

HEDEF-1 Rondo Vario oyun içeriğini kavrar.

KAZANIMLAR:

- 1-1 Oyunun adının Rondo Vario olduğunu söyler.
- 1-2 Oyunun bir grup uygulaması olduğunu belirtir.
- 1-3 Oyuna ait parçaları tanır/gruplarına ayırır.
- 1-4 Uygulamaya başlamak için gerekli parçaları masanın üzerine yerleştirir.
- 1-5 Belirtilen şeklin neye benzediğini söyler. Rengini belirterek söyler
- 1-6 Elindeki tırtılın üzerine rastgele şekilleri dizerek parçaları tanır.

HEDEF-2 Parçaları çeşitli özelliklerine göre gruplayabilme

KAZANIMLAR:

- 2-1 Renkleri farklı aynı parçaları sıralar.
- 2-2 Sıraladığı parçaların sayısını söyler.
- 2-3 Komutla hareket edeceğini bilir.
- 2-4 İstendiği zaman tırtılın üzerindeki parçaları kutuya boşaltır.
- 2-5 Belirtilen renge göre şekilleri bulur ve dizer.
- 2-6 Belirtilen şeklin farklı renklerini bulur ve dizer.
- 2-7 Belirtilen renkte ve şekilde olan parçayı bulup dizer.

HEDEF 3. Geometrik şekilleri tanıyabilme

KAZANIMLAR:

- 3-1 Her parçanın bir şekli olduğunu söyler
- 3-2 Daire, üçgen, kare ve dikdörtgene benzeyen parçaları gösterir
- 3-3 Daire, üçgen, kare ve dikdörtgenleri ayırarak yan yana dizer.
- 3-4 Parçaların konumlarıyla ilgili verilen komutları uygular.
- 3-5 Farklı geometrik parçaları yan yana sıralar/adlarını söyler.
- 3-6 Ayırdığı geometrik parçaların sayılarını söyler.

HEDEF 4. Parçalarla bir örüntü kurabilme

KAZANIMLAR:

- 4-1 Öğretmenin örüntü ile ilgili konuşmaları etkili dinler.
- 4-2 Belirtilen parçalardan kendine uygun bir örüntü çalışması yapar.
- 4-3 Oluşturduğu örüntünün parçalarını sırasıyla belirtir.
- 4-4 Grup olarak oluşturulan örüntüleri yan yan dizer.
- 4-5 Grup içerisinde farklı olan örüntüyü bulur/gösterir.

RONDO VARİO OKUL ÖNCESİ UYGULAMA ALANI

UYGULAMA SINIFI	DERS SAATİ	DERS PLANI	SÜRE DAKİKA
4 YAŞ	4 DERS	DERS PLANI 1-2-3-4	30 DK 4 DERS
5 YAŞ	2 DERS	1 VE 4. PLAN	30 DK 2 DERS
6 YAŞ	2 DERS	5 VE 6. DERS	35 DK 2 DERS

RONDO VARİO HEDEF BECERİLER

ŞEKİLLERİ ALGILAMA

RENK ALIĞISI

YÖN KAVRAMI

GEOMETRİK TERİMLER

ÖRÜNTÜ VE SÜSLEME

RİTMİK SAYMA

KULLANILAN TERİMLER

ÜÇGEN PRİZMA	: Üçgen ve üçgen prizmanın farklı olduğunu, üçgenin iki boyutlu, prizmanın üç boyutlu olduğu gösterilerek anlatılır.
DİKDÖRTGEN PRİZMA	: Dikdörtgen bölgesi gösterilir. Sınıftan bazı örnekler verilir.
KARE-KÜP	: İki boyut ve üç boyut gösterimi.
SİLİNDİR	: silindire örnekler verilerek oyun içeriğine yayılacak.
KÜRE	: Yuvarlak ve küre kavramlarının farklı olduğu belirtilecek.
DİK AÇI	: Oyun içinde ve etkinliklerde dik açı direk isim olarak belirtilir. 90 derecede ara ara söylenir

HEDEF KURALLAR

1- DİNLEME ETKİNLİĞİ

2- SIRALAMA KURALI

3- KUTU İÇERİĞİ VE MATERYALLERİ TOPLAMA KURALI

DERS: ZENGİNLEŞTİRİLMİŞ EĞİTİM

SINIF : 4-5 YAŞ

ÖĞRENME ALANI: RONDO VARİO OYUNU

ALT ÖĞRENME ALANI: SIRALAMA YAPIYORUM, ŞEKİLLERİ TANIYORUM, RENKLERİ TANIYORUM.

BECERİLER: Üretken düşünme, özgün düşünme, görsel algılama, gözlem ve değerlendirme, planlı ve düzenli çalışma,

SÜRE: 30 dakika

HEDEF-1 Rondo Vario oyun içeriğini kavrar.

KAZANIMLAR:

- 1-1 Oyunun adının Rondo Vario olduğunu söyler.
- 1-2 Oyunun bir grup uygulaması olduğunu belirtir.
- 1-3 Oyuna ait parçaları tanıyıp/gruplarına ayırır.
- 1-4 Uygulamaya başlamak için gerekli parçaları masanın üzerine yerleştirir.
- 1-5 Belirtilen şeklin neye benzediğini söyler. Rengini belirterek söyler
- 1-6 Elindeki tırtılın üzerine rastgele şekilleri dizerek parçaları tanıyır.

DERSE HAZIRLIK

Öğretmen derse başlamadan önce öğrencileri dörderli veya sınıf sayısına göre düzgün şekilde oturmalarını sağlar. Dikkatlerini topladıktan sonra oyunun kutusunu eline alarak "Bu oyunun adı Rondo Vario" diye belirtir.

Oyunla ilgili:

Grup oyunu olduğunu anlatır.

Taşları kutuya boşaltacaklarını kendilerinin birer tane tırtıl alacaklarını söyler.

Öğretmenin verdiği komutla birlikte parçayı bulup takacağını anlatır.

Birbirlerine zarar vermeme ve parçaları kaybetmemeleri gerektiğini de anlatarak oyunları dağıtır.

İŞLENİŞ:

Öğretmen oyunları dağıttıktan sonra öğrencilerin kutuları açmalarına yardımcı olur.

Tüm öğrencilerin parçaları masanın üzerine dizmeleri belirtilir. Herkesin bir renkte tırtıl almaları söylenir.

Parçalarını birbirleriyle karıştırmamaları gerektiği belirtilir.

Tüm parçaları masanın üstüne rastgele koymaları belirtilir.

Öğretmen her parçayı adlarıyla birlikte tanıtır. Mavi küp, sarı küre, pembe dikdörtgen prizma, yeşil silindir. Şeklinde önce parçayı gösterir ve her grubun parçayı bularak göstermelerini ister.

Daha sonra renkli parçaları masanın farklı yerine sıralamaları belirtir. Sınıf kontrol edilir. Yanlış yapanlar uyarılır.

Renkli parçalarında öğrenciler tarafından ayrılması sağlandıktan sonra her tırtılın kendi rengindeki parçalarla dizilmeleri söylenir. Sınıf kontrol edildikten sonra "TIRTILLARI BOŞALTIN" komutu verilir. Sonra öğretmen "Şimdi ben bir şekil söyleyeceğim sizler o parçayı bulup takacaksınız. Renk önemli değil." diyerek komut verir. "küp" der ve herkesin bulduğu küpü takmalarını sağlar.

Öğretmen bu etkinlikleri devam ettirir.

Etkinliklerin sonunda "TOPLANIN!" komutunu vererek herkesin kutusunu düzgün şekilde toplamalarını sağlar.

HEDEF KURAL ETKİLİ DİNLEME ETKİNLİĞİ

Bu uygulama ilk verilmesi gereken kuralımız. Bu kuralı anlatmadan önce çocukları oturtalım ve onları iyi bir zamanda kuralımızla tanıştıralım. Dağınık, sağa sola koşuşturan çocukların arkasından "Evet şimdi etkili dinleme kuralı uyguluyoruz." demeyelim. Uygulamaya geçmeden önce sınıfa sevilen bir fiziksel oyun oynatılarak sakinleşmeleri sağlanır. Sonra kuralın önemi ve özelliği anlatılır.

BALIKÇI VE BALIKLARI OYUNU

Öğretmen elini havaya kaldırır. Avuç içi yere bakacak şekilde tutar. Öğrencilerde işaret parmaklarını avuç içine değdirir. Öğretmen üçe kadar sayarak elini kapatır. Yakaladığı parmakları tutar ve çocukları "hadî fırına" diye kenara alır. Diğerleriyle devam eder. Öğrenciler bitene kadar devam eder.



ETKİNLİK-1



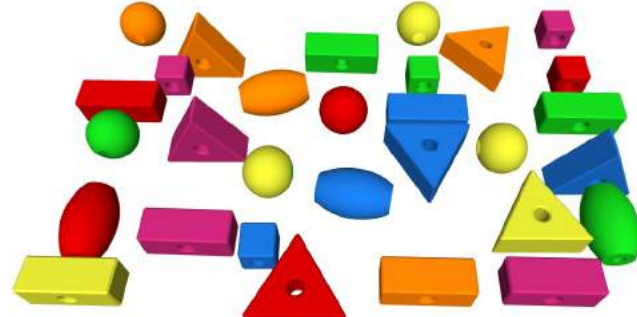
KÜP

ÜÇGEN PRİZMA

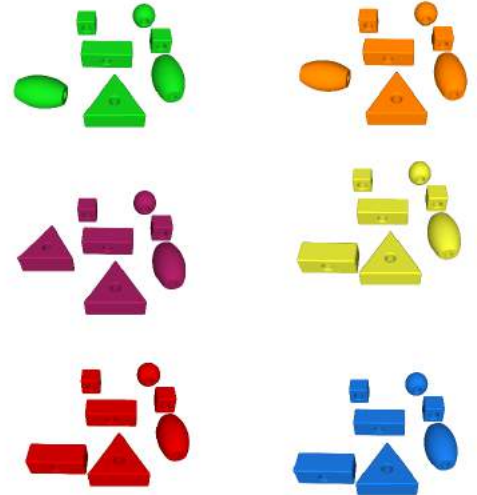
SİLİNDİR

DEKİDÖRTGEN PRİZMA

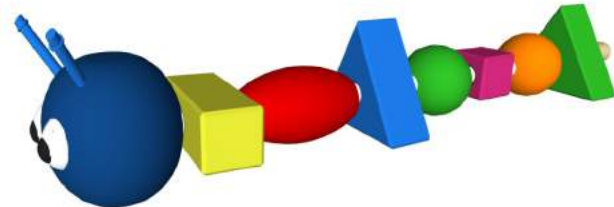
KÜRE



ETKİNLİK-2



ETKİNLİK-3



ETKİNLİK-4

DERE: ZENGİNLEŞTİRİLMİŞ EĞİTİM

SINIF : 4-5 YAŞ

ÖĞRENME ALANI: RONDO VARİO OYUNU

ALT ÖĞRENME ALANI: SIRALAMA YAPIYORUM, ŞEKİLLERİ TANIYORUM, RENKLERİ TANIYORUM.

BECERİLER: Üretken düşünme, özgün düşünme, görsel algılama, gözlem ve değerlendirme, planlı ve düzenli çalışma,

SÜRE: 35 +35 dakika

HEDEF-2 Parçaları çeşitli özelliklerine göre gruplayabilme

KAZANIMLAR:

2-1 Renkleri farklı aynı parçaları sıralar.

2-2 Sıraladığı parçaların sayısını söyler.

2-3 Komutla hareket edeceğini bilir.

2-4 İstendiği zaman tırtılın üzerindeki parçaları kutuya boşaltır.

2-5 Belirtilen renge göre şekilleri bulur ve dizer.

2-6 Belirtilen şeklin farklı renklerini bulur ve dizer.

2-7 Belirtilen renkte ve şekilde olan parçayı bulup dizer.

DERSE HAZIRLIK

Öğretmen sınıfın oturma düzenini tekrar ayarlar. Grupları kontrol ederek seviye farkı olmamasına önem verir. Oyunla ilgili açıklamalarda bulunur. Tırtılı sallamama, taşları kaybetmeme, istenen taşları dikkatle seçme gibi konuları açıklar.

Oyunun kutusunu nasıl açacakları tekrar gösterilir ve oyunlar dağıtılır.

İŞLENİŞ:

Öğretmen oyunları dağıttıktan sonra öğrencilerin kutuları açmalarına yardımcı olur.

Tüm öğrencilerin parçaları masanın üzerine dizmeleri belirtilir. Herkesin bir renkte tırtıl almaları söylenir.

Parçalarını birbirleriyle karıştırmamaları gerektiği belirtilir.

Tüm parçaları masanın üstüne rastgele koymaları belirtilir.

Öğretmen her grubun parçaları şekillerine göre ayırmalarını ister. Sınıfı dolaşarak kontrol eder. Rastgele öğrencilere parçaların adlarını sorar.

Daha sonra bütün parçaları kutuya doldurmalarını ister ve "şimdi tırtıllarınızı alın" diyerek ilk takılacak parçanın özelliğini söyler. (Bu parçamızın şekli topa benziyor.) İlk parçayı takmaları konusunda sayı sınırlaması yoktur her öğrenci alabildiği kadar küre şeklinde taşı takabilir. Yada kare fark etmez.

Öğretmen önce şekillerle ilgili benzetmeler yaparak şekilleri buldurur. Daha sonra renklerle ilgili sıralama yaptırır.

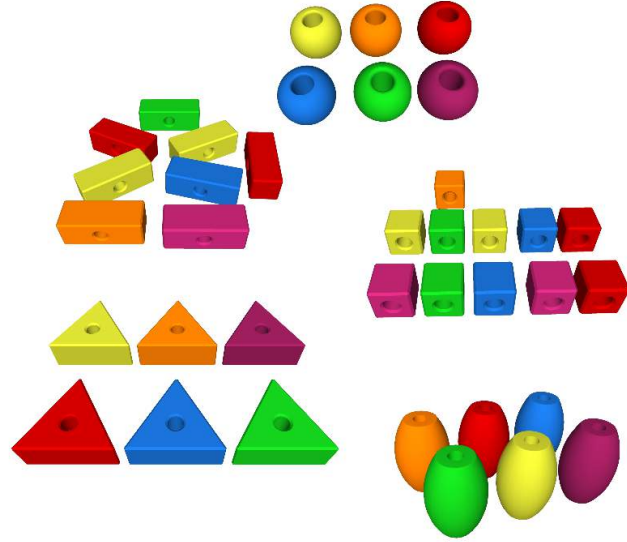
Komut sonunda herkesin tırtılları boşaltmadan yere bırakmaları belirtilir. Öğretmen sınıfı dolaşarak komutları doğru anlayan ve az anlayanları tespit eder.

Etkinliklerin sonunda "TOPLANIN!" komutunu vererek herkesin kutusunu düzgün şekilde toplamalarını sağlar.

HEDEF KURAL

Bu uygulama içinde sıralama kuralını öğreteceğiz. Öncelikle uygulamaya başlamadan önce kuralı açıklıyoruz. Parçaları sıralamadan başlayan öğrencilerin yaptığı çalışmayı tekrar başa döndürerek önce sıralama yapmasını isteyeceğiz.

Bu kural başlangıçta dayatmadan gösterilmeli fakat sonraki derslerde oyun kesilerek kuralı bozanlar tatlı bir şekilde uyarılm alıdır.

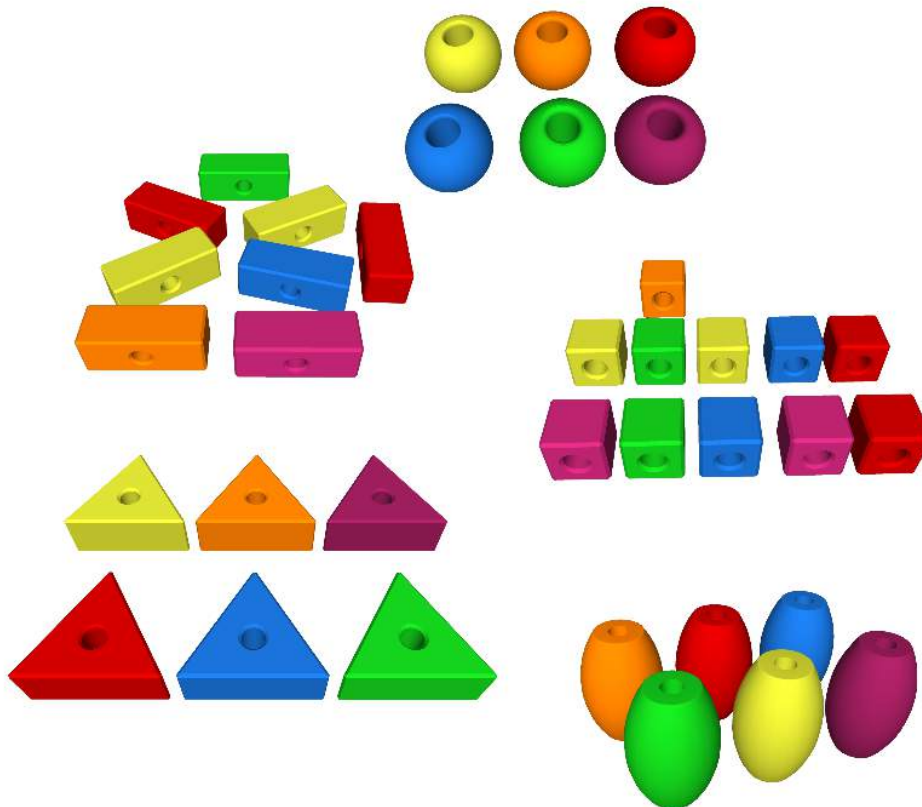


ETKİNLİK-1

KAZANIMLAR:

- 2-1 Renkleri farklı aynı parçaları sıralar.
- 2-2 Sıraladığı parçaların sayısını söyler.
- 2-3 Komutla hareket edeceğini bilir.
- 2-4 İstendiği zaman tırtılın üzerindeki parçaları kutuya boşaltır.
- 2-5 Belirtilen renge göre şekilleri bulur ve dizer.
- 2-6 Belirtilen şeklin farklı renklerini bulur ve dizer.
- 2-7 Belirtilen renkte ve şekilde olan parçayı bulup dizer.

ETKİNLİK-1



İŞLENİŞ:

Öğretmen oyunları dağıttıktan sonra öğrencilerin kutuları açmalarına yardımcı olur.

Tüm öğrencilerin parçaları masanın üzerine dizmeleri belirtilir. Herkesin bir renkte tırtıl almaları söylenir.

Parçalarını birbirleriyle karıştırmamaları gerektiği belirtilir.

Tüm parçaları masanın üstüne rastgele koymaları belirtilir.

Öğretmen her grubun parçaları şekillerine göre ayırmalarını ister. Sınıfı dolaşarak kontrol eder. Rastgele öğrencilere parçaların adlarını sorar.

Daha sonra bütün parçaları kutuya doldurmalarını ister ve "şimdi tırtıllarınızı alın" diyerek ilk takılacak parçanın özelliğini söyler. (Bu parçamızın şekli topa benziyor.) ilk parçayı takmaları konusunda sayı sınırlaması yoktur her öğrenci alabildiği kadar küre şeklinde taşı takabilir. Yada kare fark etmez.

Öğretmen önce şekillerle ilgili benzetmeler yaparak şekilleri buldurur. Daha sonra renklerle ilgili sıralama yaptırır.

Komut sonunda herkesin tırtılları boşaltmadan yere bırakmaları belirtilir. Öğretmen sınıfı dolaşarak komutları doğru anlayan ve az anlayanları tespit eder.

Etkinliklerin sonunda "TOPLANIN!" komutunu vererek herkesin kutusunu düzgün şekilde toplamalarını sağlar.

DERSE HAZIRLIK

Öğretmen sınıfın oturma düzenini tekrar ayarlar. Grupları kontrol ederek seviye farkı olmamasına önem verir. Oyunla ilgili açıklamalarda bulunur. Tırtılı sallamama, taşları kaybetmeme, istenen taşları dikkatle seçme gibi konuları açıklar.

Oyunun kutusunu nasıl açacakları tekrar gösterilir ve oyunlar dağıtılır.

HEDEF KURAL

Bu uygulama içinde sıralama kuralını öğreteceğiz. Öncelikle uygulamaya başlamadan önce kuralı açıklıyoruz. Parçaları sıralamadan başlayan öğrencilerin yaptığı çalışmayı tekrar başa döndürerek önce sıralama yapmasını isteyeceğiz.

Bu kural başlangıçta dayatmadan gösterilmeli fakat sonraki derslerde oyun kesilerek kuralı bozanlar tatlı bir şekilde uyarılmıdır.

HEDEF 3. Geometrik şekilleri tanıyabilme

KAZANIMLAR:

- 3-1 Her parçanın bir şekli olduğunu söyler
- 3-2 Daire, üçgen, kare ve dikdörtgene benzeyen parçaları gösterir
- 3-3 Daire, üçgen, kare ve dikdörtgenleri ayırarak yan yana dizer.
- 3-4 Parçaların konumlarıyla ilgili verilen komutları uygular.
- 3-5 Farklı geometrik parçaları yan yana sıralar/adlarını söyler.
- 3-6 Ayırdığı geometrik parçaların sayılarını söyler.

DERSE HAZIRLIK

Öğretmen sınıfın oturma düzenini tekrar ayarlar. Grupları kontrol ederek seviye farkı olmamasına önem verir. Oyunla ilgili açıklamalarda bulunur. Tırtılı sallamama, taşları kaybetmeme, istenen taşları dikkatle seçme gibi konuları açıklar.

Oyunun kutusunu nasıl açacakları tekrar gösterilir ve oyunlar dağıtılır.

İŞLENİŞ:

Öğretmen oyunları dağıttıktan sonra öğrencilerin kutuları açmalarına yardımcı olur.

Tüm öğrencilerin parçaları masanın üzerine dizmeleri belirtilir. Herkesin bir renkte tırtıl almaları söylenir.

Parçalarını birbirleriyle karıştırmamaları gerektiği belirtilir.

Tüm parçaları masanın üstüne rastgele koymaları belirtilir.

Öğretmen her grubun parçaları şekillerine göre ayırmalarını ister. Sınıfı dolaşarak kontrol eder. Rastgele öğrencilere parçaların adlarını sorar.

Daha sonra bütün parçaları kutuya doldurmalarını ister ve “şimdi tırtıllarınızı alın” diyerek ilk takılacak parçanın özelliğini söyler. (Bu parçamızın şekli topa benziyor.) ilk parçayı takmaları konusunda sayı sınırlaması yoktur her öğrenci alabildiği kadar küre şeklinde taşı takabilir. Yada kare fark etmez.

Öğretmen önce şekillerle ilgili benzetmeler yaparak şekilleri buldurur. Daha sonra renklerle ilgili sıralama yaptırır.

Komut sonunda herkesin tırtılları boşaltmadan yere bırakmaları belirtilir. Öğretmen sınıfı dolaşarak komutları doğru anlayan ve az anlayanları tespit eder.

Etkinliklerin sonunda “TOPLANIN!” komutunu vererek herkesin kutusunu düzgün şekilde toplamalarını sağlar.

HEDEF KURAL

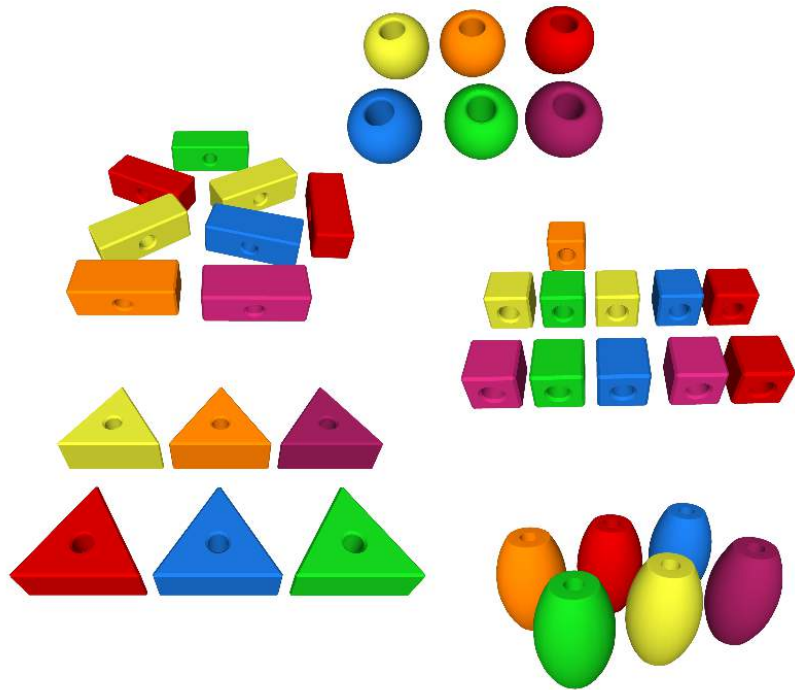
Bu uygulama içinde sıralama kuralını öğreteceğiz. Öncelikle uygulamaya başlamadan önce kuralı açıklıyoruz. Parçaları sıralamadan başlayan öğrencilerin yaptığı çalışmayı tekrar başa döndürerek önce sıralama yapmasını isteyeceğiz. Bu kural başlangıçta dayatmadan gösterilmeli fakat sonraki derslerde oyun kesilerek kuralı bozanlar tatlı bir şekilde uyaralım.

ALTERNATİF ETKİNLİK

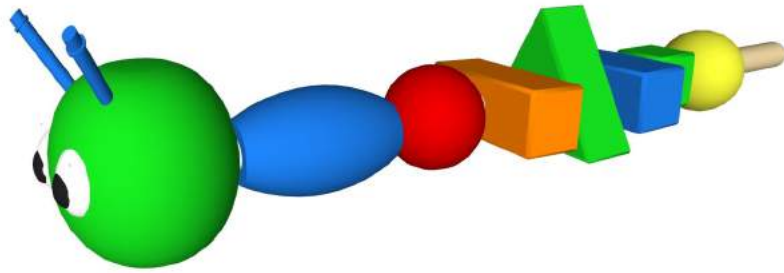
GÖZ KAPALI PARÇALARI TANIMA ETKİNLİĞİ

Oyun parçaları masanın üzerine öğrencilerin ulaşabileceği şekilde dağıtılır.

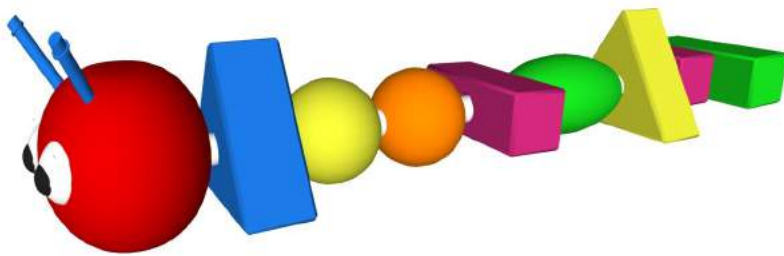
Sonra her çocuğun gözleri kapatılır. (maske yapılabilir yada bandaj takılabilir.) sonra öğretmen boş tırtıllara sırasıyla şekilleri belirtir. Çocuklar elleriyle parçaları tanıyarak tırtıla dizerler. En çok dizelerin sayıları sınıfa söylenir.



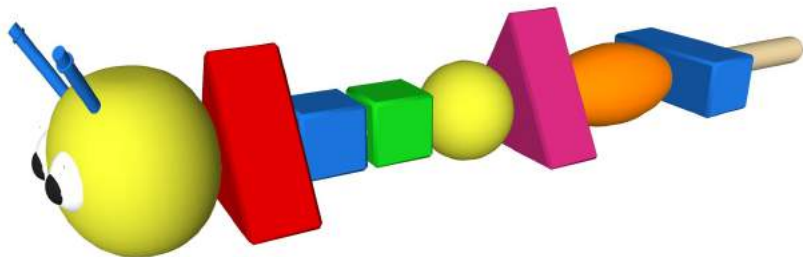
ETKİNLİK-1



ETKİNLİK-2



ETKİNLİK-3



ETKİNLİK-4

HEDEF 3. Geometrik şekilleri tanıyabilme

KAZANIMLAR:

- 3-1 Her parçanın bir şekli olduğunu söyler
- 3-2 Daire, üçgen, kare ve dikdörtgene benzeyen parçaları gösterir
- 3-3 Daire, üçgen, kare ve dikdörtgenleri ayırarak yan yana dizer.
- 3-4 Parçaların konumlarıyla ilgili verilen komutları uygular.
- 3-5 Farklı geometrik parçaları yan yana sıralar/adlarını söyler.
- 3-6 Ayırdığı geometrik parçaların sayılarını söyler.

DERSE HAZIRLIK

Öğretmen sınıfın oturma düzenini tekrar ayarlar. Grupları kontrol ederek seviye farkı olmamasına önem verir. Oyunla ilgili açıklamalarda bulunur. Tırtılı sallamama, taşları kaybetmeme, istenen taşları dikkatle seçme gibi konuları açıklar.

Oyunun kutusunu nasıl açacakları tekrar gösterilir ve oyunlar dağıtılır.

İŞLENİŞ:

Öğretmen oyunları dağıttıktan sonra öğrencilerin kutuları açmalarına yardımcı olur.

Tüm öğrencilerin parçaları masanın üzerine dizmeleri belirtilir. Herkesin bir renkte tırtıl almaları söylenir.

Parçalarını birbirleriyle karıştırmamaları gerektiği belirtilir.

Tüm parçaları masanın üstüne rastgele koymaları belirtilir.

Öğretmen her grubun parçaları şekillerine göre ayırmalarını ister. Sınıfı dolaşarak kontrol eder. Rastgele öğrencilere parçaların adlarını sorar.

Daha sonra bütün parçaları kutuya doldurmalarını ister ve “şimdi tırtıllarınızı alın” diyerek ilk takılacak parçanın özelliğini söyler. (Bu parçamızın şekli topa benziyor.) ilk parçayı takmaları konusunda sayı sınırlaması yoktur her öğrenci alabildiği kadar küre şeklinde taşı takabilir. Yada kare fark etmez.

Öğretmen önce şekillerle ilgili benzetmeler yaparak şekilleri buldurur. Daha sonra renklerle ilgili sıralama yaptırır.

Komut sonunda herkesin tırtılları boşaltmadan yere bırakmaları belirtilir. Öğretmen sınıfı dolaşarak komutları doğru anlayan ve az anlayanları tespit eder.

Etkinliklerin sonunda “TOPLANIN!” komutunu vererek herkesin kutusunu düzgün şekilde toplamalarını sağlar.

HEDEF KURAL

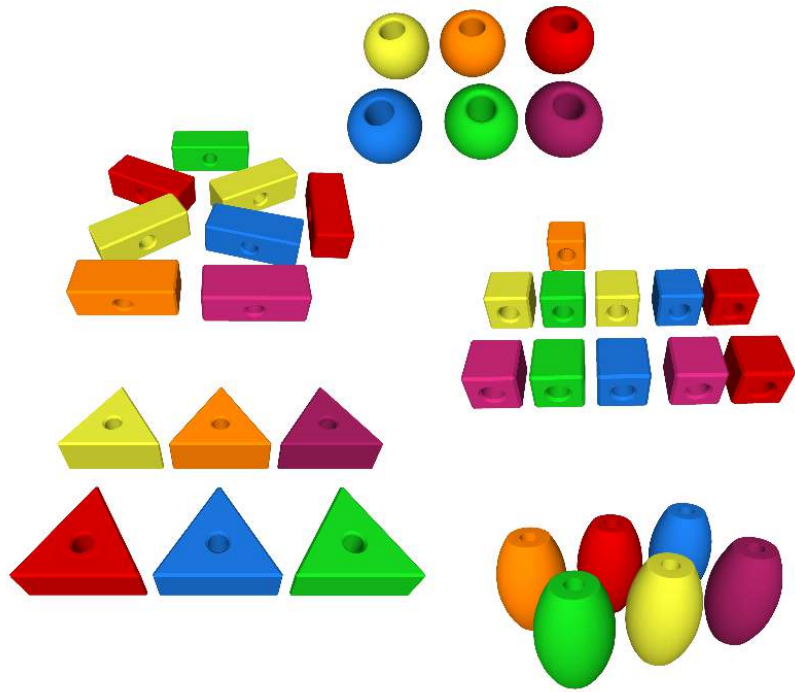
Bu uygulama içinde sıralama kuralını öğreteceğiz. Öncelikle uygulamaya başlamadan önce kuralı açıklıyoruz. Parçaları sıralamadan başlayan öğrencilerin yaptığı çalışmayı tekrar başa döndürerek önce sıralama yapmasını isteyeceğiz. Bu kural başlangıçta dayatmadan gösterilmeli fakat sonraki derslerde oyun kesilerek kuralı bozanlar tatlı bir şekilde uyarılm alıdır.

ALTERNATİF ETKİNLİK

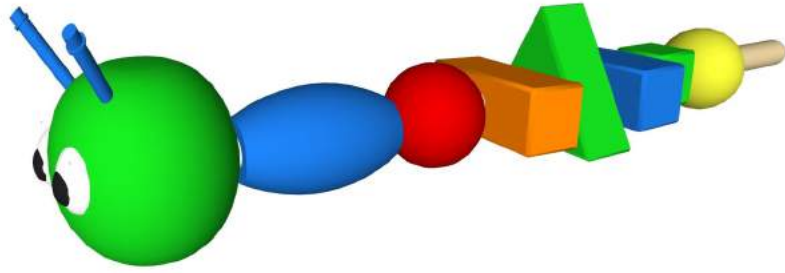
GÖZ KAPALI PARÇALARI TANIMA ETKİNLİĞİ

Oyun parçaları masanın üzerine öğrencilerin ulaşabileceği şekilde dağıtılır.

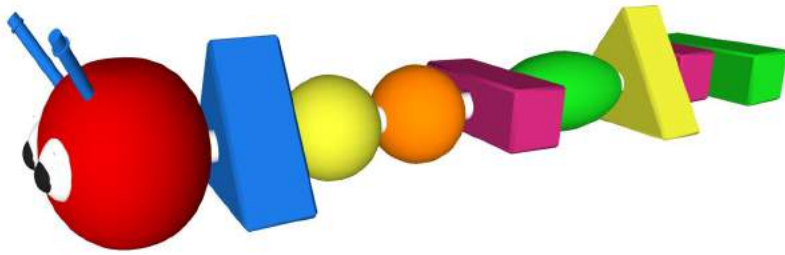
Sonra her çocuğun gözlerini kapatmaları istenir. (maske yada bandaj takmıyoruz.) sonra öğretmen boş tırtıllara sırasıyla şekilleri belirtir. Çocuklar elleriyle parçaları tanıyarak tırtıla dizerler. En çok dizelerin sayıları sınıfa söylenir.



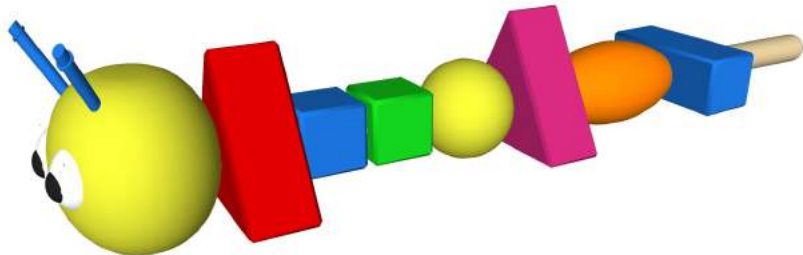
ETKİNLİK-1



ETKİNLİK-2



ETKİNLİK-3



ETKİNLİK-4