri istenir. Çocuklar sınıfta olduğu gibi belirledikleri kirli alanlardaki atıkları kutuya toplar. Atık toplama işlemi bittikten sonra çocuklardan kutunun etrafında çember olmaları istenir. Geri dönüşüm sembolü gösterilerek bunun ne olduğunu bilip bilmedikleri sorulur ve çocukların cevapları alınır. Daha sonra bu sembolün geri dönüşüm sembolü olduğu söylenir. Çocuklara “Geri dönüşüm ne demek?”, “Hangi atıklar geri dönüştürülebilir?” soruları sorulur ve çocukların cevapları alınır. Cevapların ardından yeniden kullanılması mümkün olan bazı atıkların çeşitli işlemlerden geçirilerek yeniden kullanılabilir hâle getirilmesine geri dönüşüm dediği ve metal, kâğıt, cam ve plastik atıkların geri dönüştürülebildiği açıklanır. Ardından üzerinde metal, kâğıt, cam ve plastik görselleri olan kutular ortaya konur. Çocukların topladıkları atıklar tek tek gösterilerek onlara toplanan atığın geri dönüştürülüp dönüştürülemeyeceği sorulur ve atıklar çeşitlerine göre ayrıştırılır. Daha sonra çocuklar ayrıştırdıkları geri dönüşüm malzemelerini okulun geri dönüşüm ünitelerine atar (HSAB.2.a. Farklı büyüklükteki nesnelere kavrar. FAB. 1.ç. Materyallerin gözlemlenebilir özellikleriyle ilgili verileri duyuları aracılığıyla toplar, D3.4.4. Kişisel ve grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirir, D18.2.3. Ev, sınıf, okul bahçesi gibi ortak alanların temizliğinde görev alır.). Eldivenler çıkarıldıktan sonra onları ne yapmaları gerektiği sorulur ve cevapların ardından kullanılmış olan eldivenler de geri dönüşüm kutusunda uygun yere atılır. Hep birlikte lavaboya gidilir ve çocuklar lavaboda ellerini 20 saniye boyunca sabunla yıkar (HSAB.10.a. Kişisel temizliğini desteksiz yapmaya gayret gösterir, D18.1.2. Beden temizliğini zamanında ve özenli yapmaya gayret eder.).</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Bedenimizi temiz tutmak için neler yaparız? • Çevremizi nasıl temiz tutabiliriz? • En çok nerelerde atık vardı? • Geri dönüşüm ne demek? • Hangi atıklar geri dönüştürülebilir? • Çevremizi temiz tutabilmek için başka neler yapabiliriz? • Kişisel temizliğiniz için gündelik hayatınızda neler yapıyorsunuz?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocuklara kişisel temizlik ve yaşam alanı temizliğini anlatmak için hikâye tahtası ve kukla gösterisinden yararlanılabilir. Yaratıcı drama süreci ile çocuklarla bir sabah sınıfa geldiklerinde sınıfın dağınık, yerlerin kirli olduğunu hayal ederek öyle bir sınıfta oyun oynamak, etkinlik yapmak, dans etmek vb. durumların nasıl olacağı hakkında konuşulabilir, ardından çocuklardan bu durumları canlandırmaları istenebilir. Sınıfa çocukların kişisel temizlik ve yaşam alanı temizliğinde kullanacakları temizlik malzemelerinin görselleri veya kendileri getirilerek bu malzemeler kullanım alanlarına göre gruplandırılabilir. Her gruptan temizlik malzemelerinin doğru kullanım şeklini anlatan bir broşür hazırlayarak sırayla sunum yapmaları istenebilir. Gruplardan bu malzemelerinin temizlik yaparken nasıl kullanılması gerektiğini canlandırarak göstermeleri istenebilir. Ayrıca gruplardan kişisel temizlikte ve yaşam alanı temizliğinde kullanılan malzemelerle ilgili bilmece, tekerleme veya şarkı üretmeleri istenebilir.

Destekleme: Şarkının sözleri şarkı ile eş zamanlı ya da şarkı durdurularak tekrar edilebilir. Şarkıda ne anlatıldığı, şarkının sözleri üzerinden vurgulanabilir. Sorular basitleştirilerek ve yanıtlar için ipuçları sunularak çocukların katılımları desteklenebilir. Çocukların bireysel özelliklerine ve gereksinimlerine göre konuşarak, göstererek veya işaret ederek sorulara cevap vermeleri sağlanabilir. Temiz ve kirli alanlarla ilgili görseller çocuklara sunularak bu konuda çocukların farkındalık düzeyleri artırılabilir. Ellerin nasıl yıkanması gerektiği ile ilgili lavabo önlerine bilgilendirici posterler asılabilir. El yıkama konusunda dijital içerikler izlenebilir, öğretmen rol model olabilir. Çeşitli geri bildirimler verilerek çocukların etkinliğe katılımları desteklenebilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Haftanın belirlenen bir günü, sınıfın genel temizliğinin yapılması için aileler sınıfa davet edilebilir ve sınıf çocuklarla birlikte temizlenebilir. Temizliğe başlamadan önce bir görev dağılımı yapılır ve kimlerin nelerden sorumlu olduğu belirlenir.

Toplum Katılımı: Belediyenin temizlik işleri bölümünden bir personel sınıfa davet edilerek onunla çevre temizliği ve mesleği hakkında sohbet edilebilir.

ETKİNLİK ADI: Yemek Masamızı Hazırlıyoruz

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:

KB2.10. Çıkarım Yapma Becerisi

KB2.10.SB1. Mevcut bilgisi dâhilinde varsayımda bulunmak

EĞİLİMLER:

E2. Sosyal Eğilimler

E2.2. Sorumluluk

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.6. Özgün Düşünme

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.2. İş Birliği Becerisi

SDB2.2.SB1. Kişi ve gruplarla iş birliği yapmak

SDB2.2.SB1.G2. Gerektiğinde kişi ve gruplarla iş birliği yapar.

Değerler:

D3. Çalışkanlık

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

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

D16. Sorumluluk

D16.3. Görev bilincine sahip olmak

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

D18. Temizlik

D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek

D18.1.2. Beden temizliğini zamanında ve özenli yapmaya gayret eder.

D18.2. Yaşadığı ortamın temizliğine dikkat etmek

D18.2.3. Ev, sınıf, okul bahçesi gibi ortak alanların temizliğinde görev alır.

Okuryazarlık Becerileri:

OB5.1. Kültürel Okuryazarlık

OB5.1.Kültürü Kavrama

OB5.1.SB1. Kültürel kavramları tanımak

OB5.1.SB2. Kültür unsurlarını fark etmek

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB.2. Farklı ebat ve özellikteki nesnelere etkin bir şekilde kullanabilme

HSAB.2.c. Farklı boyutlardaki nesnelere kullanır.

HSAB.8. Aktif ve sağlıklı yaşam için gereken zindelik becerilerinin neler olduğunu söyleyebilme

HSAB.8.a. Öğretmen gözetiminde doğru duruş ve oturuş becerisi gösterir.

HSAB.10. Sağlıklı yaşam için temizliğe ve düzene dikkat edebilme

HSAB.10.a. Kişisel temizliğini desteksiz yapmaya gayret gösterir.

HSAB.10.b. Bulunduğu çevrenin temizliğine / düzenine öğretmen gözetiminde katkıda bulunur.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar:Düzenli-dağınık

Sözcükler: Sofra, nezaket

Materyaller: Masalar, masa örtüleri, vazo peçetelik vb. dekorasyon materyalleri, yemekte kullanılan mutfak eşyaları, ailelerin hazırlanmış olduğu sağlıklı yiyecekler

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI**ETKİNLİKLER**

Sınıftaki bir masaya yemek yeme araç gereçleri konur. Çocukların dikkati masaya çekilerek çocuklara masada hangi araç gereçleri gördükleri ve bu araç-gereçleri nerede kullandıkları sorulur. Alınan cevapların ardından masadaki yemek yeme araç gereçleri (kaşık, tabak, peçete, çatal, masa örtüsü vb.) tek tek gösterilir ve bunların ne oldukları, ne şekilde kullanıldıkları ile ilgili konuşulur. Çocuklara evde yemek masalarını kimin hazırladığı sorulur. Çocukların cevaplarının ardından kendi yemek masalarını hazırlayacakları söylenir. Çocuklar sayışma yöntemi ile sınıftaki masa sayısına göre 4-5 kişilik gruplara ayrılır. Her gruba bir masa ayrılır ve birer masa örtüsü verilir. Yemek yeme araç gereçleri her gruba yeterli sayıda (her çocuğa bir tabak, bir çatal, bir kaşık, bir peçete) dağıtılır. Çocuklardan grup olarak masalarını düzenlemeleri istenir ve çocuklara bu düzenlemeler için belirli bir süre verilir (**HSAB.2.c. Farklı boyutlardaki nesnelere kullanır, D3.4.4. Kişisel ve grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirir, E2.2. Sorumluluk**). Çocukların birbirinden farklı düzenleme önerileri sunmaları desteklenerek ihtiyaç duyabilecekleri malzemeler temin edilir (**E3.6. Özgün Düşünme**). Gruplar masalarını hazırladığında çocuklar birbirlerinin masalarını gezerek inceler. Birbirlerinin masalarında nelerin farklı ve özgün, nelerin aynı olduğuna bakarlar. Ardından çocuklardan birbirlerinin masalarına öneriler (masaya bir çiçek konulması, peçetelerin katlanması vb.) sunmaları istenir (**SDB2.2.SB1.G2. Gerektiğinde kişi ve gruplarla iş birliği yapar, D16.3.1. Görevlerini zamanında ve eksiksiz yerine getirmeye özen gösterir.**). Farklı yemek masası görselleri gösterilir ve çocuklar hep birlikte incelerler. Daha sonra çocuklara "İlk önce hangi yiyeceği tüketmeyi tercih ediyorsunuz?", "Yemekleri yalnız mı yoksa birileri ile beraber mi yiyorsunuz?", "Yemekten önce neler yaparsınız?", "Yemekten sonra ne yaparsınız?", "Evinizde en çok hangi yemekler yapılıyor?" gibi kültürümüzdeki yemek alışkanlıkları ve kuralları ile ilgili sorular sorularak çocukların cevapları alınır (**KB2.10.SB1. Mevcut bilgisi dâhilinde varsayımda bulunmak, OB5.1.SB1. Kültürel kavramları tanımak, OB5.1.SB2. Kültür unsurlarını fark etmek**). Çocuklardan doğru duruş ve oturuş pozisyonlarına dikkat ederek oturmalarını istenir (**HSAB.8.a. Öğretmen gözetiminde doğru duruş ve oturuş becerisi gösterir.**). Çocuklar ailelerinin evden gönderdikleri sağlıklı yiyeceklerden yiyebilecekleri kadar tabaklarına alır. Çocuklara tabaklarında yiyecek bırakmamaları, gerekli nezaket kurallarına uymaları ve ayakta yemek yememeleri gerektiği hatırlatılır. "Afiyet olsun çocuklar" denerek çocukların yemeğe başlamaları söylenir. Yemek bitince çocuklardan masaları toplamaları istenir. Çocuklar masalarını toplar. Çocuklar tabaklarında kalan yiyecek atıklarını (varsa) bir kaba sıyrır ve kirli tabakları üst üste koyar. Aynı olan bardakları yan yana dizer. Kaşık ve çatalları ise üzerinde çatal ve kaşık görselleri olan bulaşık kutusuna koyar. Ardından masadaki çöpleri çöpe atarlar (**HSAB.10.a. Kişisel temizliğini desteksiz yapmaya gayret gösterir, HSAB.10.b. Bulunduğu çevrenin temizliğine/düzenine öğretmen gözetiminde katkıda bulunur.**). Masa örtüleri çocuklar tarafından toplanarak katlanır. Yere dökülen yemek atıkları çocuklar tarafından temizlenir. Gerekirse onlara destek verilir (**HSAB.10.b. Bulunduğu çevrenin temizliğine / düzenine öğretmen gözetiminde katkıda bulunur, D18.2.3. Ev, sınıf, okul bahçesi gibi ortak alanların temizliğinde görev alır, SDB2.2.SB1.G2. Gerektiğinde kişi ve gruplarla iş birliği yapar.**). Çocuklar lavaboya giderek ellerini yıkar (**D18.1.2. Beden temizliğini zamanında ve özenli yapmaya gayret eder, HSAB.10.a. Kişisel temizliğini desteksiz yapmaya gayret gösterir.**).

DEĞERLENDİRME

- Yemek için hangi araç gereçlere ihtiyacımız var?
- Yemek masanızı hazırlarken nelere dikkat ettiniz?
- En çok hangi masayı beğendiniz? Neden?
- Arkadaşlarınıza nasıl öneriler verdiniz?
- Tabağına aldığın yiyecekleri bitirebildin mi? Bitiremediysen ne yapmalıydın?
- Birlikte yemek yemeyi mi yoksa yalnız yemek yemeyi mi tercih edersin? Neden?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Farklı ülkelerin kültürlerine ait yemeklerin görselleri sınıfa getirilebilir (şuşi, ramen, rizotto, laksa, tempura vb.). Çatal, kaşık, bıçak gibi yemek araç gereçlerine ek olarak suşi çubuklarının kullanımına örnek verilebilir. Bu çubukların kullanımı ile ilgili videolar izletilebilir. Sınıfa iki daire çizilerek kaşık ve çatal görselleri dairelerin içine yapıştırılabilir. Çocuklardan öğretmenin gösterdiği yiyecek resmindeki yiyecek yenirken hangi yemek araç gereci kullanılıyorsa o çemberin içine geçmeleri istenebilir. Yemek israfını önlemek için neler yapılabileceği beyin fırtınası tekniği ile tartışılabilir. Yemek yeme kuralları belirlendikten sonra belirlenen kurallar canlandırılabilir. Diğer çocuklardan hangi kuralın anlatıldığını tahmin etmeleri istenebilir.

Destekleme: Sorular basitleştirilerek ve yanıtlar için ipuçları sunularak çocukların katılımları desteklenebilir. Çocuklardan bireysel özelliklerine ve gereksinimlerine göre konuşarak, göstererek veya işaret ederek cevap vermeleri istenebilir. Görseller dokunsal özellikler eklenerek veya zıt renkli zemine yapıştırılarak görme bakımında işlevsel hâle getirilebilir. Gerekliğinde çocuklara farklı türlerde ipuçları sunularak onların etkinliğe katılımları artırılabilir. Etkinliği tamamlamalarına destek olmak için çocuklara ek süre verilebilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelerden akşam yemeğinde yemek masasını çocukları ile hazırlamaları ve hazırladıkları masanın fotoğrafını çekerek arkadaşlarıyla paylaşmak üzere okula göndermeleri istenebilir. Ayrıca ailelere, yemek hazırlama konusunda çocuklarına belirli görevler vermeleri ve bu görevlerin her zaman düzenli şekilde uygulamasını sağlayarak çocuklarının sorumluluk bilincini geliştirmeleri tavsiye edilebilir.

ETKİNLİK ADI: Mendillerim Tertemiz

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık, Matematik

YAŞ GRUBU: 60-72 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Becerileri

HSAB2. Aktif ve Zinde Yaşam İçin Sağlık Becerileri

Matematik Alanı:

MAB1. Matematiksel Muhakeme

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.7. Karşılaştırma

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

KB2.10. Çıkarım Yapma Becerisi

KB2.10.SB1. Mevcut bilgisi dâhilinde varsayımda bulunmak

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal Eğilimler

E2.2. Sorumluluk

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2. 1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB2. Duygu, düşünceleri ifade etmek

SDB2.1.SB2.G3. Duygu ve düşüncelerini beden dili ile uyumlu olarak açıklar.

SDB2.1.SB4. Grup iletişimine katılmak

SDB2.1.SB4.G3. Grup içi iletişime katkıda bulunur.

Değerler:

D3. Çalışkanlık

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

D3.4.1. Grupla çalışma becerisi sergiler.

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

D6. Dürüstlük

D6.1. Samimi olmak

D6.1.1. Üzerine düşen görevleri yerine getirir.

Okuryazarlık Becerileri:

OB1. Bilgi Okuryazarlığı

OB1.1. Bilgi İhtiyacını Fark Etme

OB1.1.SB1. Bilgi ihtiyacını fark etmek

OB1.3. Bilgiyi Özetleme

OB1.3.SB2. Bilgiyi yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)

OB7. Veri Okuryazarlığı

OB7.7.Örüntüleri Betimleme ve Analiz Etme

OB7.7.SB1. Görsel örüntüleri betimlemek

ÖĞRENME ÇIKTILARI:**Hareket ve Sağlık Alanı:****HSAB.2. Farklı ebat ve özellikteki nesnelere etkin bir şekilde kullanabilme**

HSAB.2.a. Farklı büyüklükteki nesnelere kavrar.

HSAB.2.c. Farklı boyutlardaki nesnelere kullanır.

HSAB.10. Sağlıklı yaşam için temizliğe ve düzene dikkat edebilme

HSAB.10.b. Bulunduğu çevrenin temizliğine / düzenine katkıda bulunur.

Matematik Alanı:**MAB.4. Matematiksel olgu, olay ve nesnelere ilişkin çıkarım yapabilme**

MAB.4.b. Örüntü oluşturur.

MAB.4.c. Nesne, olgu ve olayları karşılaştırır.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:**Kavramlar:** Islak-kuru**Sözcükler:** Çamaşırhane, mendil**Materyaller:** Kovalar, renkli kumaş parçaları, mandallar, sepetler, su, marakas**Eğitim/Öğrenme Ortamları:** Açık hava**ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI****ETKİNLİKLER**

Çocuklar çember şeklinde oturur. Sınıfa içerisinde çeşitli renklerde kumaş parçalarının olduğu bir sepet getirilir. Çocuklardan sepetin içinde ne olabileceğini tahmin etmeleri istenir (**E1.1. Merak**). Tahminlerin ardından sepetin içindekiler gösterilerek bunların Ayşe teyzenin mendilleri olduğu ve belini incittiği için bugün bu mendilleri yıkayamadığı söylenir. Çocuklardan ona yardım etmeleri istenir. Çocuklara evlerinde çamaşırları nasıl yıkadıkları sorulur ve çocukların cevapları alınır. Daha sonra "Peki çamaşır makinelerinin olmadığı zamanlarda insanlar çamaşırlarını nasıl yıkıyormuş, biliyor musunuz?" denilerek çocuklara düşünceleri için fırsat verilir (**SDB2.1.SB2.G3. Duygu ve düşüncelerini beden dili ile uyumlu olarak açıklar, KB2.10.SB1. Mevcut bilgisi dâhilinde varsayımda bulunmak**). Çocukların tahminleri alındıktan sonra eskiden insanların çamaşırlarını dere kenarlarında veya kaynak sularında yıkadığından bahsedilir. Ardından çocuklara Ayşe teyzenin çamaşırlarını yıkamak için nelere ihtiyacı olduğu sorulur ve çocuklardan leğen ya da kova cevabı alınmaya çalışılır [**SDB2.1.SB2.G3. Duygu ve düşüncelerini beden dili ile uyumlu olarak açıklar, OB1.3.SB2. Bilgiyi yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)**]. Daha sonra hep birlikte bahçeye çıkılır. Sayışma ile çocuklar ikişerli gruplara ayrılır. Her gruba giymeleri için ikişer tulum veya önlük, yıkanması gereken çamaşırları koymak için sepet ve mendilleri yıkayabilecekleri bir su kovası (yoğurt kovaları kullanılabilir) ya da leğen verilir. Bahçenin uygun birkaç bölümüne çamaşır ipi asılır (iki ağaç arası veya direkler kullanılabilir.). Gruplardaki çocuklardan birinin çamaşırları yıkayacağı, diğerinin ise sıkarak asacağı söylenir. Çocuklardan kimin hangi görevi yapacağına karar vermeleri istenir. Çocuklara çamaşırları asarken üçlü örüntü oluşturmaları gerektiği belirtilir ve örüntünün nasıl yapılması gerektiği gösterilir. Her grubun sepetine üç renkte çamaşır/mendil konur. Ardından çocukların kovalarına su konur ve çocuklardan bu mendilleri yıkayarak örüntü oluşturacak şekilde asmaları istenir. Marakas çalındığında çamaşır yıkayacak çocuklar kendi sepetlerindeki kumaşlardan bir tane alarak suya batırır ve yıkar. Diğer çocuklar ise yıkanan çamaşır/mendili sıkarak üçlü örüntü oluşturacak şekilde asar. İkinci kez marakas çalınana kadar çamaşır yıkama işi devam eder (**HSAB.2.a. Farklı büyüklükteki nesnelere kavrar, HSAB.2.c. Farklı boyutlardaki nesnelere kullanır, MAB.4.b. Örüntü oluşturur, KB2.7.SB1. Birden fazla kavram veya duruma ilişkin özellikleri belirlemek, D3.4.1. Grupa çalışma becerisi sergiler, D3.4.4. Kişisel ve grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirir.**). İkinci kez marakas çaldığında çocuklar çağırılır. Çocuklardan asılan çamaşırları/mendilleri kontrol etmeleri ve değerlendirme yapmaları istenir.

ETKİNLİKLER	<p>Çocukların, örüntüleri doğru bir şekilde oluşturup oluşturmadığı, kaç tane çamaşır yıkadıkları ve sepetlerinde ne kadar çamaşır kaldığı kontrol edilir (MAB.4.c. Nesne, olgu ve olayları karşılaştırır, SDB2.1.SB4.G3. Grup içi iletişime katkıda bulunur, OB7.7.SB1. Görsel örüntüleri betimlemek, D6.1.1. Üzerine düşen görevleri yerine getirir.). Tüm çocuklara Ayşe teyzeye yardım ettikleri için teşekkür edilir. Son olarak çocuklar kovalarını ve sepetlerini toplar (D3.4.4. Kişisel ve grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirir, E2.2. Sorumluluk). Çocuklara, asılı mendillerin ıslak mı, kuru mu olduğunu sorulur. "Bakalım mendillerimiz ne zaman kuruyacak?" denir ve mendiller kurumaya bırakılır (KB2.7.SB1. Birden fazla kavram veya duruma ilişkin özellikleri belirlemek). Mendiller kurduğunda ise çocuklar mendilleri toplar (HSAB.10.b. Bulunduğu çevrenin temizliğine/düzenine katkıda bulunur.).</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Çamaşırlarınızı nasıl yıkadınız? • Günümüzde çamaşırlar nasıl yıkıyor? • Grubunuzda çamaşırı kim yıkadı? • Grubunuzda çamaşırları kim sıkarak astı? • Örüntünüzde hangi renkler vardı? • Kaç çamaşır yıkayarak astınız? • Sepetinizde kaç çamaşır kaldı?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Mendiller yıkanmadan önce farklı doku ve büyüklükteki gerçek giysi örnekleri sınıfa getirilerek çocuklardan yıkama ve sıkma deneyimini onlar üzerinden gerçekleştirmeleri istenebilir. Sonrasında yıkanan ve asılan nesnelere hangilerinin daha ıslak olduğu, hangisinin daha kolay, hangisinin daha zor yıkandığı ve bunun sebebinin neler olabileceği tartışılabilir. Etkinlik bittikten sonra, etkinliğin yapıldığı ortamın dağıldığına dikkat çekilerek görev dağılımı yapılarak ortam toplanabilir. Bunun öncesinde "Ortamı düzenli hâle getirmek için neler yapılabilir?" sorusu tartışılarak görev listesi hazırlanabilir.

Çocuklarla birlikte okulun bahçesinde çöp toplama etkinliği yapılabilir. Okulun veya sınıfın duvarlarına çevre temizliğine dikkat çekecek posterler asılabilir. Sınıfa temizlik görevlileri misafir edilebilir ya da belediyenin ilgili birimi ziyaret edilebilir.

Destekleme: Çocukların oturma düzeni etkinlik öncesinde hazırlanarak her çocuğun oturacağı yere fotoğrafı ya da onu ifade eden seçtiği bir sembol konulabilir. Mandalla mendil asma sürecinde çocuklara çeşitli yardım ve ipucu türleri kullanılarak destek olunabilir. Akran desteği sağlanabilir.

Etkinliğe katılmaya teşvik etmeye yönelik olarak çocukların etkinliğin farklı aşamalarında yardımcı olabilecekleri alternatif görevler belirlenebilir (Örneğin su dökmek, malzemeleri toplamak, etkinlik sonrası düzenlemeler yapmak vb.). Çeşitli geri bildirimler verilerek çocukların etkinliğe katılımları desteklenebilir. Sorular basitleştirilerek ve yanıtlar için ipuçları sunularak çocukların katılımları artırılabilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere evde çocuklarıyla birlikte çamaşırları yıkayarak asmaları ve kuruyan çamaşırları toplayıp katlayarak yerlerine yerleştirmeleri önerilir.

Toplum Katılımı: Çocuklarla birlikte bir markete gidilerek temizlik reyonunda çamaşır yıkama ile ilgili ürünler incelenebilir ve bu ürünlerin işlevleri, kullanım şekilleri ile ilgili markette bulunan yetişkinlerle sohbet edilebilir.

ETKİNLİK ADI: Kutudaki Meslek

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık

YAŞ GRUBU: 60-72 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Becerileri

EĞİLİMLER:

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.2. İş Birliği Becerisi

SDB2.2.SB2. Düşüncelerini başkalarıyla tartışmak/müzakere etmek

SDB2.2.SB2.G2. Akran grupları ile alınacak kararlarda konuyla ilgili düşüncelerini söyler.

SDB2.2.SB2.G3. Düşüncelerini söylerken nazik bir şekilde ifade eder.

SDB2.2.SB4. Ekip (takım) çalışması yapmak ve yardımlaşmak

SDB2.2.SB4.G5. Aldığı görevleri yerine getirerek takıma katkı sağlar.

Değerler:

D4. Dostluk

D4.2. Arkadaşları ile etkili iletişim kurmak

D4.2.1. Arkadaşlarını etkin bir şekilde dinler.

D4.2.2. Arkadaşlarıyla duygu ve düşüncelerini paylaşır.

D4.2.3. Arkadaşlarının duygu ve düşüncelerini anlamaya çalışır.

D4.2.4. Arkadaşlarına karşı nazik davranır.

Okuryazarlık Becerileri:

OB4. Görsel Okuryazarlık

OB4.2. Görseli Yorumlama

OB4.2.SB3. Kendi ifadeleriyle görseli nesnel, doğru anlamı değiştirmeyecek bir şekilde yeniden ifade etmek

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Hareket ve Sağlık Alanı:

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

HSAB.1.c. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.

HSAB.4. Beden farkındalığına dayalı hareket edebilme

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

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Sözcükler: Meslek, hedef

Materyaller: Meslekleri tanıtan resimli kartlar, plastik toplar, topu sürükleyerek götürmek amacıyla kullanılacak sopa, kürek, süpürge vb. araçlar, iki adet kutu (Önüne topun geçebileceği delikler açılan iki koli kullanılabilir.)

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Açık hava

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER	<p>Sayışma ile çocuklar iki gruba ayrılır ve çocuklara bir oyun oynayacakları söylenir (E2.5. Oyunseverlik). Her gruba bir plastik top verilir. Ardından gruplardan toplarını hareket ettirmek için bir araç/nesne (sopa, süpürge, plastik kürek, mukavva parçası vb.) seçmeleri istenir. Her grup kendi arasında toplanıp konuşarak topu bitiş noktasına götürürken kullanacakları aracı seçer. Çocuklara kullanacakları aracı seçerken birbirleriyle düşüncelerini paylaşmaları, kendilerini nazikçe ifade etmeleri ve diğerlerinin düşüncelerini dinlemeleri hatırlatılır (SDB2.2.SB2.G2. Akran grupları ile alınacak kararlarda konuyla ilgili düşüncelerini söyler, SDB2.2.SB2.G3. Düşüncelerini söylerken nazik bir şekilde ifade eder, D4.2.1. Arkadaşlarını etkin bir şekilde dinler, D4.2.2. Arkadaşlarıyla duygu ve düşüncelerini paylaşır, D4.2.3. Arkadaşlarının duygu ve düşüncelerini anlamaya çalışır, D4.2.4. Arkadaşlarına karşı nazik davranır.). Çocukların seçtikleri araçlar, gruplara çocuk sayısı kadar verilir. Oyunda her grup için bir başlangıç noktası ve bir bitiş noktası işaretlenir. Bitiş noktasına topun içine atılacağı bir kutu konur. Kutunun içine katlanmış bir şekilde duran bir meslek görseli yerleştirilir. Gruptaki çocuklardan başlangıç noktasından bitiş noktasına kadar belirli aralıklarla dizilmeleri istenir. Başlama işareti ile oyuna başlanır. Her iki grupta başlangıç noktasında bulunan çocuklar, seçtikleri aracı kullanarak plastik topu ellerini topa değdirmekten bir sonraki arkadaşlarına verir. Bu şekilde topu bitiş noktasına kadar götürmeye çalışır. Bitiş noktasına ulaşan çocuk topu kutuya sokmaya çalışır (HSAB.1.c. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar, SDB2.2.SB4.G5. Aldığı görevleri yerine getirerek takıma katkı sağlar.). Topu kutuya sokan çocuk kutunun içindeki kâğıdı alır. İki grup da kâğıtlarını aldıktan sonra kâğıdı alan çocuklar kâğıttaki mesleği anlatan görselleri inceler. Ardından önce topu hedefe ilk ulaştıran gruptaki ilk çocuk, daha sonra diğer gruptaki çocuk görseldeki mesleği konuşmadan ve sadece beden dilini kullanarak grup arkadaşlarına anlatır (HSAB.4.b. Bedenin farkında olarak hareket eder.). Bitiş noktasındaki çocuklar kendi gruplarına mesleği anlatacakları için meslek görselini diğer çocuklara göstermezler (OB4.2.SB3. Kendi ifadeleriyle görsel nesnel, doğru anlamı değiştirmeyecek bir şekilde yeniden ifade etmek). Gruptaki diğer çocuklar ise görseldeki mesleği doğru bir şekilde tahmin etmeye çalışır. Her iki grup, görseldeki mesleği doğru bir şekilde tahmin ettiğinde oyun biter.</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Topu hedefe götürmek için kullandığınız araca nasıl karar verdiniz? • Topu hedefe götürmek için kullandığınız araç uygun muydu? • Başka bir araç seçecek olsan hangi aracı seçerdin? Neden? • Kutunuzdan hangi meslek çıktı? • Kutunuzdan çıkan mesleği konuşmadan anlatmak nasıldı? Neden?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocuklarla taşıdıkları toplar pamuk, demir gibi çeşitli malzemelerden yapılmış olsaydı etkinliği tamamlamak nasıl olurdu, hangisini taşımanın daha kolay, hangisini taşımanın daha zor olacağı tartışılabilir. İmkân varsa çocukların ilgilerine bağlı olarak farklı boyutta ve çeşitte toplarla etkinlik tekrar edilebilir. Parkuru zorlaştırmak için denge tahtaları veya engeller kullanılabilir. Parkur zikzak veya kıvrımlı şekilde oluşturulabilir.

Destekleme: Oyunun aşamaları görselleştirilerek bu görseller üzerinden çocuklara oyunun nasıl oynanacağı ve kuralları açıklanabilir. Etkinliğe başlamadan önce çocukların birbirleriyle nazikçe konuşma alıştırmaları yapılması sağlanabilir. Rol oynama oyunları ile çocuklar, nazik ifade ve aktif dinleme becerilerini geliştirebilir. Çocukların düşüncelerini ifade etmelerine yardımcı olacak basit işaret kartları ("Benim fikrim bu.", "Sana katılıyorum." vb.) kullanılabilir. Parkura katılmak istemeyen çocuklar için farklı görevler belirlenebilir (meslekleri açıklama, müzik aletleri ile arkadaşlarına destek verme vb.). Çocukların parkurun en azından bir kısmını tamamlamalarına destek olunabilir. Gerekliğinde çocuklara farklı türlerde ipuçları ve yardım sunulabilir. Çocuklardan bireysel özelliklerine ve gereksinimlerine göre konuşarak, göstererek veya işaret ederek cevap vermeleri istenebilir. Çeşitli geri bildirimler verilerek çocukların etkinliğe katılımları desteklenebilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelerden çocuklarıyla beraber evde sessiz sinema oynamaları ancak film isimleri yerine meslekleri kullanmaları istenebilir.

ETKİNLİK ADI: Su Dolu Bardaklar

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık

YAŞ GRUBU: 60-72 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Becerileri

HSAB2. Aktif ve Zinde Yaşam İçin Sağlık Becerileri

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.10. Çıkarım Yapma Becerisi

KB2.10.SB1. Mevcut bilgisi dâhilinde varsayımda bulunmak

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.2. İş Birliği Becerisi

SDB2.2.SB4. Ekip (takım) çalışması yapmak ve yardımlaşmak

SDB2.2.SB4.G5. Aldığı görevleri yerine getirerek takıma katkı sağlar.

Değerler:

D3. Çalışkanlık

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

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

D16. Sorumluluk

D16.3. Görev bilincine sahip olmak

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

Okuryazarlık Becerileri:

OB6. Vatandaşlık Okuryazarlığı

OB6.1. Vatandaşlığı Anlama

OB6.1.SB2. Toplumsal kuralların farkına varmak

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.1.c. Nesne kontrolünü yapar.

HSAB.10. Sağlıklı yaşam için temizliğe ve düzene dikkat edebilme

HSAB.10.b. Bulunduğu çevrenin temizliğine / düzenine katkıda bulunur.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Hızlı-yavaş

Sözcükler: Kova, parkur, bardak, su

Materyaller: Parkur oluşturmak için taşlar, bardak, su

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Açık hava

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER	<p>Çocuklarla birlikte bahçeye çıkılır ve su dolu kovaları göstererek “Çocuklar sizce bu kovalar neden burada?”, “Bu kovalar ile ne yapacak olabiliriz?” diye sorulur. Çocukların tahminleri alındıktan sonra bir oyun oynayacakları söylenir (E1.1. Merak). Oyun için sayışma ile çocuklar iki gruba ayrılır. Her grup için bir başlangıç ve bir bitiş çizgisi çizilir. Daha sonra çocuklardan getirdiği taşlar ile bir parkur oluşturmaları istenir. Her grup için başlangıç çizgilerine birer su dolu kova, bitiş çizgilerine birer boş kova konur. Her çocuğa bir pet bardak verilir ve çocuklardan başlangıç çizgilerinin arkasında grup olarak sıraya geçmeleri istenir (OB6.1.SB2. Toplumsal kuralların farkına varmak). Oyun anlatılır. “Başla” komutuyla birlikte grupların başındaki çocuklar ellerindeki boş bardaklara kendi kovalarından su doldurur ve hızlı bir şekilde bitiş çizgisinde bulunan boş kovaya ulaşmaya çalışır. Çocuklara hızlı bir şekilde ilerlerken bardaklarındaki suları dökmemeye dikkat etmeleri söylenir. Bitiş çizgisine ulaşan çocuk bardağındaki suyu boş olan kovaya boşaltır (HSAB.1. a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketleri yapar, HSAB.1.c. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar, D3.4.4. Kişisel ve grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirir.). Daha sonra ikinci sırada bekleyen çocuklar parkura başlar. Oyun bu şekilde bitiş çizgisinde duran boş kova dolana kadar devam eder (SDB2.2.SB4.G5. Aldığı görevleri yerine getirerek takıma katkı sağlar, E2.5. Oyunseverlik). Ardından çocuklara sularımızı daha tasarruflu bir şekilde kullanmak için bu sularla ne yapabilecekleri, bu suları nasıl değerlendirebilecekleri sorulur (KB2.10.SB1. Mevcut bilgisi dâhilinde varsayımda bulunmak.). Cevapların ardından sularımızı tasarruflu bir şekilde kullanmamız gerektiği söylenerek çocuklara kovalarındaki suları bahçelerindeki ağaçların/bitkilerin dibine dökmeleri veya kuşların içmesi için okul bahçesinde veya çevresinde bir yere bırakmaları teklif edilir. Çocukların istekleri doğrultusunda sular ağaçların/bitkilerin dibine dökülür veya kuşların içmesi için okul bahçesinde veya öğretmen rehberliğinde okul çevresinde bir yere bırakılır (HSAB.10.b. Bulunduğu çevrenin temizliğine / düzenine katkıda bulunur, D16.3.1. Görevlerini zamanında ve eksiksiz yerine getirmeye özen gösterir.). Bu şekilde etkinlik tamamlanmış olur.</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Parkurunuzu oluştururken nelere dikkat ettiniz? • Oyunu oynarken en çok hangi kısımda zorlandınız? Neden? • Bu oyunda suyu taşımak için bardak dışında başka ne kullanılabildi? • Günlük hayatınızda sularımızı daha tasarruflu kullanmak için neler yapıyorsunuz?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocukların bardakları taşırken direkt elde taşımak yerine tepsiyle veya bardak altlığı ile taşımaları, tek bardak yerine iki bardak taşımaları gibi değişiklikler yapılarak etkinlik daha üst bir seviyeye taşınabilir. Parkura engeller eklenebilir. Çocukların kendilerini gökyüzünde hayal etmeleri istenebilir. Yere uygun mesafede bulutlar yerleştirilir, çocuklara sadece bulutların üzerine basarak ilerlemeleri gerektiği söylenebilir. Çocuklara bardak yerine hangi materyalleri kullanabilecekleri, kovayı bardak yerine kaşıkla doldurmanın nasıl olacağı gibi sorular sorulabilir. Çocuklardan gruplar hâlinde bu etkinliği daha eğlenceli hâle getirmek için bir parkur tasarımları istenebilir. Çocukların ilgilerine bağlı olarak etkinlik onların hazırladığı parkurla tamamlanabilir. Çocuklardan bu oyunun hakemleri gibi düşünerek oyun için birer kural belirlemeleri ve bu kuralı resimli kart tasarlayarak ifade etmeleri istenebilir. Suyu daha tasarruflu kullanmak için dikkat etmemiz gereken durumlarla ilgili bilgilendirici bir dijital dinleme içeriği veya bilgilendirici afiş hazırlamaları istenebilir.

Destekleme: Çocukların özellikleri, ilgi ve isteklerine uygun farklı büyüklükte ve renklere bardaklar kullanılabilir. Tüm çocukların oyuna katılımı için çocuklara oyun içinde farklı görevler (taşları yerleştirme, suyu boşaltma vb.) verilebilir. Çocukların oyunu tamamlamaları için ek süre ve akran desteği sağlanabilir. Çocuklara yöneltilen soruları önce öğretmen örneklendirebilir, gerektiğinde cesaretlendirici pekiştireçler verilebilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelerden çocukları ile su tasarrufu için neler yapabilecekleri hakkında konuşarak bir poster hazırlamaları ve evlerinde su tasarrufuna dikkat etmeleri istenebilir. Aileler çocuklarıyla hazırladıkları posterleri, çocuklarının arkadaşlarıyla paylaşması için sınıfa gönderilebilir.

ETKİNLİK ADI: Gölge Oyunu

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık

YAŞ GRUBU: 60-72 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Becerileri

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.1. Çelişki Giderme Becerisi

KB2.1.SB2. İlgili hedefe ulaşmak için olası yolları araştırmak

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E1.5. Kendine Güvenme (Öz Güven)

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

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

D3.4.3. Kendine uygun görevleri almaya istekli olur.

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

D16. Sorumluluk

D16.3. Görev Bilincine Sahip Olmak

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

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB.6. Eşle/grupla ahenk içinde hareket örüntüleri sergileyebilme

HSAB.6.ç. Grup çalışmalarında hareketi grupla aynı yönde yapar.

HSAB.6.d. Grup çalışmalarında hareketi farklı yönlerde yapar.

HSAB.6.e. Grup çalışmalarında hareketi eş zamanlı yapar.

HSAB.6.f. Grup içinde sorumlu olduğu hareketi yapar.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Ön-arka, ileri- geri, aşağı-yukarı, hızlı-yavaş

Materyaller: Boya, kâğıt

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER	<p>Çocuklar çember düzeninde oturur. Çocuklara “Gölge Oyunu” oynayacakları söylenir. Oyun için çocuklardan gönüllü olan bir çocuk gölge olarak seçilir (D3.4.3. Kendine uygun görevleri almaya istekli olur.). Gölge olarak seçilen çocuk çemberin ortasına geçer ve bir hareket yapar (HSAB.6.f. Grup içinde sorumlu olduğu hareketi yapar.). Gölge olan çocuk hangi hareketi yaparsa karşısındaki diğer çocuklar da o hareketi aynı yönde yapmaya çalışır [HSAB.6.ç. Grup çalışmalarında hareketi grupla aynı yönde yapar, E1.5. Kendine Güvenme (Öz Güven)]. Ellerini havaya kaldırma, tek ayak üstünde durma, olduğu yerde zıplama, öne doğru eğilme, yere oturma, alkış hareketi yapma, başını çevirme gibi hareketler yapılabilir. Oyunun ikinci aşamasında farklı bir çocuk gölge olarak seçilir ve çocuklar gölge olarak seçilen çocuğun yaptığı hareketi zıt yönde yapmaya çalışır (HSAB.6.d. Grup çalışmalarında hareketi farklı yönlerde yapar, SDB2.1.SB3.G1. Sözlü/sözsüz etkileşimi fark eder.). Örneğin gölge olarak seçilen çocuk öne doğru eğiliyorsa karşısındaki çocuklar arkaya doğru eğilir, gölge olarak seçilen çocuk öne doğru zıplıyorsa diğer çocuklar arkaya doğru zıplar. Oyunun son aşamasında yine farklı bir çocuk gölge olarak seçilir ve tüm çocuklar gölge olarak seçilen çocuğun yaptığı hareketi aynı anda yapmaya çalışır. Bu aşamada önemli olan gölge olarak seçilen çocukla eş zamanlı hareket etmektir (HSAB.6.e. Grup çalışmalarında hareketi eş zamanlı yapar.). Gölge olmak isteyen çocuklara fırsat tanınır. Oyun çocukların ilgileri doğrultusunda devam eder (E2.5. Oyunseverlik). “Çocuklar oyunumuz çok aşamalı bir oyundu ve artık çok yoruldu. Masaların üzerine sizler için etkinlik kâğıtları koymuştum ama bulamıyorum. Galiba kâğıtlar sizden saklanmış (E1.1. Merak). Şimdi sizlerden saklanan kâğıtlarınızı bulmanızı istiyorum.” denir (KB2.1.SB2. İlgili hedefe ulaşmak için olası yolları araştırmak). Çocuklara masanın altına yapıştırılmış olan kâğıtları bulmaları için fırsat verilir. Masanın altında kâğıdın yanında bir hareketi temsil eden görsel kartlar da bulunmaktadır. Çocuklardan bu görsellerde bulunan hareketlerin gölgesini çizmeleri istenir. (D3.4.4. Kişisel ve grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirir, D16.3.1. Görevlerini zamanında ve eksiksiz yerine getirmeye özen gösterir.).</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Oyunda göstereceğiniz hareketleri bulmakta zorlandınız mı? Neden? • En çok hangi harekette zorlandın? Neden? • Yere yatarak resim çizmek nasıl hissettirdi? • Kartının gölgesini çizerken nelere dikkat ettin?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Gölge oyunlarından bahsedilebilir. Karagöz ve Hacivat videoları izletilebilir. Videodaki hareketler çocuklar tarafından oyundaki gibi önce aynı şekilde; sonra ters yöne doğru; en sonunda ise hep birlikte, aynı anda yapılarak tekrar edilebilir. Sınıfa yağlı kâğıt ve fener kullanılarak gölge oyunu için düzenek kurulabilir. Oyun, hazırlanan bu düzenek kullanılarak tekrar edilebilir. Lider olan çocuk hareketleri kendi yapmak yerine gölge oyunundaki kuklalara yaptırabilir. Çocuklara grup hâlinde eş zamanlı hareket ederken nasıl hissettikleri, hep beraber hareket edebilmek için nelere dikkat ettikleri sorulabilir. Bu şekilde çocuklardan grup hâlinde ortak hareket edecekleri bir oyun tasarımları istenebilir. Grupların tasarladıkları oyunu anlatmalarına fırsat verilebilir.

Destekleme: Oyunun aşamaları ve kurallarına ilişkin görseller hazırlanabilir. Öğretmen oyundaki kurallara, model olarak rehberlik edebilir. Görsel kartlar bant ya da başka materyallerle kabartmalı olarak hazırlanarak dokunsal açıdan daha işlevsel hâle getirilebilir ya da kartta gösterilen hareketler ayrıntılı olarak betimlenebilir. Etkinliğin tümü yerine sınırlı bir kısmının yapılmasına izin verilerek etkinlik basitleştirilebilir. Kâğıtlar bant ya da başka kaydırmaz materyallerle masaya sabitlenebilir ve kalemlere kavramayı artırıcı özellikler eklenebilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere yapılan etkinlik hakkında bilgi verilerek evde gölge oyunları oynamaları önerilebilir.

ETKİNLİK ADI: Örümcek Ağı

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık, Matematik

YAŞ GRUBU: 60-72 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Becerileri

Matematik Alanı:

MAB1. Matematiksel Muhakeme

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.10. Çıkarım Yapma Becerisi

KB2.10.SB3. Karşılaştırmak

EĞİLİMLER:

E2. Sosyal Eğilimler

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.

Değerler:

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.

Okuryazarlık Becerileri:

OB4. Görsel Okuryazarlık

OB4.2. Görseli Yorumlama

OB4.2. SB1. Görseli incelemek

OB7. Veri Okuryazarlığı

OB7.7. Örüntüleri Betimleme ve Analiz Etme

OB7.7.SB2. Örüntüleri modellemek (nicelendirmek)

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.1.b. Etkinliğinin durumuna uygun denge hareketleri yapar.

HSAB.2. Farklı ebat ve özellikteki nesnelere etkin bir şekilde kullanabilme

HSAB.2.a. Farklı büyüklükteki nesnelere kavrar.

Matematik Alanı:**MAB.4. Matematiksel olgu, olay ve nesnelere ilişkin çıkarım yapabilme**

MAB.4.b. Örüntü oluşturur.

MAB.4.c. Nesne, olgu ve olayları karşılaştırır.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:**Kavramlar:** Altında-üstünde, önce-sonra**Materyaller:** “MEB 365 Gün Öykü” serisindeki “Bir Yumak Macera” adlı kitap, kırmızı yün ip, örüntü kartları**Eğitim/Öğrenme Ortamları:** Sınıf**ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI**

ETKİNLİKLER	<p>“MEB 365 Gün Öykü” serisinden “Bir Yumak Macera” adlı hikâye çocuklara okunur. Çocuklara “Acaba kırmızı yumak bundan sonra kimlerle karşılaşacak?” sorusu yöneltilecek çocukların cevapları alınır (SDB2.1.SB2.G4. Duygu ve düşüncelerini bağlama uygun olarak açıklar, E3.2. Yaratıcılık). Hikâye tamamlanır ve çocukların görüşleri değerlendirilir. Ardından “Çocuklar şimdi elimdeki bu kırmızı yumakla size bir oyun hazırlayacağım.” denilerek yumak, karışık şekilde konumlandırılmış sandalyelerin ayaklarına örümcek ağı oluşturacak şekilde dolanır. Daha sonra ise sayı ve şekil kartları mandal yardımıyla bu iplere tutturulur. Adil olması için şekil ve sayı kartları iplere asılırken sıralarına ve eşit aralıklı olmalarına dikkat edilir. Oyun alanını incelemeleri için çocuklara fırsat verilir. Oyunda hangi sayı ve şekillerin olduğu sorulur ve çocukların cevapları alınır. Ardından çocuklardan içinde sayı ve şekillerden oluşan örüntü kartlarının olduğu kutudan birer kart seçmeleri istenir. Çocuklara seçtikleri kartları incelemeleri için zaman tanınır (OB4.2.SB1. Görseli incelemek). Sayışma ile çocuklar iki gruba ayrılır. Gruplar sandalyelerin farklı taraflarına (biri başa, diğeri sona) geçer ve sıra olur. Müzik açılır. Müzikle birlikte sıraların başındaki çocuklar yerde emekleyerek iplerin arasından geçer ve müzik bitene kadar seçtikleri örüntü kartının üzerindeki sayıları ve şekilleri toplamaya çalışır (HSAB.1.a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketleri yapar, HSAB.1.b. Etkinliğinin durumuna uygun denge hareketleri yapar, HSAB.2.a. Farklı büyüklükteki nesnelere kavrar, E3.1. Odaklanma). Sayı ve şekil kartlarını toplarken önemli olan örüntü kartlarındaki sıralamaya uygun bir şekilde toplamalarıdır. Müzik bittiğinde çocuklar, topladıkları şekil ve sayıları örüntü kartlarına uygun olarak masalarına yerleştirir [MAB.4.c. Nesne, olgu ve olayları karşılaştırır, MAB.4.b. Örüntü oluşturur, KB2.10.SB3. Karşılaştırmak, OB7.7.SB2. Örüntüleri Modellemek (Nicelendirmek), D12.2.1. Görev ve sorumluluklarını yerine getirirken kararlı davranır, D12.2.3. Olaylar ve durumlar karşısında motivasyonunu sürdürür, E2.5. Oyunseverlik]. Oyun tüm çocuklar oyunu tamamlayana kadar devam eder.</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Oyunda seni en çok zorlayan neydi? Neden? • Müzik bitene kadar elindeki örüntü kartında yer alan şekil ve sayıları tamamlayabildin mi? • Örüntü kartında hangi şekil ve sayılar vardı? • Kırmızı yumakla başka ne yapabildik?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Örüntü kartları sınıf içerisinde farklı yerlere asılarak emekleme hareketi çeşitlendirilebilir. Kartları toplamak için parkur hazırlanarak tek-çift ayakla zıplama, galop, sürünme, yürüme, koşma vb. yer değiştirme hareketleri eklenebilir. Etkinlikte kullanılan mandal ya da asılan kartlar farklı boyutlarda kullanılarak çocuklarla hangisinde daha kolay, hangisinde daha zor astıkları ve bunun sebebinin ne olacağı tartışılabilir. Çocuklardan küçük gruplar hâlinde ipi kullanarak farklı bir oyun tasarımları istenebilir. Her grup tasarladığı oyunun kurallarını belirleyerek broşür hazırlayabilir. Gruplar sırayla oyunlarını ve kurallarını anlattıktan sonra en çok ilgi gören oyun veya oyunlar sınıfta oynanabilir. Öğretmenin yönlendirmesiyle oyuna sürünme, yuvarlanma, zıplama gibi yer değiştirme hareketleri eklenebilir.

Destekleme: Hikâye kitabının görselleri daha büyük ve kontrast zemine hazırlanarak görsel açıdan daha işlevsel hâle getirilebilir. Oyunun aşamaları ve kuralları görselleştirilebilir. Oyunu öğretmen rol model olarak anlatabilir. Tüm çocukların oyunu tamamlamaları için yeterli süre verilebilir, gerekli pekiştirme ile rehberlik edilebilir. Oyunun tamamı yerine çocuklardan bir kısmının tamamlanması da istenerek etkinlik basitleştirilebilir. Örüntü kartları kabartmalı şekilde hazırlanabilir. Çocukların özelliklerine dikkat edilerek akran eşleştirmesi yapılabilir. Böylece hem örüntü oluşturma hem de uygun sayı ve şekillerin bulunmasında çocuklar birbirlerini destekleyebilirler.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere yapılan etkinlik hakkında bilgi verilerek evde bulunan malzemeleri kullanarak çocuklarıyla örüntü çalışmaları yapmaları istenebilir.

ETKİNLİK ADI: Ben Neredeyim?

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Becerileri

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.7. Karşılaştırma Becerisi

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

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.5. Kendine Güvenme (Öz Güven)

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi)

SDB1.2.SB2. Motivasyonunu ayarlamak

SDB1.2.SB2.G4. Katıldığı etkinliğe dikkatini verir.

Değerler:

D3. Çalışkanlık

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

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

D4. Dostluk

D4.1. Arkadaşlarına destek olmak

D4.1.3. Ortak hedeflere ulaşmak için arkadaşlarıyla dayanışma içinde olur.

Okuryazarlık Becerileri:

OB1. Bilgi Okuryazarlığı

OB1.3. Bilgiyi Özetleme

OB1.3.SB3. Bilgiyi yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB.3. Jimnastik, dans ve hareket etkinliklerinde ritmik beceriler sergileyebilme

HSAB.3.a. Hareketin ritmine ve temposuna uygun olarak farklı şekilde hareket eder.

HSAB.4. Beden farkındalığına dayalı hareket edebilme

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

HSAB.5. Kişisel ve genel alanın farkında olarak hareket edebilme

HSAB.5.a. Bedeninin alandaki konumunu söyler.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Önünde-arkasında, altında-üstünde, yanında

Materyaller: Farklı bölümlere sahip müzikler, hoparlör

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER	<p>Çocuklar çember düzeninde oturur. “Çocuklar çevrenizde neler görüyorsunuz?” diye sorulur ve çocukların cevapları alınır. Çocuklardan oyuncaklar, dolaplar, masalar, sandalyeler, arkadaşları, öğretmen gibi gördükleri her şeyi söylemeleri beklenir. Çocukların fark etmediği nesne ve varlıklar için ipucu verilir. Ardından konuşulan nesnelere hangilerinin kendiliğinden hareketli olduğu, hangilerinin hareketsiz olduğu, hareketsiz nesnelere hangilerinin bir güç yardımıyla hareket ettirilebileceği, hangilerinin ettirilemeyeceği sorulur ve çocukların cevapları alınır (KB2.7.SB1. Birden fazla kavram veya duruma ilişkin özellikleri belirlemek). Daha sonra bir oyun oynayacakları söylenir. Oyun üç aşamadan oluşur. Oyunun ilk aşamasında çocuklara etrafta bulunan eşyaların konumunun önemli olduğu söylenir. Çocuklardan etraflarını dikkatlice incelemeleri istenir ve onlara incelemeleri için fırsat tanınır (SDB1.2.SB2.G4. Katıldığı etkinliğe dikkatini verir, E3.1. Odaklanma). Ardından çocuklardan ayağa kalkmaları istenir. Çocukların daha önceden ritim çalışması yaptıkları bir müzik açılır ve çocuklardan müziğin ritmine uygun bir şekilde dans etmeleri beklenir (HSAB.3.a. Hareketin ritmine ve temposuna uygun hareket eder.). Müzik durduğunda çocuklardan yere yüzleri kapalı olacak şekilde kapanmaları istenir. Bu sırada öğretmen etrafta bulunan bazı nesnelere yerini değiştirir. Daha sonra çocuklardan kalkmaları ve yeri değişen nesnelere bulmaları istenir. Oyunun ikinci aşamasında çocuklar yine müzik eşliğinde dans eder. Müzik durduğunda çocuklardan heykel olmaları istenir (D3.4.4. Kişisel ve grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirir.). Daha sonra çocuklardan konumlarını söylemeleri istenir. Örneğin “Ali, bana sınıftaki konumunu söyler misin?” denildiğinde Ali’nin “Turuncu masanın yanında, Ayşe’nin arkasındayım.” şeklinde cevap vermesi beklenir [HSAB.5.a. Bedenin alandaki konumunu söyler, E1.5. Kendine Güvenme (Öz Güven), OB1.3.SB3. Bilgiyi yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)]. Oyun bir süre bu şekilde devam eder. Oyunun üçüncü aşamasında çocuklara bazı komutlar verilir ve çocuklardan bu komutlara uygun şekilde konumlanması istenir. Örneğin “Mehmet müzik durduğunda Selim’in önünde, Emine’nin yanında dur.” denir ve bu komutlar doğrultusunda ismi geçen çocukların hareket etmeleri istenir (D4.1.3. Ortak hedeflere ulaşmak için arkadaşlarıyla dayanışma içinde olur.). Oyun çocukların ilgileri doğrultusunda devam ettirilir.</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> Sırası ile çocuklardan sınıf içerisinde seçtikleri bir materyalin konumunu anlatarak arkadaşlarının bu materyali bulmasını sağlaması istenir.

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Etkinliğin sonunda çocuklardan sırayla bir nesne seçmeleri istenir. Seçtikleri nesnenin adını söylemeden etkinlikteki gibi konumunu tarif etmeleri diğer çocuklardan da nesnenin ne olduğunu tahmin etmeleri istenebilir. Her çocuğun tercihine bağlı olarak kendilerine sabit bir yer seçmeleri istenebilir. Seçtikleri yeri sözlü olarak ifade ettikten sonra çocuklardan sınıfın krokisini çizerek kendi konumlarını işaretlemeleri istenebilir. Çocuklardan bir arkadaşlarını seçip ismini söylemeden onun konumunu tarif etmesini, konumu söylenen çocuğun da kendi konumu olduğunu fark ederek cevap vermesi istenebilir. Sınıfa ev, okul, park vb. maketler getirilebilir. Bu maketler kullanılarak maketlerde kullanılan nesnelere yerleri sözlü olarak ifade edilebilir ya da gösterilen konumun çocuklar tarafından söylenmesi istenebilir. Eğer bu mümkün değilse atık kutular, bloklar vb. malzemeler kullanılarak bir maket tasarlanabilir. Çocukların seviyelerine uygun kuş bakışı haritalar sınıfa getirilebilir. Oda, sokak, ev gibi mekânlar tasarlanırken dijital uygulamalar kullanılabilir.

Destekleme: Öğretmen sorduğu sorulara önce kendisi cevap vererek örnek oluşturabilir. Oyunun aşamaları ve kuralları görselleştirilebilir. Oyunu öğretmen rol model olarak anlatabilir. Çocuklara konularını doğru bir şekilde ifade etmeleri için rehberlik edilebilir. Örneğin “Sen hangi nesnenin yanında duruyorsun?” gibi sorular sorulabilir. Çocuklara iş birliği yapmaları ve akran desteği sağlamaları için fırsatlar sunulabilir. Örneğin çocuklardan belirli bir görevi birlikte tamamlamaları istenebilir. Çocuklardan oyunun tamamı yerine bir kısmını oynamaları istenerek etkinlik basitleştirilebilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelerden çocuklarıyla çocuklarının odalarındaki eşyaların konuları ve bu eşyaların yerlerinde nasıl bir değişiklik yapılabileceği hakkında sohbet etmeleri istenebilir. Bir değişiklik yapacaklarsa öncesinde ve sonrasında fotoğraf çekerek çocuklarının arkadaşları ile paylaşmaları için sınıfa göndermeleri istenebilir.

ETKİNLİK ADI: Balık Ağı

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık

YAŞ GRUBU: 60-72 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB3. Harekete İlişkin Sosyal/Bilişsel Beceriler

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.3. Azim ve Kararlılık

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.2. Yaratıcılık

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.2. İş Birliği Becerisi

SDB2.2.SB4. Ekip (takım) çalışması yapmak ve yardımlaşmak

SDB2.2.SB4.G7. Gerektiğinde liderliği üstlenir.

SDB3.3. Sorumlu Karar Verme Becerisi

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.

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Hareket ve Sağlık Alanı:

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

HSAB.13.a. Hareketli oyunu gözlemler.

HSAB.13.c. Hareketli oyuna yönelik basit taktik ve stratejiler önerir.

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

HSAB.14. Hareketli oyunlarda liderliği deneyimleme

HSAB.14.a. Liderlik yapmaya istekli olur.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Açık hava

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER

Etkinlik için çocuklarla birlikte bahçeye çıkılır. Çocuklara "Balık Yakalama Oyunu" oynayacakları söylenir. Ardından oyunun nasıl oynandığı ve kuralları anlatılır. Etkinlik öncesinde bahçeye oyun alanını belirleyen bir dikdörtgen çizilir. Bu dikdörtgen "balık ağı" nı simgeler. Sayışma yoluyla çocuklardan bir ebe seçilir. Ebe olan çocuk "balıkçı" olur ve balık ağının bir köşesinde bekler. Diğer çocuklar "balık" olur ve ağ (dikdörtgen) çevresinde dolaşır. Balıklar diledikleri zaman balık ağına (yakalanmamaya çalışarak) girip çıkar. Balıkçı ise ağa giren balıkları yakalamaya çalışır. Balıkçı, ağın içine olabildiğince çok sayıda balığın girdiği bir anı bekler ve dilediği zaman "Dur" ya da "Yakaladım" diye bağıırır. Balıkçı "Yakaladım." dediğinde ağ içinde bulunan bütün balıklar oldukları yerde kalır ve balıklar yakalanmış olur.

ETKİNLİKLER	<p>Balıkçı, yakaladığı balıkları sayar ve arkadaşlarına sayısını söyleyerek ebe olmaktan kurtulur. Balıkçı yeni bir ebe seçer. Oyun bu şekilde devam eder. Her seferinde aynı çocukların ebe seçilmemesi için bir kez balıkçı olan çocuğun bir daha seçilemeyeceği ve uygun olan çocukların gönüllü olabileceği söylenir (HSAB.14.a. Liderlik yapmaya istekli olur, SDB2.2.SB4.G7. Gerekliğinde liderliği üstlenir, D3.4.3. Kendine uygun görevleri almaya istekli olur.). Oyun oynanırken çocuklardan kurallara dikkat etmeleri istenir (HSAB.13.a. Hareketli oyunu gözlemler.). Oyun birkaç tur oynandıktan sonra çocuklardan balık olduklarında yakalanmamak ve balıkçı olduklarında daha fazla balık yakalamak için stratejiler düşünmeleri istenir ve çocukların fikirleri alınır (HSAB.13.c. Hareketli oyuna yönelik basit taktik ve stratejiler önerir.E3.2.Yaratıcılık). Fikirler alındıktan sonra çocuklara geliştirdikleri stratejinin nedeni sorulur ve çocukların cevapları dinlenir (SDB3.3.SB3.G1. Görüşlerinin nedenlerini açıklar, E1.3. Azim ve Kararlılık). Ardından oyun, geliştirilen stratejiler doğrultusunda oynanır ve çocukların stratejileri denenir (HSAB.13.ç. Hareketli oyuna yönelik basit taktik ve stratejileri dener, D3.4.4. Kişisel ve grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirir.). Oyun çocukların ilgilerine göre devam ettirilir.</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Oyunda kaç kere ebe/balıkçı oldun? • Balıkçı olduğunda en çok kaç balık yakaladın? • Oyunda nasıl bir strateji kullandın? • Oyunda önerdiğiniz hangi strateji daha başarılı oldu? Neden? • Oyunda önerdiğiniz hangi strateji(ler) başarısız oldu? Neden?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Oyun esnasında geliştirilen stratejilere örnek gösterilerek, çeşitli spor dallarında oyunu daha başarılı oynayabilmek için strateji geliştirildiğinden bahsedilerek futbol, basketbol, hokey, satranç, tenis, badminton, su topu, go gibi spor dalları örnek verilebilir. Go ve satrancın diğerlerinden farklı olarak zihinsel bir spor dalı olduğundan bahsedilerek mümkünse oyunlar sınıfa getirilerek, mümkün değilse görselleri veya videoları ile tanıtılabilir.

Çocuklara tavşan oldukları, ebenin ise kurt olduğu söylenerek aynı oyunu çift ayak zıplayarak oynamaları söylenebilir. Önceden hazırlanmış strateji oluşturmayı gerektiren problem durum kartlarındaki problemleri çözmek için çocuklardan uygun stratejiler oluşturmaları istenebilir. Çocukların verdiği olası çözüm önerileri sınıf ortamında yaratıcı drama teknikleri kullanılarak canlandırılabilir. Örnek olay tekniği kullanılarak öğretmenin yaşamış olduğu bir olaydan yola çıkılarak çözüm önerileri ve geliştirilmesi beklenen stratejiler sınıf ortamında tartışılabilir.

Destekleme: Etkinliğe başlamadan önce, dikkat çekici bir şarkı veya tekerleme kullanılabilir. Örneğin "Bugün balık avına gidiyoruz!" denilerek çocuklar motive edilebilir. Balıkçı, ağ gibi kavramlar için görsel oluşturulabilir, video izletilebilir. Oyunun nasıl oynanacağına ilişkin akış ve kurallar görselleştirilebilir. Tüm çocukların oyuna katılması için kurallar açık, anlaşılır ve basit bir şekilde tekrarlanabilir. Ses ve gürültü hassasiyeti olan çocuklar için oyun sırasında ses düzeyine dikkat edilebilir. Çocukların özellikleri dikkate alınarak skor hesaplama ya da hakemlik yapma gibi balık ya da balıkçı dışında roller almalarına izin verilerek etkinlik farklılaştırılabilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelerden çocukları ile çocukluklarında açık havada oynadıkları oyunlar hakkında konuşmaları, birlikte bu oyunlardan birini seçmeleri ve bu oyunu tüm kurallarıyla okulda oynayabilmeleri için çocuklarına öğretmeleri istenebilir.

ETKİNLİK ADI: Lider Kim?

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık

YAŞ GRUBU: 60-72 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB3. Harekete İlişkin Sosyal/Bilişsel Beceriler

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.5. Kendine Güvenme (Öz Güven)

E2. Sosyal Eğilimler

E2.3. Girişkenlik

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:

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.

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB.14. Hareketli oyunlarda liderliği deneyimleme

HSAB.14.a. Liderlik yapmaya istekli olur.

HSAB.14.b. Alınan kararları uygular.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf, açık hava

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER

Çocuklara bahçede bir oyun oynayacakları söylenerek çocuklarla bahçeye çıkılır. Çocuklar çember olur. Oyun anlatılır. Oyun için bir ebeye ihtiyaç vardır. Seçilen ebe çemberden dışarı çıkarak gruptan biraz uzaklaşır. Grup, ebenin görmeyeceği/duymayacağı şekilde bir lider seçer. Daha sonra ebe çemberin ortasına geçer. Bu sırada çemberdeki tüm çocuklar lideri takip eder ve lider ne yaparsa onun aynısını yapar [**HSAB.14.a. Liderlik yapmaya istekli olur, HSAB.14.b. Alınan kararları uygular, D12.2.1. Görev ve sorumluluklarını yerine getirirken kararlı davranır, E1.5. Kendine Güvenme (Öz Güven), E2.3. Girişkenlik**]. Ebe, çocukların hareketlerini takip ederek hareketi kimin başlattığını lideri bulmaya çalışır. Ebenin lideri tahmin etmek için üç hakkı vardır. Ebe, liderin kim olduğunu doğru bir şekilde tahmin ederse lider, ebe olur. Eğer ebe liderin kim olduğunu bulamazsa bir tur daha ebe olarak devam eder (**SDB2.1.SB3.G1. Sözlü/sözsüz etkileşimi fark eder, D12.2.3. Olaylar ve durumlar karşısında motivasyonunu sürdürür.**). Oyun çocukların ilgileri doğrultusunda devam eder.

DEĞERLENDİRME

- Oyunumuzun kuralları neydi?
- Lider oyunda neden önemliydi?
- Ebe olduğunda liderin kim olduğunu doğru bir şekilde tahmin edebildin mi?
- Ebe olduğunda lider kimdi?
- Liderin kim olduğunu nasıl anladın?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Futbol, voleybol, basketbol, su topu, hokey gibi spor dallarında takım liderleri bulunduğu bahsedilebilir. Çocukların ilgilerine bağlı olarak kısaca su topu ve hokeyin nasıl bir spor dalı olduğundan bahsedilebilir. Takımın liderinin “kaptan” olarak adlandırıldığı söylenerek takım liderinin görevlerinden bahsedilebilir. Beyin fırtınası tekniğiyle iyi bir liderin özellikleri nasıl olmalı konusu tartışılabilir. Çocuklara seçtikleri bir spor dalının kaptanı oldukları söylenerek, takımı geliştirmek ve daha başarılı hâle getirmek için nasıl stratejiler uygulayacağı sorularak onlardan yaratıcı drama teknikleriyle canlandırma yapmaları istenebilir. Ne sıklıkla egzersiz yapacakları, hangi egzersizleri yapacakları, ne çeşit materyal kullanacakları planlanabilir.

Destekleme: Ebe ya da lider olmak dışında da çocuklara grup içinde destekleyici roller verilebilir. Örneğin lideri takip etmek yerine, hareketleri doğru bir şekilde gözlemlemek, ebeyle iletişimde olmak gibi görevler verilebilir. Ebe rolü için akran eşleştirmesi yapılarak çocukların birbirlerini desteklemeleri sağlanabilir. Oyunun kuralları ve adımlarına ilişkin büyük boylarda görseller hazırlanarak destekleme sağlanabilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere gün içinde oynanan oyunla ilgili bilgi verilerek evde bir lider seçmeleri ve lideri taklit et oyunu oynamaları önerilebilir.

ETKİNLİK ADI: Bir Elin Nesi Var, İki Elin Sesi Var

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık

YAŞ GRUBU: 60-72 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.3. Azim ve Kararlılık

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.2. İş Birliği Becerisi

SDB2.2.SB1. Kişi ve gruplarla iş birliği yapmak

SDB2.2.SB1.G1. İş birliği yapmak istediği kişi ve akran grupları ile iletişim kurar.

SDB2.2.SB1.G2. Gerekliğinde kişi ve gruplarla iş birliği yapar.

Değerler:

D3. Çalışkanlık

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

D3.4.1. Grupla çalışma becerisi sergiler.

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.

HSAB1.c. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.

HSAB.6. Eşle/grupla ahenk içinde hareket örüntüleri sergileyebilme

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

HSAB.6. e. Grup çalışmalarında hareketi eş zamanlı yapar.

HSAB.6. f. Grup içinde sorumlu olduğu hareketi yapar.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Başlangıç, bitiş

Materyaller: Yeteri kadar minder

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf, açık hava

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER

Çocuklara bugün iş birliği oyunları oynayacakları söylenerek iş birliğinin ne demek olduğu sorulur. Çocukların cevaplarının ardından "İş birliği, bir amaca ulaşmak için başkaları ile birlikte çalışmak, hareket etmektir." denir. Çocuklarla birlikte bahçeye çıkılır. İlk olarak çocuklardan torbadan birer kâğıt çekmeleri istenir. Torba içerisinde farklı renklerde kâğıtlar bulunur ve her renkten iki tane vardır. Çocuklar torbadan kâğıt çekerek ikişerli grup olur. Çocuklardan sırt sırta verip kolları ile birbirlerini tutmaları ve bu şekilde dengelerine dikkat ederek yere çömelip kalkmaları istenir (**HSAB.1.b. Etkinliğinin durumuna uygun denge hareketleri yapar, HSAB. 6. c. Eş çalışmalarında hareketi eş zamanlı yapar, SDB2.2.SB1.G1. İş birliği yapmak istediği kişi ve akran grupları ile iletişim kurar, E1.3.**

ETKİNLİKLER	<p>Azım ve Kararlılık). Bir süre ikişerli gruplar hâlinde hareket edilir. Çocuklar oyun için yine torbadan renkli kâğıt çeker ve dörder kişilik gruplara ayrılır. Her gruba beş adet minder verilir. Oyun için başlangıç ve bitiş noktaları belirlenir ve oyun anlatılır. Çocuklardan minderleri başlangıç noktasının arkasına dizmeleri istenir. Müzik açıldığında çocuklar en arkadaki minder boş kalacak şekilde minderlerin üzerinde ayakta dururlar. En arkadaki çocuk sondaki boş minderi alır ve öndeki arkadaşına verir. Çocuklar birlikte çalışarak arkada kalan minderi öne alır ve öndeki mindere geçerek bitiş noktasına doğru ilerler (HSAB1.c. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar, HSAB.6.e. Grup çalışmalarında hareketi eş zamanlı yapar, HSAB.6.f. Grup içinde sorumlu olduğu hareketi yapar, D3.4.1. Grupla çalışma becerisi sergiler, SDB2.2.SB1.G2. Gerekliğinde kişi ve gruplarla iş birliği yapar, E2.5. Oyunseverlik). Ardından müzik açılarak oyun başlatılır. Oyun tüm gruplar bitiş noktasına ulaşana kadar devam eder. Çocukların isteği doğrultusunda oyun birkaç kez oynanabilir.</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Minderlerle hareket ederken sizi en çok zorlayan ne oldu? Neden? • Arkadaşlarınızla birlikte çalışırken neler hissettiniz? • Neden birlikte çalışırız? • Bugün oynadığımız oyunun dışında en son kiminle iş birliği içinde çalıştınız? Ne yaptınız, anlatır mısın?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Futbol, voleybol, basketbol, kürek takımı, su topu, buz hokeyi vb. takım oyunlarından bahsedilebilir. Oyunlarda kullanılan çeşitli materyaller ya da görseller sınıfa getirilebilir. Bu oyunlarda iş birliğinin öneminden, grup arkadaşlarının ortak kararlar alarak ortak hareket etmesinin öneminden bahsedilebilir. Kürek takımı yarışlarının videoları izletilebilir. Kürekleri aynı anda, aynı yöne doğru çevirmenin önemine dikkat çekilir. Birinci oyunda grup şeklinde ortak hareket ederek tamamlamaları için uygun görevler verilebilir. Bu görevler; iki çocuğun sırt sırta kolları bağlı şekilde çift ayak zıplayarak bir noktadan başka bir noktaya gitmek, birbirlerine sırtları dönükken bacaklarının arasına konulan topları düşürmeden ilerlemek vb. şeklinde olabilir. Çocuklara "İkinci oyun oynanırken minder yerine kaya taşıyor olsanız nasıl olurdu, bu oyunu daha az kişiyle ya da daha kalabalık oynuyor olsanız nasıl olurdu?" vb. sorular sorularak cevaplar tartışılabilir.

Destekleme: Oyunun akışı ve kurallarına ilişkin büyük boyutlarda görseller hazırlanarak kullanılabilir. Çocukların bireysel özelliklerine dikkat edilerek grup oluşturmalarına özen gösterilir. Öğretmen model olarak oyunların nasıl oynandığına rehberlik edebilir. Grupların oyunu tamamlaması için ek süre verilebilir.

AİLE / TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelerden çocukları ile iş birliğinin önemi hakkında sohbet etmeleri ve çocukluklarında oynadıkları iş birlikçi bir oyunu çocukları ile oynamaları istenebilir.

ETKİNLİK ADI: Parçaları Bulalım

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık, Sosyal

YAŞ GRUBU: 60-72 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

Sosyal Alanı:

SBAB10. Harita Becerisi

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.3. Azim ve Kararlılık

E2. Sosyal Eğilimler

E2.2. Sorumluluk

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi)

SDB1.2.SB2. Motivasyonunu ayarlamak

SDB1.2.SB2.G4. Katıldığı etkinliğe dikkatini verir.

Değerler:

D3. Çalışkanlık

D3.1. Azimli ve kararlı olmak

D3.1.1. Gayretli olmanın hedeflere ulaşma üzerindeki etkisini fark eder.

D12. Sabır

D12.2. İstikrarlı olmak

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

Okuryazarlık Becerileri:

OB.4. Görsel Okuryazarlık

OB4.2. Görseli Yorumlama

OB4.2. SB1. Görseli incelemek

OB4.2. SB2. Görseli bağlamdan kopmadan dönüştürmek

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB.5. Kişisel ve genel alanın farkında olarak hareket edebilme

HSAB.5.a. Bedenin alandaki konumunu söyler.

HSAB.6. Eşle/grupla ahenk içinde hareket örüntüleri sergileyebilme

HSAB.6.f. Grup içinde sorumlu olduğu hareketi yapar.

Sosyal Alanı:

SAB.16. Yakın çevresinde bulunan bir kişi/nesne/mekânın konumunu belirlemek üzere takip edeceği

krokiyi çözümleyebilme

SAB.16.b. Belirlenen hedef bölgeyi/nesneyi krokiyi takip ederek bulur.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:**Kavramlar:** Sayılar**Materyaller:** Şifrelerin yazılacağı kâğıtlar, kalemler, hedeflenen yerlere konulmuş şifreler, krokiler**Eğitim/Öğrenme Ortamları:** Açık hava**ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI**

ETKİNLİKLER	<p>Etkinlik öncesinde, bir yap-boz çocuk sayısı kadar bölünür ve yap-bozun parçalarının arkasına birer sayı verilir. Oyun alanında belirli yerlere bu parçalar konur. Oyun alanının bir krokisi hazırlanarak yap-boz parçalarının yerleri işaretlenir. Krokide her bir parçanın bulunduğu yere yap-boz parçasının arkasında yazılı olan sayı yazılır. Kroki çocuk sayısı kadar çoğaltılır. Oyun için bahçeye çıkılır ve oyun çocuklara anlatılır. Her çocuğa daha önceden hazırlanan krokilerden bir tane verilir. Çocuklara oyun sırasında daha hızlı olabilmek için stratejiler geliştirebilecekleri ve bu stratejileri deneyerek ilerleyebilecekleri söylenir. Her çocuğa yap-boz parçalarından birini temsil eden sayının olduğu bir sayı kartı verilir. Çocuklar bu sayıyı krokide bularak parçanın yerini belirler ve bu parçayı bulmaya çalışır (SAB.16.b. Belirlenen hedef bölgeyi/nesneyi krokiyi takip ederek bulur, OB4.2. SB1. Görseli incelemek, D12.2.1. Görev ve sorumluluklarını yerine getirirken kararlı davranır, E1.3. Azim ve Kararlılık). Parçaya ulaşmakta zorlandığında krokideki ipuçlarını kullanarak kendi konumu ile parçanın yerini tekrar kontrol ederek gerekli düzenlemeleri yapar (D3.1.1. Gayretli olmanın hedeflere ulaşma üzerindeki etkisini fark eder, SDB1.2.SB2.G4. Katıldığı etkinliğe dikkatini verir, E3.1. Odaklanma). Tüm çocuklar parçalarını bulduğunda bu parçaları bir araya getirerek yap-bozu tamamlamaya çalışırlar (HSAB.6.f. Grup içinde sorumlu olduğu hareketi yapar, OB4.2. SB2. Görseli bağlamdan kopmadan dönüştürmek, E2.2. Sorumluluk). Yap-boz tamamlandıktan sonra çember olunarak çocuklardan yap-boz parçasını nerede buldukları, krokideki işaretli yerlerden nerelerde buldukları gibi sorular sorularak sohbet edilir (HSAB.5.a. Bedenin alandaki konumunu söyler.). Tüm çocukların söz almasına dikkat edilir.</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Parçanızı nerede buldunuz? • Parçanızı bulmak için nelere dikkat ederek ilerlediniz? • Oyunun nasıl oynandığını anlatır mısınız? • Krokide nerelerde buldunuz?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Farklı yerlere ait çeşitli krokiler sınıfa getirilerek karşılaştırılabilir. Hangisinin daha anlaşılır olduğu ve bunun sebebinin ne olduğu konuşulabilir. Sınıfın içinden bir nesne seçilerek çocuklardan etkinlikteki gibi o nesnenin yerini gösteren kroki hazırlamaları istenir. Belirlenen nesnenin en kolay şekilde bulunabilmesi için çocuklara kroki hazırlarken nelere dikkat ettikleri sorulabilir.

Destekleme: Çocukların bireysel özellikleri dikkate alınarak çocuklara verilen sayı kartları düzenlenebilir. Çocuklar için hazırlanan krokilerin bulunduğu kâğıtların üzerindeki sayısal ifadelerin daha büyük ve net olması sağlanabilir. Böylece çocuklar, krokileri ve yap-boz parçasının sayısını daha kolay okuyabilir ve hedeflere doğru yönlenebilirler. Yönlendirilme ihtiyacı duyan çocuklar ipuçları verilerek desteklenebilir. Krokilerdeki detaylar daha fazla vurgulanabilir.

AİLE / TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere çocukları ile birlikte evlerinde krokiler hazırlayarak bu krokileri kullanacakları oyunlar oynamaları önerilir.

ETKİNLİK ADI: Uykucu Horoz

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık

YAŞ GRUBU: 60-72 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Hareket ve Sağlık Alanı:

- HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler
- HSAB2. Aktif ve Zinde Yaşam İçin Sağlık Becerileri
- HSAB3. Harekete İlişkin Sosyal/Bilişsel Beceriler

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.15. Yansıtma Becerisi

- KB2.15.SB1. Deneyimi gözden geçirmek

EĞİLİMLER:

E2. Sosyal Eğilimler

- E2.2. Sorumluluk
- E2.5. Oyunseverlik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.1. İletişim Becerisi

- SDB2.1.SB2. Duygu, düşünceleri ifade etmek
- SDB2.1.SB2.G1. Duygu ve düşüncelerini fark eder.

Değerler:

D13. Sağlıklı Yaşam

- D13.3. İnsan sağlığını önemsemek
- D13.3.6. Yeterli ve düzenli uyku alışkanlığı edinir.

D18. Temizlik

- D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek
- D18.1.1. Kişisel temizliğin insan ve toplum sağlığı için önemini fark eder.

Okuryazarlık Becerileri

OB1. Bilgi Okuryazarlığı

- OB1.3. Bilgiyi Özetleme
- OB1.3.SB3. Bilgiyi yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)

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.5. Kişisel ve genel alanın farkında olarak hareket edebilme

- HSAB.5.c. Hareketlerinde kişisel sınırlara dikkat eder.

HSAB.8. Aktif ve sağlıklı yaşam için gereken zindelik becerilerinin neler olduğunu söyleyebilme

- HSAB.8.ç. Düzenli ve yeteri kadar dinlenmenin önemini kendi cümleleriyle açıklar.

HSAB.12. Hareketli oyunların temel kurallarını açıklayabilme

- HSAB.12. a. Hareketli oyunlara ilişkin kuralları fark eder.

HSAB.14. Hareketli oyunlarda liderliği deneyimleme

- HSAB.14.a. Liderlik yapmaya istekli olur.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:**Kavramlar:** Uykulu-uykusuz**Sözcükler:** Uyku, uykucu, dinlenmek**Materyaller:**Çocuk sayısı kadar sandalye, tabure ya da minder**Eğitim/Öğrenme Ortamları:** Açık hava**ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI**

ETKİNLİKLER	<p>Çocuklar bahçede çember düzeninde oturur. Birden esnemeye başlanır ve "Ah bugün çok uykusuzum. Gece pek fazla uyuyamadım." denir. Çocukların dikkati uykuya çekildikten sonra onlarla uyku düzenleri hakkında sohbet edilir. "Çocuklar gece kaç gibi uyuyorsunuz?", "Yatmadan önce neler yapıyorsunuz?", "Sabah kaç gibi uyanıyorsunuz?", "Neden düzenli uyumalıyız?" gibi sorular sorulur ve cevapları alınır (HSAB.8.ç. Düzenli ve yeteri kadar dinlenmenin önemini kendi cümleleriyle açıklar. OB1.3.SB3. Bilgiyi yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak), KB2.15.SB1. Deneyimi gözden geçirmek, D13.3.6. Yeterli ve düzenli uyku alışkanlığı edinir, SDB2.1.SB2.G1. Duygu ve düşüncelerini fark eder.). Ardından 3-5 yaş arasındaki çocukların 22.00'den önce mutlaka yatağa yatmış olmaları ve en az 10-12 saat uyumaları gerektiği vurgulanarak açıklama yapılır. Çocuklara yatmadan önce pijamalarını giymeleri ve dişlerini fırçalamaları gerektiği hatırlatılır ve yatmadan önce uyumalarına yardımcı olması için bir kitap, masal ya da hikâye okuyabilecekleri söylenir (D18.1.1. Kişisel temizliğin insan ve toplum sağlığı için önemini fark eder. E2.2. Sorumluluk). Daha sonra "Çocuklar benim uyku ile ilgili bildiğim çok keyifli bir oyunum var. Oyunumuzun adı 'Uykucu Horoz'. Hadi hep birlikte o oyunu oynayalım." denilerek oyun anlatılır. Oyun için istekli öğrencilerden bir ebe horoz seçilir ve ebe olan horoz çemberin dışına çıkarılır (HSAB.14.a. Liderlik yapmaya istekli olur). Çemberde oturan tüm çocuklar da horoz olur ve gözlerini kapayıp uyuyor gibi yapar. Ebe olan çocuk çemberin etrafında dönmeye başlar. Ebe dönerken çemberde duran horozlardan hangisinin omzuna dokunursa o çocuk ebenin peşine takılır ve tren olur. En sona kalan horoz "uykucu horoz" olur. Son bir çocuk kaldığında trendeki tüm çocuklar "Uykucu horoz, uykucu horoz kalk artık sabah oldu." diye bağıırır. Uykucu horoz ayağa kalkar ve diğer çocukları yakalamaya çalışır. Uykucu horozun yakaladığı çocuk ebe olur (HSAB.1.a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketleri yapar. E2.5. Oyun severlik). Oyunda sessizce beklemenin, gözleri kapalı olmanın ve kişisel sınırlara dikkat etmenin önemli bir kural olduğu vurgulanır (HSAB.12. a. Hareketli oyunlara ilişkin kuralları fark eder. HSAB.5.c. Hareketlerinde kişisel sınırlara dikkat eder). Oyun çocukların ilgilerine göre devam eder.</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Sence çocuklar bir günde en az kaç saat uyumalıdır? • Çocuklar gece saat kaçta yatağa yatmalı? • Gece yatmadan önce neler yapmalısınız? • Uyumanıza yardımcı olması için neler yapabilirsiniz? • Oyunda horoz olup gözlerini kapattığında ne hissettin? • Uykucu horoz olduğunda hangi arkadaşını yakaladın?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Öndeki ebe çemberin etrafında dönerken her yeni çocuğu trene eklediğinde yeni bir hareket yaparak arkasındaki çocukların onu taklit etmeleri istenebilir. Çocuklardan tek-çift ayakla zıplayarak, parmak uçlarında, kollar iki yanda, ördek gibi, uzaydaymış gibi yürüyerek oyuna devam etmeleri istenebilir. Çocuklara "Gece yeterince uykumuzu alamazsak neler olabilir, bulutların üzerinde uyumak nasıl olurdu, tahtadan yapılmış bir yastıkta uyumak nasıl olurdu?" vb. sorular yöneltilerek cevaplar tartışılabilir. Uyumadan önce uykuya geçişi kolaylaştıracak yatış pozu ve 4-7-8 nefes egzersizi gibi uyku öncesi yapılabilecekler tanıtılabilir. Çocukların ilgilerine göre bu egzersizler sınıfta yapılabilir. Çocuklardan gruplar hâlinde, sağlıklı bir uyku için gerekli kuralları anlatan afiş hazırlamaları istenebilir. Gruplar sırayla afişini ve belirlediği kuralları diğer arkadaşlarına tanıtabilir. Her çocuktan kendisi kullanmak üzere uyku öncesinde yapmaları gereken adımları gösteren kontrol listesi hazırlamaları istenebilir.

Destekleme: Uykunun önemine ilişkin bilgilendirici bir video izletilerek önceki bilgiler harekete geçirilebilir. Uyku öncesi rutinler için büyük boylarda görseller ya da videolar kullanılabilir. Kendisine dokunulmasından hoşlanmayan çocuklar olabilir. Bu durumda çocukların gözlerini kapatmak yerine heykel şeklinde durmaları ve göz kırpmaya, işaret etme gibi farklı yollarla seçilmeleri sağlanarak etkinlik farklılaştırılabilir. Değerlendirme sorularının sayısı azaltılarak etkinlik basitleştirilebilir ya da farklı zamanda değerlendirme yapılarak etkinlik daha küçük parçalara ayrılabilir.

AİLE / TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere çocuklarının uyku rutinlerini takip edebilmeleri için bir çizelge gönderilir ve ailelerden bir hafta boyunca çocuklarının uyku rutinlerini takip ederek bu çizelgeye işaretlemeleri istenebilir. Bir hafta sonunda doldurulan çizelgeler öğretmenin değerlendirebilmesi için okula gönderilir.

Toplum Katılımı: Çocuklarla birlikte mahallede bulunan aile hekimliğine ziyarete gidilebilir veya okula bir doktor davet edilebilir. Aile hekiminden/doktordan düzenli ve yeterli uykunun önemi hakkında bilgi alınır.

ETKİNLİK ADI: Renk Yakalama

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık, Fen

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

Fen Alanı:

FBAB1. Bilimsel Gözlem Yapma

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.7. Karşılaştırma Becerisi

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

KB2.7.SB2. Belirlenen özelliklere ilişkin benzerlikleri listelemek

KB2.7.SB3. Belirlenen özelliklere ilişkin farklılıkları listelemek

KB2.11. Gözleme Dayalı Tahmin Etme Becerisi

KB2.11.SB1. Mevcut olay/konu/duruma ilişkin ön gözlem ve/veya deneyimi ilişkilendirmek

EĞİLİMLER:

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB2. Duygu, düşünceleri ifade etmek

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

SDB2.1.SB2.G3. Duygu ve düşüncelerini beden dili ile uyumlu olarak 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.

Okuryazarlık Becerileri

OB1. Bilgi Okuryazarlığı

OB1.3. Bilgiyi Özetleme

OB1.3.SB2. Bilgiyi sınıflandırmak

OB4. Görsel Okuryazarlık

OB4.2. Görseli Yorumlama

OB4.2.SB1. Görseli incelemek

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB.2. Farklı ebat ve özellikteki nesnelere etkin bir şekilde kullanabilme

HSAB.2.a. Farklı büyüklükteki nesnelere kavrar.

HSAB.10. Sağlıklı yaşam için temizliğe ve düzene dikkat edebilme

HSAB.10.b. Bulunduğu çevrenin temizliğine / düzenine öğretmen gözetiminde katkıda bulunur.

Fen Alanı:**FAB.1. Günlük yaşamda fenle ilgili olaylara/olgulara ve durumlara yönelik bilimsel gözlem yapabilme**

FAB.1.ç. Materyallerin gözlemlenebilir özellikleriyle ilgili verileri duyuları aracılığıyla toplar.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Renk, farklı-aynı-benzer

Materyaller: Sepet, kumaş veya karton renk kartelası

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Açık hava

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER	<p>Çocuklar bahçede çember düzeninde oturur. Kumaş renk kartelası (Karton renk kartelası da olabilir) çocuklara gösterilir. "Burada hangi renkler var?" sorusu sorularak çocuklarla renk kartelasındaki renkler hakkında konuşularak çocukların ön bilgileri alınır. Renk kartelası çocuklara verilir ve elden ele dolaştırarak çocukların incelemelerine fırsat tanınır (OB4.2.SB1. Görseli incelemek). Ardından daha önce renk kartelası görüp görmedikleri, gördülerse nerede gördükleri ve renk kartelasının nerelerde kullanıldığı gibi sorular sorularak çocukların cevapları alınır (SDB2.1.SB2.G1. Duygu ve düşüncelerini fark eder, KB2.11.SB1. Mevcut olay/konu/duruma ilişkin ön gözlem ve/veya deneyimi ilişkilendirmek). Çocukların cevaplarından sonra boyacıların, mobilyacıların ve kumaş alıp satan kişilerin renk kartelalarını kullandıkları ve bu renk kartelaları sayesinde işlerini daha kolay yapabildikleri söylenir. Daha sonra "Bizim de oyunumuzda işimizi bu renk kartelaları kolaylaştıracak. Sizce bu renk kartelaları ile ne yapabiliriz?" diye sorulur. Cevapların ardından bugün doğada renk yakalayacakları söylenir ve her bir çocuğa farklı bir rengin tonlarının bulunduğu renk kartelası ile sepet/kutu verilir. Çocuklardan bahçede dolaşmaları ve ellerindeki renk kartelalarında bulunan renklere sahip doğal malzemeler bularak belirlenen alana getirmeleri istenir. Çocuklar renk kartelalarındaki renklere göre renkli doğal malzemeler toplar ve sepetlerine koyar (HSAB.2.a. Farklı büyüklükteki nesnelere kavrar, D3.4.3. Kendine uygun görevleri almaya istekli olur, D3.4.4. Kişisel ve grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirir, E3.1. Odaklanma). Belirlenen alana gelen çocuklar çember şeklinde oturur. Her çocuk önce renk kartelalarında hangi renkler olduğunu söyler. Sonra da bu renklere uygun olarak hangi doğal malzemeleri bulduğunu arkadaşlarına gösterir. Ardından çocuklardan birbirinin sepetine bakarak birbirlerinin doğal materyallerini incelemeleri ve farklı, aynı ya da benzer doğal materyaller olup olmadığını kontrol etmeleri istenir. İncelemelerden sonra çocuklarla toplanan doğal materyallerden hangilerinin birbirine benzediği, hangilerinin farklı olduğu hakkında sohbet edilir (FAB.1.ç. Materyallerin gözlemlenebilir özellikleriyle ilgili verileri duyuları aracılığıyla toplar, SDB2.1.SB2.G3. Duygu ve düşüncelerini beden dili ile uyumlu olarak açıklar, KB2.7.SB1. Birden fazla kavram veya duruma ilişkin özellikleri belirlemek, KB2.7.SB2. Belirlenen özelliklere ilişkin benzerlikleri listelemek, KB2.7.SB3. Belirlenen özelliklere ilişkin farklılıkları listelemek, OB1.3.SB2. Bilgiyi sınıflandırmak). Çocuklardan topladıkları doğal materyalleri tekrar buldukları yerlere götürmeleri istenir (HSAB.10.b. Bulduğu çevrenin temizliğine/düzenine öğretmen gözetiminde katkıda bulunur, E3.1. Odaklanma). Böylece etkinlik tamamlanır.</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Renk kartelasını hangi meslekteki insanlar kullanır? • Renk kartelanda hangi renkler vardı? • Renk karteladaki tüm renkler için bir doğal malzeme bulabildin mi? • Hangi doğal malzemeleri buldun? • Doğal malzemeleri bulmaya çalışırken zorlandın mı? Neden? • Doğal malzemeleri bulduğun yeri hatırlayabildin mi?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Farklı ebatlardaki doğal ve doğal olmayan malzemeler karşılaştırılarak gruplanabilir. Tüm çocukların getirdiği malzemeler benzer özelliklerine göre gruplanabilir ve grafik hâline getirilebilir. Çocuklar doğal malzeme ararken, ara ara komutlar verilerek yer değiştirme hareketleri çeşitlendirilebilir (Örneğin tavşan gibi zıplayarak, ördek gibi yürüyerek, bebek gibi emekleyerek vb. şekilde komutlar çeşitlendirilebilir.). Kendilerine bir renk kartelası hazırlasalar bu kartelanın hangi renklerden oluşmasını istedikleri sorulabilir. Renk kartelasının grafik tasarımda da kullanıldığından bahsedilerek mümkünse dijital renk kartela örnekleri yansıtılabilir. Dijital renk kartelası ile çocukların ellerindeki kartelaların karşılaştırılması istenebilir. Doğal malzemeler incelenerek dijital renk kartelasında olan renklerin adını söylemeleri istenebilir.

Destekleme: Renkleri bulmakta desteğe ihtiyaç duyan çocuklara “Hangi rengi arıyorsun?”, “Bu yaprak hangi renge benziyor?” gibi yönlendirici sorular sorularak çocukların dikkatleri ve motivasyonları arttırılabilir. Doğada buldukları materyallere çıplak elle dokunmakta tedirginlik yaşayan çocuklar eldiven ya da maşa gibi araçlar kullanabilir. Hem doğal materyallerin bulunması hem de bunların benzer-farklı özelliklerinin bulunması aşamasında akran eşleştirmesi ya da küçük gruplar oluşturularak çocukların birbirlerini desteklemeleri sağlanabilir.

AİLE / TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Etkinlik öncesinde ailelerden çocukları ile birlikte atık kumaşlardan ya da kartonlardan bir renk kartelası hazırlayarak okula göndermeleri istenebilir.

ETKİNLİK ADI: Su İçiyorum

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık, Fen

YAŞ GRUBU: 60-72 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB2. Aktif ve Zinde Yaşam İçin Sağlık Becerileri

Fen Alanı:

FBAB2. Sınıflandırma

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB1. Temel Beceriler

KB1.7. Belirlemek

KB2.7. Karşılaştırma Becerisi

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

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E1.3. Azim ve Kararlılık

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi)

SDB1.2.SB1. İhtiyaçlarını karşılamaya yönelik hedef belirlemek

SDB1.2.SB1.G1. İhtiyaçlarının olduğunu fark eder.

SDB1.2.SB1.G2. İhtiyaçlarını tanımlar.

SDB1.2.SB1.G3. İhtiyaçlarına yönelik hedef tanımlar.

Değerler:

D11. Özgürlük

D11.1. Kararlı olmak

D11.1.1. Gerektiğinde kendi kararlarını alır.

D13. Sağlıklı Yaşam

D13.1. Yeterli, dengeli ve sağlıklı beslenmek

D13.1.4. Vücudu için yeterli miktarda su ve besin alır.

Okuryazarlık Becerileri

OB1. Bilgi Okuryazarlığı

OB1.2. Bilgiyi Toplama

OB1.2.SB1. İstenen bilgiye ulaşmak için kullanacağı araçları belirlemek

OB1.2.SB2. Belirlediği aracı kullanarak olay, konu ve durum ile ilgili bilgileri bulmak

OB1.3. Bilgiyi Özetleme

OB1.3.SB3. Bilgiyi yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB.7. Günlük yaşamında sağlıklı beslenme davranışları gösterebilme

HSAB.7.ç. Günlük olarak yeteri kadar sıvı tüketmeye gayret eder.

Fen Alanı:**FAB.2. Fene yönelik nesne, olayları/olguları benzerlik ve farklılıklarına göre sınıflandırabilme**

FAB.2.b. Nesnelere meydana gelen gözlemlenebilir değişiklikleri niteliklerine göre ayırır.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Canlı-cansız

Sözcükler: İhtiyaç

Materyaller: Vazo (vazo yerine kullanılacak kavanoz veya bardak), çiçek, çocukların su mataraları, kalem

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER	<p>Hafta başında çocuklarla beraber iki farklı vazonun içine çiçekler konur. Vazolardan birine su konur, diğerine ise konmaz. Çiçeklerdeki değişimler çocuklarla birlikte her gün gözlemlenir (E1.1. Merak). Etkinliğin yapılacağı gün çocuklardan yeniden çiçekleri incelemeleri istenir. İnceledikten sonra çocuklar çember düzeninde oturur. “Su olmayan vazoda bulunan çiçekler nasıl?”, “Su olan vazodaki çiçekler nasıl?”, “Su olmayan vazoda bulunan çiçeklerdeki değişikliğin sebebi ne olabilir?” soruları sorulur ve çocukların yanıtlarını dinlenir (FAB.2.b. Nesnelere meydana gelen gözlemlenebilir değişiklikleri niteliklerine göre ayırır, OB1.3.SB3. Bilgiyi yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak), KB2.7.SB1. Birden fazla kavram veya duruma ilişkin özellikleri belirlemek). Çocuklardan yaşamak için bitkilerin suya ihtiyacı olduğu yanıtı alınmaya çalışılır. Ardından çocuklara “İnsanlar için su önemli midir?” sorusu yöneltilir ve çocukların cevapları dinlenir. “Evet” cevabı alındıktan sonra suyun insanlar için neden önemli olduğu sorulur (SDB1.2.SB1.G1. İhtiyaçlarının olduğunu fark eder, OB1.3.SB3. Bilgiyi yorumlamak.). Cevapların ardından bedenimizin büyük çoğunluğunun sudan oluştuğu ve bu nedenle insanların yaşamak için suya ihtiyacı olduğu söylenir. Daha sonra “Susadığınızı nasıl anlıyorsunuz?” sorusu yöneltilir ve çocukların cevapları alınır [SDB1.2.SB1.G2. İhtiyaçlarını tanımlar, OB1.3.SB3. Bilgiyi yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)]. Çocuklardan su mataralarını alıp minderlere oturmaları istenir. Çocuklardan su mataralarındaki su miktarını incelemeleri istenir. Çocuklara “Bugün ne kadar su içmişsiniz?”, “Bugün daha ne kadar içebilirsiniz?” soruları sorulur ve çocuklardan tahmin yürüterek içecekleri su miktarını su mataralarında göstermeleri istenir. Çocukların içebileceklerini söyledikleri su miktarı bir kalem yardımıyla mataraların üzerine işaretlenir (HSAB.7.ç. Günlük olarak yeteri kadar sıvı tüketmeye gayret eder, SDB1.2.SB1.G3. İhtiyaçlarına yönelik hedef tanımlar, OB1.2.SB1. İstenen bilgiye ulaşmak için kullanacağı araçları belirlemek, KB1.7. Belirlemek). Bir mataradan daha fazla içebileceğini söyleyen çocukların yanıtları tahtaya not edilir. Gün sonunda çocukların içtikleri su miktarı tahminleri ile karşılaştırılarak hedeflerine ulaşmış olup olmadıkları tespit edilir (KB2.7.SB1. Birden fazla kavram veya duruma ilişkin özellikleri belirlemek, OB1.2.SB2. Belirlediği aracı kullanarak olay, konu ve durum ile ilgili bilgileri bulmak, D13.1.4. Vücudu için yeterli miktarda su ve besin alır.). Çocuklara günde ne kadar su içmeleri gerektiğini bilip bilmedikleri sorulur. Cevapların ardından çocuklara günde en az 1-1,5 litre su içmeleri gerektiği söylenir ve bir sürahi ya da şişe yardımıyla içmeleri gereken su miktarı çocuklara gösterilir. Daha sonra çocuklardan yarın için bir hedef belirlemeleri istenir ve belirledikleri hedefler tahtaya yazılır (SDB1.2.SB1.G3. İhtiyaçlarına yönelik hedef tanımlar, D11.1.1. Gerektiğinde kendi kararlarını alır, E1.3. Azim ve Kararlılık).</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Su olmayan vazoda bulunan çiçekler neden soldu? • İnsanlar için su neden önemli? • Çocuklar günde ne kadar su içmeli? • Gün sonunda belirlediğin su içme hedefine ulaşabildin mi? Ulaşamadıysan neden ulaşamadın? • Sence içtiğin su miktarı yeterli mi? • Yarın ne kadar su içmeyi planlıyorsun?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocuklarla hangi durumlarda daha çok su içme ihtiyacı duydukları, neden yazın daha çok su içme ihtiyacımız olduğu, su olmasaydı vücudumuzda ve dünyada neler olabileceği tartışılabilir. Suyun önemi kukla gösterisi yapılarak anlatılabilir. Susuz kalmış bitkilerin ve yeterince su içmeyince yeteri kadar kendini temizleyemeyen kedilerin görselleri gösterilebilir. Suyun vücudumuzdaki yolculuğu ile ilgili yaratıcı drama yapılabilir. Çocuklarla "Suyun olmadığı bir yerde ağaç olsaydınız nasıl olurdu?" vb. sorular tartışılabilir. Günlük içilen su miktarı ile ilgili grafik hazırlanabilir. Gün sonunda karşılaştırma yapılabilir. Suyun sağlığını için önemi konulu bir hikâyeye başlatıp çocuklardan tamamlamaları istenebilir. Tamamlanan hikâyeye çocukların tercihlerine bağlı olarak resmedilebilir, canlandırılabilir ya da hikâyenin ses kaydı alınabilir. Çocuklardan su içmenin önemiyle ilgili çarpıcı bir slogan üretmeleri istenir. Tercih ettikleri boyalarla sloganın tasarımını yapmaları istenebilir. Öğretmen çocukların sloganlarını yazıya dökebilir. Oluşturulan broşürler çocuklarla beraber okuldaki diğer öğretmenlere, çocuklara ve velilere dağıtılabilir.

Destekleme: Suyun önemi hakkında video izletilebilir. Tüm çocukların etkinliğe katılımını artırmak için farklı görevler (çiçekleri sulamak ya da su mataralarını doldurmak) verilebilir. Çocukların içmeyi hedefledikleri su miktarı bardak cinsinden hesaplanarak tahtaya bardak sayısı yazılabilir ya da çizilebilir. Böylece miktar daha somut hâle getirilebilir. Öğretmen sorduğu sorulara önce kendisi cevap vererek cevaplarını örnekleyebilir. Değerlendirme sorularının sayısı azaltılarak etkinlik basitleştirilebilir ya da farklı zamanda değerlendirme yapılarak etkinlik daha küçük parçalara ayrılabilir.

AİLE / TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelerden çocuklarının yardımıyla tüm aile bireylerini takip edebilecekleri bir su içme çizelgesi hazırlamaları ve bir hafta boyunca içtikleri su miktarını bu çizelgeye işaretlemeleri istenebilir. Doldurulan çizelgeler bir hafta sonra öğretmenin değerlendirmesi, çocukların arkadaşları ile paylaşabilmesi için okula gönderilebilir.

ETKİNLİK ADI: Bu Mevsimde Neler Giymeliyiz?

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

HSAB2. Aktif ve Zinde Yaşam İçin Sağlık Becerileri

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.5. Sınıflandırma Becerisi

KB2.5.SB2. Nesne, olgu ve olayları ayırtırmak veya bölmek

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.3. Azim ve Kararlılık

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.2. Yaratıcılık

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB2. Duygu, düşünceleri ifade etmek

SDB2.1.SB2.G3. Duygu ve düşüncelerini beden dili ile uyumlu olarak açıklar.

Değerler:

D4. Dostluk

D4.1. Arkadaşlarına destek olmak

D4.1.3. Ortak hedeflere ulaşmak için arkadaşlarıyla dayanışma içinde olur.

Okuryazarlık Becerileri

OB1. Bilgi Okuryazarlığı

OB1.3. Bilgiyi Özetleme

OB1.3.SB3. Bilgiyi yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB.3. Jimnastik, dans ve hareket etkinliklerinde ritmik beceriler sergileyebilme

HSAB.3.c. Bireysel/eşli dans etkinliklerine katılır.

HSAB.9. Aktif ve sağlıklı yaşam için hareket edebilme

HSAB.9.a. İç ve dış mekânda hareketli etkinliklere istekle katılır.

HSAB.9.b. Günlük yaşamda duruma ve şartlara uygun giyinmeye gayret eder.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Yaz-kış, ince-kalın, sıcak-soğuk

Sözcükler: Mevsim, kıyafet

Materyaller: Farklı mevsimlere uygun kıyafetler

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER	<p>Sınıfa poşet dolusu kıyafetlerle girilir. Çocuklar çember şeklinde oturur. “1 yılda kaç mevsim var?”, “Mevsimlerin isimleri nelerdir?”, “Biz hangi mevsimdeyiz?”, “Bu mevsimde hangi kıyafetleri giyiyoruz?” gibi sorular sorularak çocukların cevapları alınır. Ardından teker teker diğer mevsimlerde hangi kıyafetlerin giyildiği sorulur ve çocukların cevapları dinlenir [HSAB.9.b. Günlük yaşamda duruma ve şartlara uygun giyinmeye gayret eder, SDB2.1.SB2.G3. Duygu ve düşüncelerini beden dili ile uyumlu olarak açıklar, OB1.3.SB3. Bilgiyi yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)]. Çocuklara yaz mevsiminde ince, kış mevsiminde kalın kıyafetler giyilmesi gerektiği söylenir ve mevsimine uygun kıyafet seçiminin önemi vurgulanır. Poşetteki kıyafetler masanın üzerine boşaltılır ve çocukların dikkati masa üzerinde duran kıyafetlere çekilir. Çocuklara “Burada hangi kıyafetleri görüyorsunuz?” diye sorulur ve cevapları dinlenir. Ardından çocuklara bu kıyafetlerle bir oyun oynayacakları söylenir ve çocuklardan bu oyunun nasıl bir oyun olduğunu tahmin etmeleri istenir (E3.2. Yaratıcılık). Çocukların tahminleri alındıktan sonra sayışma ile sınıf iki gruba ayrılır ve oyun anlatılır. Masada yazlık ve kışlık olmak üzere karışık olarak iki farklı mevsime ait kıyafetler vardır. Çocuklar iki grup şeklinde masanın önünde sıra olur. Çocukların yaşına uygun ve hareketli bir müzik açılır. Çocuklar müzik eşliğinde özgün bir şekilde dans eder ve müzik zaman zaman durdurulur (HSAB.3.c. Bireysel/eşli dans etkinliklerine katılır, HSAB.9. a. İç ve dış mekânda hareketli etkinliklere istekle katılır.). Müzik durduğu anda bir yönerge verilir, her iki sıranın başında bulunan çocuklar yönergeye uygun kıyafeti bulmaya çalışır (KB2.5.SB2. Nesne, olgu ve olayları ayırtmak veya bölmek, E1.3. Azim ve kararlılık). Kıyafeti bulmakta zorlanan çocuğa gruptaki diğer çocuklar destek verir (D4.1.3. Ortak hedeflere ulaşmak için arkadaşlarıyla dayanışma içinde olur.). Çocuklar kıyafetleri bulduktan sonra bulduğu kıyafetin ismini söyler ve kıyafetin doğru olup olmadığı hep birlikte kontrol edilir. Oyun bu şekilde tüm çocuklar oynayana kadar devam eder. Çocukların ilgileri doğrultusunda oyun birkaç tur oynanabilir. Oyun bittikten sonra çocuklar yaz ve kış mevsimleri için üretilen kıyafetlerin kumaşları arasında ne gibi farklılıklar olduğunu inceler ve fikirlerini paylaşır.</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Bir yılda kaç mevsim var? • Mevsimlerin isimleri nelerdir? • Biz hangi mevsimdeyiz? • Bu mevsimde hangi kıyafetler giyilir? • Yazın hangi kıyafetler giyilir? • Kışın hangi kıyafetler giyilir? • Neden mevsimlere uygun kıyafetler seçmeliyiz? • Oyunda senin bulduğun kıyafet hangisiydi? • Bu kıyafeti bulurken zorlandın mı? Neden?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Konuyla ilgili resimli örnek olay kartları kullanılabilir. Soğuk havada ince giyinmiş, yağmurlu havada şemsiyesiz dışarı çıkmış ve eldivensiz kar topu oynayan çocuk görselleri üzerinden çocuklarla “Bu hava durumu hangi mevsimde daha sık görülür, çocuklar nasıl hissediyor olabilir, çocukların nasıl giyinmeleri gerekirdi?” gibi sorular tartışılabilir. Bu durumlar yaratıcı drama teknikleri ile canlandırılabilir. Mevsimlere uygun giysilerden bahsederken kukla gösterisi veya hikâye okuma tekniği kullanılabilir. Etkinliğin sonunda giysilerin yazlık ve kışlık olarak grafiği oluşturulabilir. Çocuklardan tercih ettikleri mevsim ile ilgili kısa şiir yazmaları istenebilir. Çocuklardan yazlık ve kışlık giysilerle ilgili bilmece ve ipucu niteliğinde sayılacak resimli kartlar hazırlamaları istenebilir. Sınıf iki gruba ayrılarak bir gruptan yaz, diğer gruptan kış mevsimi ile ilgili drama yapmaları istenebilir. Kış mevsiminde soğuktan korunabilmek için küçük gruplar hâlinde bir giysi tasarımları istenebilir. Bu giysinin özelliklerini grupların sırayla birbirlerine sunmaları istenebilir.

Destekleme: Etkinlik öncesinde mevsimler ile ilgili görsel bilgi kartları ve posterler hazırlanıp çocuklara mevsimler anlatılabilir. Mevsim görselleri ile eşleştirilmiş kıyafetlerin olduğu görseller hazırlanıp, bunlar üzerinden çocuklara ipuçları verilerek etkinlik basitleştirilebilir. Tüm çocukların yönergelere uygun hareket etmesi için akran desteği sağlanabilir. Çocukların bireysel özelliklerine dikkat edilerek gruplama yapması sağlanabilir. Değerlendirme sorularının sayısı azaltılarak etkinlik basitleştirilebilir ya da farklı zamanda değerlendirme yapılarak etkinlik daha küçük parçalara ayrılabilir.

AİLE / TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelerden çocukları ile birlikte çocuklarının kıyafet dolaplarındaki kıyafetleri mevsime uygun olarak düzenlemeleri istenebilir.

ETKİNLİK ADI: Kutu İçindeki Düğmeler

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık, Sosyal

YAŞ GRUBU: 60-72 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

HSAB3. Harekete İlişkin Sosyal/Bilişsel Beceriler

Sosyal Alanı:

SBAB7. Mekânsal Düşünme Becerisi

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.10. Çıkarım Yapma Becerisi

KB2.10.SB1. Mevcut bilgisi dâhilinde varsayımda bulunmak

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.3. Azim ve Kararlılık

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.2. Yaratıcılık

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.2. İş Birliği Becerisi

SDB2.2.SB4. Ekip (takım) çalışması yapmak ve yardımlaşmak

SDB2.2.SB4.G2. Ortak hedefler doğrultusunda takım oluşturur ya da var olan bir takıma dâhil olur.

SDB2.2.SB4.G3. Diğer üyelerle görev paylaşımı yapar.

SDB2.2.SB4.G5. Aldığı görevleri yerine getirerek takıma katkı sağlar.

Değerler:

D3. Çalışkanlık

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

D3.4.1. Grupla çalışma becerisi sergiler.

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

Okuryazarlık Becerileri

OB4. Görsel Okuryazarlık

OB4.3. Görsel Hakkında Eleştirel Düşünme

OB4.3.SB2. Görsel ile sorgulanan olay/konu/problem veya durum ile ilgili akıl yürütmek

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.13. Hareketli oyunlara özgü basit taktik ve stratejileri geliştirebilme

HSAB.13.a. Hareketli oyunu gözlemler.

HSAB.13.b. Gözlemediği/bildiği bir hareketli oyunun akışını söyler.

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

Sosyal Alanı:**SAB.9. Yakın çevresindeki coğrafi olay, nesne, mekân ve kişilerin konumunu algılayabilme**

SAB.9.b. Kendisine verilen kroki üzerinde belirlenen rotayı takip ederek hedefi bulur.

SAB.9.c. Belirlenen nesnenin görselini kroki üzerinde doğru konuma yerleştirir.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Sözcükler: Hulahop, parkur

Materyaller: 4 adet hulahop, içinde büyük boy düğmelerin olduğu iki adet kutu, sepet,, renkli tebeşir, bahçe krokisi, kalem

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Açık hava

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER	<p>Çocuklarla bahçeye çıkılır. Çocuklar çember olur. Hulahoplar getirilir ve çocuklara bir oyun oynayacakları söylenir. Çocuklara hulahoplarla nasıl bir oyun oynayabilecekleri sorulur ve çocukların cevapları alınır (HSAB.13.b. Gözlemediği/bildiği bir hareketli oyunun akışını söyler, KB2.10.SB1. Mevcut bilgisi dâhilinde varsayımda bulunmak, E3.2. Yaratıcılık). Daha sonra çocuklardan iki takıma ayrılmaları istenir. Takımları kendilerinin oluşturmaları yönünde çocuklara rehberlik edilir (SDB2.2.SB4. G2. Ortak hedefler doğrultusunda takım oluşturur ya da var olan bir takıma dâhil olur.). Dışarda kalan çocukların takıma dâhil olmaları desteklenir ve üye sayısı eşit olan iki takım oluşturulur. Her iki takımda bulunan çocukların bileklerine kendi takımlarını temsil etmek adına farklı renk kurdele takılır. Takımlara birer tane kutu ve bahçenin krokisi çizilmiş olan A4 kâğıdı verilir. Bu kutuların içinde karşı takımın üye sayısı kadar düğme bulunmaktadır. Takımlardan bu kutuları bahçede bir yer belirleyerek oraya saklamaları ve bu yeri de kroki üzerinde işaretlemeleri istenir (SAB.9.c. Belirlenen nesnenin görselini kroki üzerinde doğru konuma yerleştirir, SDB2.2.SB4.G3. Diğer üyelerle görev paylaşımı yapar, D3.4.1. Grupla çalışma becerisi sergiler.). Kutuların saklanması ardından takımların krokileri değiştirmeleri ve her iki takımın da diğer takımın saklamış olduğu kutuyu bulmaları istenir (SAB.9.b. Kendisine verilen kroki üzerinde belirlenen rotayı takip ederek hedefi bulur, OB4.3.SB2. Görsel ile sorgulanan olay/konu/problem veya durum ile ilgili akıl yürütmek). Kutular bulunduktan sonra çocukların takım olarak parkur alanında toplanmaları gerekmektedir. Bu parkur alanında yere başlangıç ve bitiş noktaları belirlenmiş iki düz çizgi çizilmiştir. Çocuklar buldukları kutuları başlangıç noktasına koyar ve orada tekli sıra olurlar. Her iki takımın da ikişer adet hulahopu başlangıç çizgisinin yanına konulmuştur. Bitiş noktasında da birer sepet bulunmaktadır. Çocuklardan sırayla kutunun içinden bir düğme alarak sepete getirmeleri istenir. Ancak bu sırada yanlarında bulunan iki adet hulahopu kullanmaları gereklidir (HSAB.13.ç. Hareketli oyuna yönelik basit taktik ve stratejileri dener, D3.4.4. Kişisel ve grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirir, E2.5. Oyunseverlik). Sıra ile oynanacak olan bu oyunda iki hulahop çizgi üzerine yerleştirilecek, öndeki hulahopun içine girdikçe arkadakini öne taşıyarak parkur tamamlanacaktır (HSAB.1.a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketleri yapar, SDB2.2.SB4.G5. Aldığı görevleri yerine getirerek takıma katkı sağlar, E1.3. Azim ve Kararlılık). Çocukların oyunu daha net olarak anlamaları için oyun bir tur gösterilir (HSAB.13.a. Hareketli oyunu gözlemler.). Ardından sıranın başında bulunan çocuklardan başlanarak tüm çocuklar tamamlayana kadar oyun sürdürülür.</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Oyunda zorlandığınız kısım oldu mu? Olduysa neresiydi? • Grup içi görev dağılımı yaparken zorlandınız mı? • Hulahopları dizerek ilerlemek nasıldı? • Oyun hoşuna gitti mi? Neden? • Takımlara nasıl ayrıldık? Bu sırada zorluk yaşadınız mı? Yaşadıysanız nasıl çözdünüz? • Oyunumuz nasıl oynanıyordu? Anlatır mısınız?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: İkinci oyundaki parkur çeşitlendirilebilir. Denge tahtaları veya engeller kullanılarak bir parkur oluşturulabilir. Oyuncak kolların ya da bacakların arasına sıkıştırarak veya iki çocuk sırt sırta vererek oyuncağı sepete ulaştırabilir. Parkura sürünme, tek-çift ayakla zıplama, galop, emekleme, koşma gibi çeşitli yer değiştirme hareketleri eklenebilir. Çocuklara oyunda kullandıkları krokiyi göz önünde bulundurarak saklanan nesneyi daha kolay bulmaları için krokide ne gibi değişiklikler olabilir diye sorulabilir. Çocuklardan bir kroki hazırlamaları istenebilir. Çocuklara bu krokiyi hazırlarken krokinin nereye ait olduğu, görsellerin ne olduğu ve bu krokiyi hangi amaçla hazırladıkları konusunda serbest oldukları söylenebilir. Sonrasında çocuklardan hazırladıkları krokiyi detaylı sunmaları istenebilir.

Destekleme: Etkinlik öncesinde çocuklara krokileri nasıl okuyacaklarını ve kullanacaklarını göstermek için görsel destek sağlanabilir. Çocukların bireysel özellikleri dikkate alınarak grupların oluşturulmasına dikkat edilebilir. Tüm çocukların oyuna katılımı için onlara hulahopları dizme ve hulahopların içinden geçme konusunda fiziksel destek sağlanabilir, rehberlik edilebilir. Parkur aşamasında akran eşleştirmesi yapılarak çocukların birbirlerini desteklemeleri sağlanabilir. Çocuklardan etkinliğin tamamı yerine sınırlı miktarını yapmaları istenerek etkinlik basitleştirilebilir.

AİLE / TOPLUM KATILIMI:

Toplum Katılımı: Okula yakın bir parkta oyun günü düzenlenir ve okulda oluşturulan parkur parkta da oluşturulur. Oyun, parka gelen çocuklarla birlikte oynanır.

ETKİNLİK ADI: Gez, Gör, Keşfet

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık

YAŞ GRUBU: 60-72 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.11. Gözleme Dayalı Tahmin Etme Becerisi

KB2.11.SB2. Mevcut olay/konu/duruma ilişkin çıkarım yapmak

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E1.5. Kendine Güvenme (Öz Güven)

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.G1. Duygu ve düşüncelerini fark eder.

Değerler:

D4. Dostluk

D4.2. Arkadaşları ile etkili iletişim kurmak

D4.2.2. Arkadaşlarıyla duygu ve düşüncelerini paylaşır.

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB.3. Jimnastik, dans ve hareket etkinliklerinde ritmik beceriler sergileyebilme

HSAB.3.a. Hareketin ritmine ve temposuna uygun olarak farklı şekilde hareket eder.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Hızlı-yavaş

Sözcükler: Tempo

Materyaller: Ritim aleti davul (Sınıfta bulunan marakas, tef vb. kullanılabilir.)

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER

Müzik merkezinden alınan davul ile çocukların karşısına geçilir. Basit bir ritim ile çocukların dikkati çekilir (**E1.1. Merak**). Çocuklar elleri ile alkışlayarak ritmi yapmaya çalışır. Davulla ritim önce yavaş sonra hızlı çalınır. Çocukların fark etmeleri sağlanır. Denemek isteyen çocuklara fırsat verilir [**E1.5. Kendine Güvenme (Öz Güven)**]. Davulla ritim çalmak isteyen çocukların birbirlerini bekleyerek sırayla çalmalarına, sırası gelen çocukların arkadaşlarını düşünerek zamanı özenli kullanmalarına dikkat etmeleri sağlanır. Çocuklara "Şimdi sizinle bir oyun oynayacağız. Ben bir hikâye anlatacağım. Ben ne anlatırsam siz de onu canlandıracaksınız. Bu canlandırma sırasında ben bazen davul da çalacağım. Bu davulu çalarken yavaş ya da hızlı çalabilirim. Sizden istediğim şey ben davulu hangi tempoda çalarsam sizin de o şekilde hareket etmeniz." denir (**KB2.11.SB2. Mevcut olay/konu/duruma ilişkin çıkarım yapmak**).

ETKİNLİKLER	<p>Bu sırada hikâye anlatılmaya başlanır. Çocuklar hikâyede geçen durumları canlandırmaya başlarlar (E2.5. Oyunseverlik).</p> <ul style="list-style-type: none"> •Çocuklar sırt çantalarını hazırlamaya başladılar. Çantalarının içine çadır, battaniye, el feneri, yiyecek, su koydular (Çantaya konulan malzemeler sayılırken bir yandan tempo hızlandırılır. Çocuklar bu sırada hızlı tempoda çantaya malzeme koyma davranışı yaparlar.). •Çantalarını sırtlarına takan çocuklar sırayla yürümeye başladılar. Yürüdüler, yürüdüler, yürüdüler (Yürüme canlandırması yapan çocuklara tempo yavaş çalınarak çocukların yavaş yürüme canlandırması yapmaları beklenir.)... •Derken bir köprüye geldiler. Halatları sallanan köprüden geçerken sallandılar, sallandılar, sallandılar (Çocuklar sağa sola sallanarak yürüme canlandırması yaparlar.)... •Köprüden geçtikten sonra bir dere çıktı karşılarına. Taşların üzerinden zıpladılar, zıpladılar, zıpladılar (Tempo hızlandırılır.)... Karşı kıyıya geçtiler. •Şimdi mola zamanı. Çantalarından yiyecekler çıkardılar ve çocuklar yiyeceklerini çiğnediler, çiğnediler, çiğnediler (Tempo yavaşlatılır.)... •Yemekten sonra çantalarını sırtlarına taktılar. Yürüyüşe devam ettiler..." şeklinde hikâye çocukların ilgilerine göre devam ettirilir (HSAB.3.a. Hareketin ritmine ve temposuna uygun olarak farklı şekilde hareket eder). Çalışma bittikten sonra çocuklarla tempo hakkında sohbet edilir. Çocukların etkinlik ile ilgili fikirleri dinlenir (SDB2.1.SB2.G1. Duygu ve düşüncelerini fark eder, D5.2.2. Arkadaşlarıyla duygu ve düşüncelerini paylaşır.).
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Gezi sırasında nerede yavaş hareket ettin? • Yavaş hareket etmen gerektiğini nasıl anladın? • Nerede hızlı hareket ettin? • Hızlanman gerektiğini nasıl anladın? • Böyle bir gezi yapmak ister misin? Neden? • Yürüyüş sırasında yanına başka neler alabilirsin?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Hikâyenin içeriğine tek ayak zıplama, parmak ucunda yürüme-koşma, sürünme, ördek gibi yürüme vb. durumlar eklenebilir. Çocuklara davul sesi durduğunda donmaları gerektiği söylenebilir. Çocuklardan gruplar hâlinde etkinlikteki gibi bir hikâye oluşturmaları istenebilir. Sonrasında her gruptan oluşturdukları hikâyeyi dans ile canlandırmaları istenebilir. Bu şekilde gruplar hikâyelerini sırayla diğer gruplardaki arkadaşlarına sunabilir. Çocukların oluşturdukları hikâyeleri resmetmeleri istenebilir.

Destekleme: Hikâyenin bazı bölümleri tekrarlanarak desteğe ihtiyaç duyan çocukların hikâyeyi takip etmelerine yardımcı olunabilir. Etkinlik sırasında, hikâyedeki olayları canlandıran görseller de kullanılabilir ya da öğretmen rol model olabilir. Akran eşleştirmesi yapılarak çocukların birbirlerini desteklemeleri sağlanabilir. Değerlendirme sorularının sayısı azaltılarak etkinlik basitleştirilebilir ya da farklı zamanda değerlendirme yapılarak etkinlik daha küçük parçalara ayrılabilir.

AİLE / TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelerden çocuklarıyla birlikte evdeki nesnelere ritim çalışmaları yapmaları istenebilir. Ailelere çocukları ile gidebilecekleri bir piknik, kamp gezisi düzenlemeleri önerilebilir.

ETKİNLİK ADI: Zıpla, Dinlen, Dinle

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık

YAŞ GRUBU: 60-72 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB2. Aktif ve Zinde Yaşam İçin Sağlık Becerileri

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.7. Karşılaştırma Becerisi

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

KB2.7.SB3. Belirlenen özelliklere ilişkin farklılıkları listelemek

EĞİLİMLER:

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB1.2.Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi)

SDB1.2.SB1. İhtiyaçlarını karşılamaya yönelik hedef belirlemek

SDB1.2.SB1.G1. İhtiyaçlarının olduğunu fark eder.

SDB1.2.SB1.G2. İhtiyaçlarını tanımlar.

SDB1.2.SB1.G3. İhtiyaçlarına yönelik hedeflerini tanımlar.

Değerler:

D14. Saygı

D14.2. Kendisine saygı duymak

D14.2.3. Sağlığına ve öz bakımına dikkat eder.

Okuryazarlık Becerileri:

OB4.Görsel Okuryazarlık

OB4.3. Görsel Hakkında Eleştirel Düşünme

OB4.3. SB3. Görsel üzerinden akıl yürütmeyle ulaştığı çıkarımları yansıtmak

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB.8. Aktif ve sağlıklı yaşam için gereken zindelik becerilerinin neler olduğunu söyleyebilme

HSAB.8.a. Hareket etkinlikleri esnasında solunum/ kalp atışı/ terleme gibi gerçekleşen fizyolojik değişimleri söyler.

HSAB.8.c. İhtiyaç duyduğunda dinlenmek istediğini ifade eder.

HSAB.8.ç. Düzenli ve yeteri kadar dinlenmenin önemini kendi cümleleriyle açıklar.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Hızlı-yavaş, ön-arka

Sözcükler: Solunum, kalp atışı

Materyaller: Kâğıt, boya kalemleri

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER	<p>Zıpla, zıpla, haydi durma zıpla, Zıpla, zıpla, haydi durma zıpla, Şimdi yavaş zıpla, zıpla, (2) Şimdi hızlı zıpla, zıpla, (2) Şimdi yavaş zıpla, zıpla, zıpla (2)</p> <p>Yukarıdaki tekerleme eşliğinde birkaç kez zıplama hareketi yapılır. “Çok yorulduk, ne yapmalıyız? Şimdi vücudumuzda değişiklikler var mı? Zıplamadan önce vücudumuz nasıldı, şimdi vücudumuzda ne gibi değişimler var?” diye sorulur. Çocuklar vücutlarındaki değişikliği anlatırlar (HSAB.8.c. İhtiyaç duyduğunda dinlenmek istediğini ifade eder, HSAB.8.a. Hareket etkinlikleri esnasında solunum/ kalp atışı/ terleme gibi gerçekleşen fizyolojik değişimleri söyler.)</p> <p>Çocuklardan nefes alış-verişlerini dinlemeleri istenir ve solunum hızlarının arttığı sonucuna varmaları beklenir. Çocuklara solunum hızının neden arttığı sorulur. Bu bağlamda fikirleri dinlenir. Çocuklardan sağ ellerini kalplerinin üzerine koyarak kalp atışlarını dinlemeleri istenir ve kalp atışlarının hızlandığı sonucuna varmaları beklenir (E3.1. Odaklanma). Neden kalp atışlarının hızlandığı ve bu konuda ne düşündükleri sorulur. Çocuklar elleri ile alınlarına ve boyunlarına dokunup terleyip terlemediklerini kontrol ederler. Neden terledikleri sorulur, fikirler dinlenir. “Zıplayınca vücut, ısısını yükseltir ve terleme yoluyla serin kalır.” açıklaması yapılır (KB2.7.SB1. Birden fazla kavram veya duruma ilişkin özellikleri belirlemek, KB2.7.SB3. Belirlenen özelliklere ilişkin farklılıkları listelemek). “Vücudumuzun yorulduğu sinyallerini aldık, şimdi ne yapmalıyız?” diye sorulur ve çocukların cevapları dinlenir (SDB1.2.SB1.G1. İhtiyaçlarının olduğunu fark eder, SDB1.2.SB1.G2. İhtiyaçlarını tanımlar, SDB1.2.SB1.G3. İhtiyaçlarına yönelik hedeflerini tanımlar). Yorulunca dinleniriz cevabı alınıncaya kadar sohbet devam eder. Çocuklardan isteyen oturarak, isteyen yatarak dinlenir. Yorulunca enerjimizi tekrar toplamak için vücudumuzu dinlendirmemiz gerektiği söylenir. “Bazen yorulabilir, bazen de stresli olabiliriz. Bu durumlarda dinlenmek için kendimize zaman ayırmamız gerekir. Bedenimizi ve zihnimizi dinlendirerek kendimize iyi bakmalıyız. Bu kendimize değer verdiğimizizi gösterir.” denir (D14.2.3. Sağlığına ve öz bakımına dikkat eder). “Vücudumuzdan gelen uyarıları dikkate almazsak neler olur? Dinlendikten sonra ne yaparız?” diye sorulur, sohbet edilir (HSAB.8.ç. Düzenli ve yeteri kadar dinlenmenin önemini kendi cümleleriyle açıklar). Çocuklara A4 kâğıtlar dağıtılır. Çocuklardan en çok ne yapınca yorulduklarını düşünceleri istenir. Düşüncelerini kâğıdın ön yüzüne çizerler. Yorulunca ne yaptıklarını, neyin iyi geldiğini kâğıdın arka yüzüne çizmeleri istenir (OB4.3. SB3. Görsel üzerinden akıl yürütmeye ulaştığı çıkarımları yansıtmak). Çizimler bittikten sonra sohbet çemberine geçilir ve çocuklardan yaptıkları çalışmalarını arkadaşlarına göstererek anlatmaları istenir.</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Zıplama oyunu sonrasında vücudunuzda ne gibi değişiklikler oldu? • Bu değişimler yorgunluğun bir göstergesi olabilir mi? Neden? • Başka hangi oyunları oynadıktan sonra bu şekilde değişimler oluyor? • Yorulunca dinlenmek için neler yapıyordunuz? • Müzik dinlemek veya bir koku koklamak, yorgunluğunuza iyi gelebilir mi? Nasıl?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocuklara dinlenmenin önemi ile ilgili hikâyeler anlatılabilir. Çocukların ilgisine bağlı olarak anlatılan hikâye yaratıcı dramadan yararlanılarak canlandırılabilir. Dinlenmek için nefes egzersizleri veya gevşeme egzersizleri yapılabileceğinden bahsedilerek yaş grubuna uygun örnek videolar izletilebilir. Solunumu ölçmek için bazı cihazların kullanıldığı söylenebilir. Bu cihazlara örnek olarak steteskop, solunum cihazı, göğüs bantları, spirometre fotoğrafları gösterilebilir. Bu cihazların kullanım şekillerinden bahsedilebilir. Bu cihazlardan mümkün olanlar sınıfa getirilebilir. Örnek kalp grafisi fotoğrafları çıkarılarak görseldekilerin ne olduğu, bu grafinin ne işe yaradığı tartışılabilir.

Destekleme: Öğretmen sorduğu sorulara önce kendisi cevap verip, cevaplarını örneklendirebilir. Zıplama hareketleri tek tek gösterilebilir. Çocuklara yorulduklarında ne yapabileceklerine ilişkin örnek çizimler gösterilebilir. Çizim yapmakta zorlanan çocuklar için uygun boyama sayfaları hazırlanabilir. Boya kalemlerine kavramayı kolaylaştırıcı parçalar eklenerek ve kâğıtlar bant ya da kaymayı önleyici farklı materyaller ile masaya sabitlenerek materyallerde uyarlama yapılabilir. Çizim yapmalarının yanı sıra, çocukların rol oynama ya da anlatımı da tercih etmeleri desteklenerek tepkiler farklılaştırılabilir.

AİLE / TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere doğa yürüyüşlerinin vücut sağlığına, zihin sağlığına ve stresi azaltmaya olan katkıları hakkında çocuklarıyla sohbet etmeleri önerilir.

ETKİNLİK ADI: Sayı Ruloları

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık

YAŞ GRUBU: 60-72 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB3. Harekete İlişkin Sosyal/Bilişsel Beceriler

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB1. Temel Beceriler

KB1.1. Saymak

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.3. Azim ve Kararlılık

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.2. İş Birliği Becerisi

SDB2.2.SB4. Ekip (takım) çalışması yapmak ve yardımlaşmak

SDB2.2.SB4.G1. Yardımlaşma ve takım çalışmasının önemini fark eder.

Değerler:

D4.Dostluk

D4.1. Arkadaşlarına destek olmak

D4.1.3. Ortak hedeflere ulaşmak için arkadaşlarıyla dayanışma içinde olur.

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB.12. Hareketli oyunların temel kurallarını açıklayabilme

HSAB.12. a. Hareketli oyunlara ilişkin kuralları fark eder.

HSAB.12.b. Hareketli oyunun kurallarını söyler.

HSAB.12. c. Hareketli oyunlara basit kural önerileri getirir.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Tek-çift, 1-10 arası sayılar

Sözcükler: Parkur

Materyaller: 10 adet boş rulo, 45 adet dal, hulahoplar

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Açık hava

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER

Çocuklarla okul bahçesine çıkılır. Çember hâlinde yere oturularak çemberin ortasına boş rulolar ve onların içine sığacak boyutta dallar konur. Ruloların üzerinde rakamlar yazılıdır, çocukların bunları fark etmeleri sağlanır. Rakamlar tanınır, isimlendirilir. Denemek isteyen çocuklarla rulolar rakamlara göre sıralanır (**KB1.1. Saymak**). "Ruloların üzerinde yazan rakamlar ve dallarla ne yapılabilir?" sorusu sorularak çocukların oyunu tahmin etmeleri istenir. Çocuklar tarafından hulahoplarla bahçe zeminine parkur hazırlanır. Parkur sonunda rakamları sıralama çalışmaları yapacakları söylenir. "Çocuklar bu parkuru nasıl geçebiliriz?" sorusu sorularak çocukların cevapları dinlenir. Parkuru hulahopların içine çift ayak zıplayarak tamamlama kararı alınır. Bu arada tek ayak, çift ayak basma davranışı yapılır.

ETKİNLİKLER	<p>Çocuklara “Çocuklar parkuru tamamlarken nelere dikkat etmeliyiz? Oyunun kuralları nelerdir, bu oyun için kural önerileriniz var mı, varsa nelerdir?” soruları yöneltilir. Çocukların cevapları dinlenir (HSAB.12. a. Hareketli oyunlara ilişkin kuralları fark eder, HSAB.12. b. Hareketli oyunun kurallarını söyler, HSAB.12. c. Hareketli oyunlara basit kural önerileri getirir.). Parkur sırasında ya da rakamları dizerken karışıklık yaşadıklarında çocukların arkadaşlarını motive etmeleri, uyarılarında nazik olmaları konusunda hatırlatmalarda bulunulur. Çocukların acele etmeden doğru bir şekilde parkuru tamamlamaları ve rakamları dizerken isterlerse arkadaşlarından ya da öğretmenlerinden destek alabilecekleri belirtilir (E1.3. Azim ve Kararlılık, SDB2.2.SB4.G1. Yardımlaşma ve takım çalışmasının önemini fark eder, D4.1.3. Ortak hedeflere ulaşmak için arkadaşlarıyla dayanışma içinde olur.). Hulahopların bittiği noktaya masa konur. Masada ruloların üzerine yazılmış rakamlar ve dallar vardır. Parkuru tamamlayan çocuklar masaya gelerek rakamları sırayla dizerler (Rakamlar çocukların düzeylerine göre 1-5 arası veya 1-10 arası olabilir.). Rakama göre dallar sayılarak ruloların içine konur (E2.5. Oyunseverlik). Oyun sonunda rulolar, dallar ve hulahoplar çocuklar tarafından toplanır.</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Çift ayak zıplamak keyifli miydi? • Hangi canlılar zıplar? • Tek ayak üzerinde duran canlı var mı? • Parkur tamamlanınca ne yaptık? • Kural koymak ya da değiştirmek isteseydin nasıl değişiklikler yapardın?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Farklı spor dallarında yapılan maçlarda (tenis, basket, futbol vb.) uygulanan kurallardan bahsedilebilir. Yapılan yer değiştirme hareketleri; parmak ucunda yürüme, koşma, sürünme ve yuvarlanma hareketleri eklenerek çeşitlendirilebilir. Parkura engeller ve denge tahtaları eklenebilir. En sonunda oynanan masa oyununa çeşitli dikkat oyunları eklenebilir. Çocuklardan parkuru ikiye bölünmüş gruplar hâlinde sırt sırta yapmaları istenerek çocukların eş zamanlı hareket etme becerisi desteklenebilir. Çocuklarla hulahopları kullanarak farklı bir oyun tasarlasalar nasıl bir oyun tasarlayabilecekleri ve bu oyunun kurallarının ne olabileceği konuşulabilir.

Destekleme: Tek ayak için bir adet ayak görseli, çift ayak için iki adet ayak görseli hulahopların içine yapıştırılarak kullanılabilir. Hulahoplar bant gibi materyallerle yere sabitlenebilir. Rulolarda yazılı sayılar kabartmalı şekilde hazırlanabilir ya da aynı sayıda küçük şekiller eklenebilir. Hulahoplardan atlama ve rulolara uygun sayıda dal koyma aşamalarında akran desteği sağlanabilir. Değerlendirme sorularının sayısı azaltılarak etkinlik basitleştirilebilir ya da farklı zamanda değerlendirme yapılarak etkinlik daha küçük parçalara ayrılabilir.

AİLE / TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Nesne rakam eşleştirme oyunları önerilebilir.

ETKİNLİK ADI: Mutluyum, Kuvvetliyim

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık

YAŞ GRUBU: 60-72 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB2. Aktif ve Zinde Yaşam İçin Sağlık Becerileri

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.7. Karşılaştırma Becerisi

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

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.4. Kendine İnanma (Öz Yeterlilik)

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.2. İş Birliği Becerisi

SDB2.2.SB4. Ekip (takım) çalışması yapmak ve yardımlaşmak

SDB2.2.SB4.G2. Ortak hedefler doğrultusunda takım oluşturur ya da var olan bir takıma dâhil olur.

SDB2.2.SB4.G5. Aldığı görevleri yerine getirerek takıma katkı sağlar.

Değerler:

D13. Sağlıklı Yaşam

D13.2. Sosyal ve sportif etkinliklere katılmak

D13.2.1. Spor ve egzersiz yapmanın iyi oluşa katkılarını fark eder.

D13.2.2. Yaşına ve fiziksel özelliklerine uygun sosyal ve sportif etkinliklere katılır.

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB.9. Aktif ve sağlıklı yaşam için hareket edebilme

HSAB.9.a. İç ve dış mekânda hareketli etkinliklere istekle katılır.

HSAB.9.b. Fiziksel hareketin olumlu etkilerini fark eder.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Ağır-hafif

Sözcükler: Çekme

Materyaller: Aynı ebatta boş iki kutu, halat

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf, açık hava

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER

Aynı ebatta boş iki kutu ile çocukların karşısına geçilir. Çocuklara "Bu kutularla ne tür bir oyun oynayabiliriz?" sorusu yöneltilir, çocukların önerileri dinlenir.

"Sınıfımızdan bazı malzemeleri kutuların içlerine koyacağız ve bu kutulara halat bağlayıp çekmeye çalışacağız." denir. Çocuklar malzemeler seçerek kutuların içine koyarlar. Kutuların birinin daha ağır olmasına dikkat edilir. Çocuklar kutuların ağırlıklarını karşılaştırırlar. Bahçeye çıkılarak kutulara halatlar bağlanır. Bahçede başlama ve bitiş çizgisi belirlenir. Bir kutunun hafif, diğerinin hafif kutuya göre ağır olduğu belirtilir. Önce hafif olan kutu ile çekme davranışı yapılır. Daha sonra biraz daha ağır

ETKİNLİKLER	<p>olan kutuyla çekme davranışı yapılır. Çocukların itme ve çekme hareketlerini yapabildiklerine dikkat çekilir [E1.4. Kendine İnanma (Öz Yeterlilik), HSAB.9.a. İç ve dış mekânda hareketli etkinliklere istekle katılır.]. “Hangi kutuyu çekmek kolaydı, neden?” sorusu sorularak çocuklardan iki kutuyu çekme davranışlarını karşılaştırmaları istenir (KB2.7.SB1. Birden fazla kavram veya duruma ilişkin özellikleri belirlemek, D13.2.2. Yaşına ve fiziksel özelliklerine uygun sosyal ve sportif etkinliklere katılır.).</p> <p>Her çocuk hafif ve ağır kutu ile çekme davranışı yaptıktan sonra kutuların ağırlıkları eşit hâle getirilir. Başlama çizgisine gelinerek iki takım oluşturulur (SDB2.2.SB4.G2. Ortak hedefler doğrultusunda takım oluşturur ya da var olan bir takıma dâhil olur.). Takımlar kendilerine isim bulurlar (E2.5. Oyunseverlik). Başlama işareti ile kutular başlama çizgisinden bitiş çizgisine, oradan tekrar başlangıç çizgisine kadar çekilerek taşınır. Başlangıç çizgisine gelen kutu bir sonraki çocuğa teslim edilir. Bu şekilde çekme davranışını her çocuğun denemesi sağlanır (SDB2.2.SB4.G5. Aldığı görevleri yerine getirerek takıma katkı sağlar.). Çalışma sonunda “Mutluyum, kuvvetliyim, güçlüyüm, dayanıklıyım, ben çok sağlıklıyım.” sözleri tekerleme gibi söylenir. Çocuklarla fiziksel hareketin nasıl hissettirdiği konuşulur (D13.2.1. Spor ve egzersiz yapmanın iyi oluşa katkılarını fark eder, HSAB.9.b. Fiziksel hareketin olumlu etkilerini fark eder.). “Mutluyum, kuvvetliyim, güçlüyüm, dayanıklıyım, ben çok sağlıklıyım.” sözleri tekrarlanarak kutular ve halat toplanır. Kutuları çocukların birlikte taşımaları, yardımlaşmaları sağlanır.</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Oyunun hangi aşamasını sevdin? Neden? • Bireysel çalışmayı mı, grupla çalışmayı mı tercih edersin? Neden? • Günlük hayatta çekme hareketini kullandığın yerler nelerdir? • Spor etkinliklerinden sonra kendini nasıl hissediyorsun?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Daha güçlü bir bedene sahip olmak için neler yapılabilir sorusu tartışılabilir. Sağlıklı beslenme ve egzersiz yapma ile ilgili kısımlara dikkat çekilebilir. Çocuklardan en son söylenen tekerlemeyi resmetmeleri, bu tekerlemeyi ifade edecek şekilde sporun önemine dikkat çekecek bir afiş tasarımları istenebilir. Hazırlanan afişler sınıfın veya okulun uygun yerlerine asılabilir. Çocuklardan etkinlikte söylediklerine benzer bir slogan hazırlamaları istenebilir.

Destekleme: Kutuları çekme sırasında çocuklar ikiyeşerli gruplara ayrılabilir. Ağır ve hafif kavramları görsellerle ya da farklı materyallerle de desteklenebilir. Ağır kavramı için büyük bir taş görseli, hafif için ise küçük bir taş görseli kullanılabilir. Ağır ve hafif kutuları çekecek gruplar belirlenirken çocukların bireysel özellikleri dikkate alınabilir. İsteyen çocukların kutuları daha kısa mesafe çekmelerine izin verilerek etkinlik basitleştirilebilir.

AİLE / TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Fiziksel hareket gerektiren egzersizler yapılabilir. İtme-çekme davranışı gerektiren etkinlikler yapılabilir.

ETKİNLİK ADI: Hayvanlara Yardım Ediyoruz

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık, Müzik

YAŞ GRUBU: 36-48 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

Müzik Alanı:

MSB2. Müziksel Söyleme Becerisi

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.5. Kendine Güvenme (Öz Güven)

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:

D5. Duyarlılık

D5.2. Çevreye ve canlılara değer vermek

D5.2.6. Çevresinde yaşayan canlı türlerini tanımaya istekli olur.

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.1.b. Etkinliğinin durumuna uygun denge hareketleri yapar.

Müzik Alanı:

MSB.1. Duyduğu sesleri kendi sesiyle taklit edebilme

MSB.1.b. Doğadan/çevreden/nesnelere duyduğu sesleri taklit eder.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Aynı-farklı-benzer

Materyaller: Hayvan ve ayak resimleri, ip, hulahop, elektrik bandı, yapıştırıcı

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER	<p>Çocuklar sınıfa gelmeden önce sınıfın farklı yerlerine hayvanların ve bu hayvanların ayaklarının resimleri asılır. Çocuklar sınıfa gelince “U” düzeninde oturtulur. Çocuklardan sınıfın her yerine dikkatlice bakmaları ve gördükleri değişikliklerin neler olduğunu düşünmeleri istenir. Ardından söz alarak gördüklerini söylemeleri istenir. Hayvanların ayaklarına dikkat çekilerek “Ayaklarımızla neler yapabiliriz?” diye sorulur. Çocukların fikirleri alınır. Çocuklara “Bizim dışımızda kimlerin ayakları var?” diye sorulur. “Hayvanlar” cevabını vermeleri beklenir. Eğer bu cevap verilmezse öğretmen tarafından cevap söylenir. Daha sonra farklı hayvanlar ve onların hayvanların ayak sayıları hakkında konuşulur (SDB2.1.SB2.G4. Duygu ve düşüncelerini bağlama uygun olarak açıklar.). Çocuklara farklı hayvanların seslerinin dinletileceği ve çocukların da bunları dikkatlice dinlemeleri gerektiği söylenir. Çocuklar dinledikten sonra onlardan sesin hangi hayvana ait olduğunu söylemeleri ve sesi taklit etmeleri istenir. Çocuklardan taklit ettikleri hayvan seslerinin baş harflerini tek tek mırıldanmaları istenir (Miyaavv- Mmmm gibi) [MSB.1.b. Doğadan/çevreden/nesnelere duyduğu sesleri taklit eder, D5.2.6. Çevresinde yaşayan canlı türlerini tanımaya istekli olur, E1.5. Kendine Güvenme (Öz Güven)]. Çocuklara hayvanlardan gelen bir sesli ileti olduğu ve hayvanların onlardan bir konuda yardım istediği söylenir. Ardından ileti dinletilir. Sesli iletiden sonra “Köpek Miko hayvan arkadaşlarının karıştığını ve bizden yardım beklediklerini söylüyor. Onlara yardım edebilmemiz için bu kutudan birbirine karışmış olan hayvan ayaklarından birini seçip bu engellerin olduğu yoldan geçerek doğru hayvan ile eşleştirmemiz gerekiyor. Hadi, hayvanlara yardım edelim.” denir ve parkur anlatılır. Parkur anlatılırken parkur uygulanır ve çocuklara rehber olunur. Önce hulahopların içinden çift ayak sıçrayarak 5 adım ilerlenir. Ardından iplerin altından sürünerek geçilir. Yerdeki elektrik bantları izlenerek topuk-parmak ucu şeklinde yürünür (HSAB.1.a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketleri yapar, HSAB.1.b. Etkinliğinin durumuna uygun denge hareketleri yapar, E2.5. Oyunseverlik). Her çocuğa bir hayvan resmi seçtirilir. Aynı parkur tersten geçilerek hayvanlarla ayakları eşleştirilir (OB4.1.SB1. Görseli algılamak, OB4.2. SB1. Görseli incelemek). Bütün çocuklar eşleştirdikten sonra hayvanların yardımlarımız için bize teşekkür ettiği söylenir ve etkinlik sonlandırılır.</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Bugün neler yaptık? • Sana hangi hayvan resmi geldi? • Hayvanlara yardım ederken neler hissettiniz? • En sevdiğiniz hayvan hangisidir? • Bütün hayvanların ayakları var mıdır? • Hayvanların birbirinden farklı ve benzer özellikleri sizce nelerdir? • Evinizde hayvan besliyor musunuz? • Çevremizde iki ayaklı hayvanları mı, dört ayaklı hayvanları mı daha sık görüyorsunuz?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Parkura emekleme, koşma, yuvarlanma, ördek yürüyüşü yaparak ilerleme gibi bölümler eklenerek yer değiştirme hareketleri çeşitlendirilebilir. Parkura yaş grubuna uygun engeller yerleştirilebilir. Kişisel analogi tekniği kullanarak “Siz arkadaşlarınızı kaybeden Köpek Miko’nun yerinde olsanız nasıl hissederdiniz, arkadaşlarınızı bulmak için neler yapardınız?” soruları sorularak cevaplar tartışılabilir. Köpek Miko’nun kayıp arkadaşlarını bulabilmek için ilan afişi hazırlayacağı söylenerek kayıp ilanı hazırlanabilir. Köpek Miko ve arkadaşlarının başına neler gelmiş olabileceği konuşulabilir ve hayvan seslendirmeleri yapılarak çocuklardan bu konuda basit canlandırmalar yapmaları istenebilir.

Destekleme: Hayvanların ayakları hakkında konuşmadan önce, her hayvanın kısa bir tanıtımını yapılabilir ve çocuklara hayvanların resimleri gösterilebilir. Çocuklara hayvan sesi dinletilirken aynı anda hayvanın görseli de gösterilebilir. Çocukların hayvan seslerini taklit etmelerinin yanı sıra, isteyenlerin o hayvanı taklit etmesine izin verilerek etkinlik farklılaştırılabilir. Parkurun aşamaları tek tek açıklanarak ya da model olunarak gösterilebilir. Akran eşleştirmesi yapılarak çocukların birbirlerini desteklemeleri sağlanabilir. Değerlendirme sorularının sayısı azaltılarak etkinlik basitleştirilebilir ya da farklı zamanda değerlendirme yapılarak etkinlik daha küçük parçalara ayrılabilir.

AİLE / TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere kil hamuru, tuz seramiği vb. yoğurma maddelerini kullanarak ayak izlerini çıkarmaları ve kuruduktan sonra bunları incelemeleri önerilir.

ETKİNLİK ADI: Fırtınada Ne Giyilir?**ALAN ADI:** Hareket ve Sağlık**YAŞ GRUBU:** 60-72 Ay**ALAN BECERİLERİ:****Hareket ve Sağlık Alanı:**

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

HSAB2. Aktif ve Zinde Yaşam için Sağlık Becerileri

KAVRAMSAL BECERİLER:**KB2.3. Özetleme**

KB2.3.SB3. Metin/olay/konu/durumu yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)

EĞİLİMLER:**E2. Sosyal Eğilimler**

E2.2. Sorumluluk

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:**Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:****SDB1.2.Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi)**

SDB1.2.SB1. İhtiyaçlarını karşılamaya yönelik hedef belirlemek

SDB1.2.SB1.G1. İhtiyaçlarının olduğunu fark eder.

SDB1.2.SB5. Kendi öğrenme durumunu geliştirmeye yönelik çalışmalar yapmak

SDB1.2.SB5.G2. Geliştirdiği yöntemi uygular.

Değerler:**D16. Sorumluluk**

D16.1. Kendine karşı görevlerini yerine getirmek

D16.1.3. Güvenliğini tehlikeye sokacak davranışlardan kaçınır.

Okuryazarlık Becerileri**OB1. Bilgi Okuryazarlığı**

OB1.3. Bilgiyi Özetleme

OB1.3. SB3. Bilgiyi yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)

ÖĞRENME ÇIKTILARI:**Hareket ve Sağlık Alanı:****HSAB.2 Farklı ebat ve özellikteki nesnelere etkin bir şekilde kullanabilme**

HSAB.2.a. Farklı büyüklükteki nesnelere kavrar.

HSAB.2.b. Nesnelere şekillendirir.

HSAB.9. Aktif ve sağlıklı yaşam için hareket edebilme

HSAB.9.c. Günlük yaşamda duruma ve şartlara uygun giyinir.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:**Kavramlar:** Ters-düz**Sözcükler:** Fırtına**Materyaller:** Atık kumaş parçaları, çocuk sayısı kadar insan şeklinde kesilmiş karton, yapıştırıcı, makas**Eğitim/Öğrenme Ortamları:** Sınıf, açık hava

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER

Çocuklarla birlikte çember şeklinde oturulur. Sınıfa getirilen farklı tür kıyafetler gösterilir. Hırka, kazak, pantolon, etek, tişört, çorap, eldiven vb. kıyafetler gösterilerek çocuklarla bunlar hakkında konuşulur (Bu nesnenin adı nedir, ne amaçla, ne zamanlar kullanılır? vb.). Gösterilen kıyafetlerin benzerinin çocuklardan hangilerinin üzerinde olduğu hakkında konuşulur ve tek tek bu kıyafetler bulunur. Ardından çocukların masalara geçmeleri istenir. Çocuklara “Geçenlerde bir çocukla sohbet etmiştim. Kıyafetlerini giyerken hep zorlandığını söyledi. Ya kollarını bulamıyormuş ya da bacaklarını yanlış yerlerden sokuyormuş hep. Aynı onun gibi kıyafetlerini giymekte zorlanan misafirlerimiz var bugün.” denilerek çocuklara insan şeklindeki kartonlar dağıtılır. Her masanın ortasına atık kumaş parçaları bırakılır. Çocuklardan makasları ve yapıştırıcıları kullanarak bu kartondan insanları istedikleri gibi giydirmeleri istenir (**HSAB.2.a. Farklı büyüklükteki nesnelere kavrar. HSAB.2.b. Nesnelere şekillendirir.**). Tüm çocuklar bitirdikten sonra yapılan işler toplanır ve yapışkanların tamamen kuruması için bu işler dolapların üzerine dizilir. Ardından çocuklara “Aaa, çocuklar şu sesi bir dinleyin.” denir ve rüzgâr sesi açılır. “Bu ne sesi olabilir?” diye sorulur ve çocukların cevapları dinlenir. Daha sonra “Çocuklar bu bir fırtınanın sesi. Bir fırtına geliyor gibi.” denilerek “fırtına” sözcüğüne dikkat çekilir. Çocuklara fırtınanın anlamını bilip bilmedikleri sorulur. Cevaplar dinlendikten sonra fırtınanın tanımı yapılır. “Fırtına, yağmurla birlikte gelen çok güçlü rüzgârdır.” Ardından çocuklara fırtınadan korunmak için neler yapılabileceği sorulur. Çocuklardan, üzerimize neler giymemiz gerektiği ve nedenlerini açıklamaları istenir [**HSAB.9.c. Günlük yaşamda duruma ve şartlara uygun giyinir, KB2.3.SB3. Metin/olay/konu/durumu yorumlamak, OB1.3. SB3. Bilgiyi yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)**]. Daha sonra “Hemen montlarımızı alıp gelelim. Ama montlarınızı giymeyelim. Sadece sınıfa getirelim.” denilerek tüm çocukların montlarını sınıfa getirmeleri istenir. Tüm çocuklar geldikten sonra “Fırtına çok yaklaştı. Biz en iyisi sığınaklara saklanalım.” denilerek tüm çocukların sınıf ayakkabılarını da çıkararak masaların altına saklanmaları istenir (**D16.1.3. Güvenliğini tehlikeye sokacak davranışlardan kaçınır.**). Tüm çocuklar saklandıktan sonra bir fırtına sesi açılarak oyunun hikâye kısmı söylenmeye başlanır. “Fırtına o kadar güçlüymüş ki ortalıkta ne var ne yok birbirine karıştırmış. Her şey fırtınayla beraber yer değiştirmiş. Öyle uzun sürmüş ki fırtına, insanlar sığınaklarından uzunca bir süre çıkamamışlar.” Bu hikâye söylenirken bir yandan da tüm çocukların montları ters yüz edilir. Sınıf ayakkabıları ve montlar karıştırılarak bunların fırtınanın birbirine kattığı eşyaları temsil etmeleri sağlanır. Ardından fırtınanın durduğu ve artık insanların sığınaklarından dışarıya çıkma vakitlerinin geldiği söylenir. Dışarıya çıktıktan sonra çocuklara herkesin kendi kıyafetini (mont ve sınıf ayakkabılarını) bulması gerektiği söylenir. Ancak kıyafetleri bulduktan sonra giymemeleri ve kıyafetini bulan çocuğun müzik eşliğinde dans ederek arkadaşlarını beklemesi gerektiği söylenir. Tüm çocuklar kendi kıyafetlerini bulana kadar beklenir. Bu sırada müzik açılır. Tüm çocuklar kendi mont ve sınıf ayakkabılarını bulduktan sonra çocuklardan montlarını sandalyelerine bırakmaları ve sınıf ayakkabılarını ellerine almaları istenir. Sınıf ayakkabılarının ters-düz ayırımını nasıl yapacakları ile ilgili fikirleri alınır. Önce sınıf ayakkabıları ters olarak giymeleri istenir. Rahatsız olduklarını fark etmeleri beklenir ve neden rahatsız hissettiklerini açıklamaları istenir (**KB2.3.SB3. Metin/olay/konu/durumu yorumlamak, SDB1.2.SB1.G1. İhtiyaçlarının olduğunu fark eder.**). Ardından sınıf ayakkabıları çıkarıp, düz olarak giymeleri istenir. Bu durumun ne kadar rahat olduğu hakkında konuşulur. Sınıf ayakkabıları düz ve ters olarak nasıl ayırt edilebileceği hakkında tekrar konuşularak doğru yöntemler söylenir (cırt cırtlarının yönünü kontrol etme ya da ayak oyuntusunun yerini kontrol etme gibi). Ardından çocuklardan montlarını almaları istenir ve çocuklara bu kıyafetlerinin özellikleri sorulur. Kıyafetlerin ters olduğunu söylemeleri beklenir. “Kıyafetlerimizi bu şekilde giyersek ne olur?” diye sorularak bunu denemeleri için bir süre verilir. Rahat olmadıklarını fark etmeleri için zaman tanınır. “Bu mont bu hâliyle çok rahatsız.” denilerek çocukların da bu durumu hissetmeleri beklenir. Ardından montlar çıkarılır. Ters olan kolların dışarıya çekilmesi gerektiği çocuklara gösterilir. Daha sonra herkesin montunu düz şekilde giymeleri istenir. Fermuarlar kapatılır. Çocuklardan fermuarlarını tekrar açmaları ve ardından kapatmaları istenir. Fermuarın nasıl kapatılacağı

ETKİNLİKLER	<p>çocuklara tek tek gösterilerek onlara bunu denemeleri için fırsat tanınır (SDB1.2.SB5.G2. Geliştirdiği yöntemi uygular, E2.2. Sorumluluk). Sorun yaşayan çocuklara tekrar yapmaları söylenerek nasıl yapacakları hakkında rehber olunur. Tüm çocuklar sorunsuz şekilde fermuarlarını açıp kapama işini yaptıktan sonra herkesin kendini alkışlaması istenir. "Fırtına sona erdiğine ve montların da giyildiğine göre bahçeye çıkıp biraz oynayabiliriz." denilerek bahçeye çıkılır ve etkinlik sonlandırılır.</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Bugün neler yaptık? • Karton bebeklerinizi nasıl giydirdiniz? Hangi kıyafetleri kullandınız? • Kıyafetlerimizi doğru olarak giymezsek ne olur? • Sınıf ayakkabılarımızın düz olduğuna nasıl karar veriyoruz? • Montlarımızı ne amaçla kullanıyoruz? • Sınıf ayakkabılarımızı ters giydiğinizde sizi ne rahatsız etti? • Sizin hangi tür kıyafetleriniz var? • Kıyafetlerinizi giyerken başka birinden yardım alıyor musunuz? Ne için? • En çok hangi kıyafetinizi giymekte zorlanıyorsunuz? Neden?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Fırtına dramasına, yer değiştirme hareketlerini içinde bulunduran ya da farklı hava durumları ile ilgili kısımlar eklenebilir [Örneğin fırtınanın ardından yağmur başlamış (Alkış yapılabilir.), çocuklar sığındıktan çıkmış ve nehrin üzerindeki taşlardan tek ayakla zıplayarak nehrin karşısına geçmiş vb.]. Çocukların montlarını ve ayakkabılarını doğru şekilde giymeleri için geri sayım yapılabilir. Çocuklara bu fırtına uzayda çıksaydı ve giysileriniz havada uçuyor olsaydı giysilerinize nasıl ulaşırdınız sorusu sorularak beyin fırtınası yapılabilir. Karton maketlere giysiler yapıştırılırken düğme, kurdele, boncuk, boya kalemleri, pul, ip vb. çeşitli materyaller eklenebilir. Böylece daha yaratıcı ürünler oluşturma fırsatı sunulabilir. Çocuklara fırtınaya dayanıklı bir giysi tasarımları bu giysiye istedikleri özellikleri ekleyebilecekleri söylenebilir. Çocuklardan tasarladıkları giysilerin özelliklerini arkadaşlarına sunmaları istenebilir.

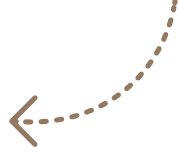
Destekleme: Oyunun aşamaları görselleştirilebilir. Çocuklarla birlikte çember olunurken bir tekerleme ile çocukların dikkati çekilebilir. Kartonlar bant ya da farklı kaydırmaz malzemeler kullanılarak masalara sabitlenebilir ve makas, yapıştırıcı gibi materyallere kavramayı artırıcı özellikler eklenebilir. Öğretmen kıyafet giydirme konusunda rol model olabilir. Tüm çocukların etkinliğe katılması için akran desteği sağlanabilir. Kıyafetler tek tek tanıtılarak bu kıyafetlerin kullanım amaçları açıklanabilir. Değerlendirme sorularının sayısı azaltılarak etkinlik basitleştirilebilir ya da farklı zamanda değerlendirme yapılarak etkinlik daha küçük parçalara ayrılabilir.

AİLE / TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere çocuklarının farklı tür kıyafetleri giyip çıkarmaları ile ilgili oyunlar oynamaları önerilir. Ailelerin özellikle çocuklarının fermuar açıp kapama ve kıyafetlerinin kollarını tersten düze çevirmeleri konusunda çocuklarına sözel yönergelerle destek olmaları önemlidir. Aileler yapıp çocuğa vermemeli, çocuğun tersi düze çevirdiğinden emin olmalıdır

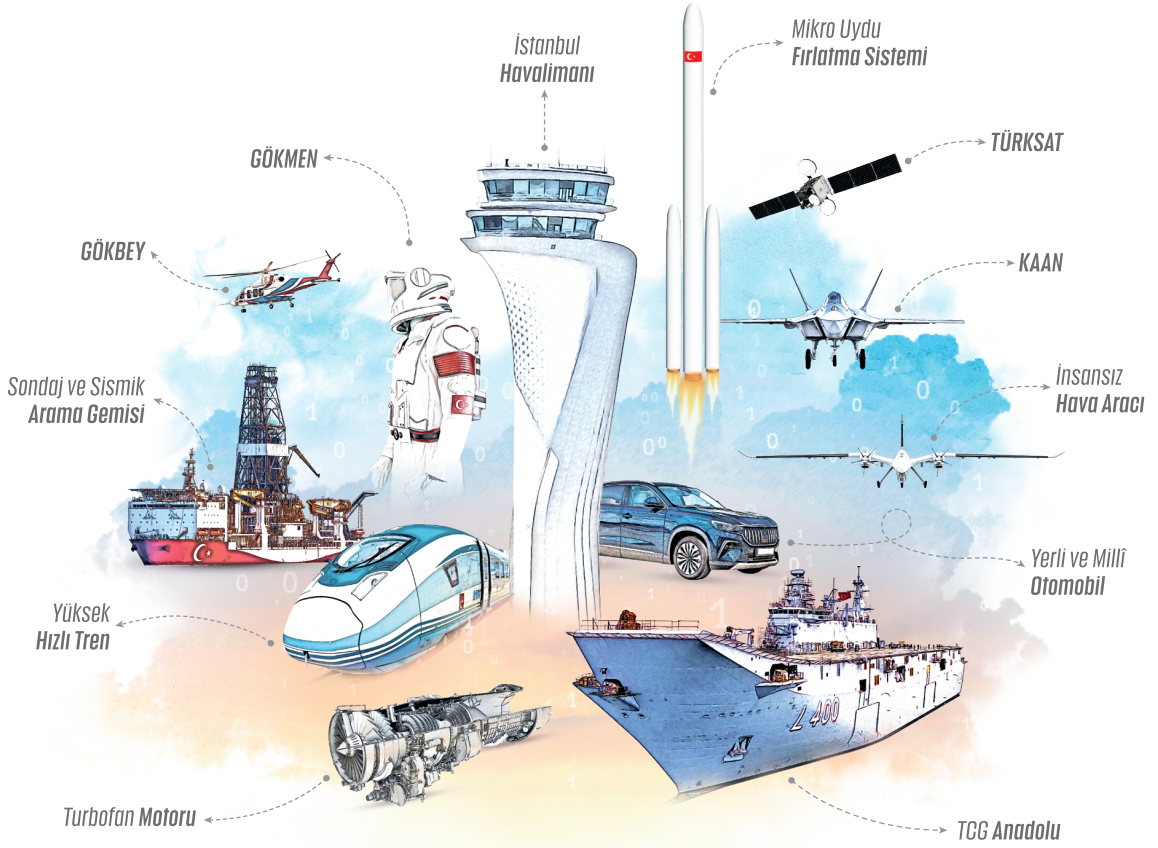
Bu kitaba sığmayan daha neler var!

eba
www.eba.gov.tr



Teknoloji Yolculuğumuz

Karekodu okut, bu kitapla
ilgili EBA içeriklerine ulaş!



**BU DERS KİTABI MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞINCA
ÜCRETSİZ OLARAK VERİLMİŞTİR.
PARA İLE SATILAMAZ.**

Bandrol Uygulamasına İlişkin Usul ve Esaslar Hakkında Yönetmeliğin Beşinci Maddesinin İkinci Fıkrası Çerçevesinde Bandrol Taşınması Zorunlu Değildir.