

HEDEF -1. Oyunu ve kurallarını tanır.

KAZANIMLAR:

- 1-1 Oyunun adını doğru söyler
- 1-2 Oyunun bir grup uygulaması olduğunu belirtir.
- 1-3 Oyuna ait parçaları tanır.
- 1-4 Uygulamaya başlamak için gerekli parçaları masanın üzerine yerleştirir.
- 1-5 Masa üzerinde önce minderi yerleştirir. Daha sonra minderin üzerine renkli şekilleri dizer.
- 1-6 Kutu içindeki küplerin özelliklerini inceler.
- 1-7 Belirtilen kart üzerindeki şekilleri gösterir/adını söyler.
- 1-8 Her hangi bir kartı alarak şekillerini gösterir/söyler.

HEDEF -2. Belirtilen şekillere ait kartı bulur

KAZANIMLAR:

- 2-1 Belirtilen şekli kart üzerinde bulup gösterir.
- 2-2 Belirtilen şekli farklı kartlar üzerinde gösterir.
- 2-3 Belirtilen iki şeklin olduğu kartı bulur ve gösterir.
- 2-4 Farklı üç şekli olan kartı bulur ve gösterir.
- 2-5 Ortak şekli olan birden çok kartı bulup gösterir.

HEDEF -3. Grup olarak etkinliklere katılır. Aktif rol alır

KAZANIMLAR:

- 3-1 Grup etkinliklerine katılır.
- 3-2 Grup içerisinde verilen görevi yerine getirir.
- 3-3 Oyun kurallarını anlatır.
- 3-4 Zamanı iyi kullanabilmek için motive olur.
- 3-5 Belirtilen şeklin olduğu kartı bulmak için hızlı davranır.
- 3-6 Grup içerisinde arkadaşlarının liderliğini kabul eder.
- 3-7 Arkadaşlarının küpleri atmasına izin verir.
- 3-8 Sıranın kendine gelmesini bekler. Olumsuz tepki vermez.

SHAPY OKUL ÖNCESİ UYGULAMA ALANI

UYGULAMA SINIFI	DERS SAATİ	UYGULAMA PLANI	SÜRE DAKİKA
4 YAŞ			
5 YAŞ	4 DERS	DERS PLANI 1 - 4.	35 DK 4 DERS
6 YAŞ			

SHAPY HEDEF BECERİLER

ŞEKİLLERİ ALGILAMA
RENK ALGISI
GEOMETRİK TERİMLER
ÖRÜNTÜ VE SÜSLEME
RİTMİK SAYMA
İŞİTSEL ALGI

KULLANILAN TERİMLER

ÜÇGEN : Üçgen şekillerin olduğu kartlar üzerinde bulup ayırt etme.
DİKDÖRTGEN : Dikdörtgen şeklin olduğu kartı bulup gösterme. Sınıftan bazı örnekler verilir.
KARE : Karenin nasıl bir şekil olduğunu bilir. Kare olan kartı gösterir. Çevresinden kareye örnekler verir.
ÇEMBER : Çemberi tanır. Kart üzerinde gösterir. Çevresinden çembere örnekler gösterir.
KALP : Kalp şeklini tanır. Seçici dikkatini kullanarak karışık şekiller arasında fark eder.
YILDIZ : Yıldız şeklini tanır. Farklı şekiller arasında ayırt eder. Yıldız olan kartları ayırır.

DERS: ZENGİNLEŞTİRİLMİŞ EĞİTİM

SINIF : 5 YAŞ

ÖĞRENME ALANI: SHAPY OYUNU

ALT ÖĞRENME ALANI: GEOMETRİK ŞEKİLLERİ VE RENKLERİ TANIMA-ŞEKİL EŞLEŞTİRME

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

SÜRE: 35 dakika

HEDEF -1. Oyunu ve kurallarını tanır.

KAZANIMLAR:

- 1-1 Oyunun adını doğru söyler
- 1-2 Oyunun bir grup uygulaması olduğunu belirtir.
- 1-3 Oyuna ait parçaları tanır.
- 1-4 Uygulamaya başlamak için gerekli parçaları masanın üzerine yerleştirir.
- 1-5 Masa üzerinde önce minderi yerleştirir. Daha sonra minderin üzerine renkli şekilleri dizer.
- 1-6 Kutu içindeki küplerin özelliklerini inceler.
- 1-7 Belirtilen kart üzerindeki şekilleri gösterir/adını söyler.
- 1-8 Her hangi bir kartı alarak şekillerini gösterir/söyler.

DERSE HAZIRLIK

Öğretmen derse başlamadan önce öğrencileri dörderli veya sınıf sayısına göre düzgün şekilde oturmalarını sağlar. Bir kutuyu elini alarak, oyunun parçalarını sınıfa tanıtır. Oyunun adını tekrarlamalarını sağlar. Bu oyunda özellikle şekil bulmaları gerektiği anlatılır. Oyunu dağıtmadan önce kutunun nasıl toplanacağını gösterir.

İŞLENİŞ:

Öğretmen oyunları dağıttıktan sonra öğrencilerin kutuları açmalarına yardımcı olur.

Tüm öğrencilerin önce minderi serip, parçaları masanın üzerine dizmeleri belirtilir.

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

Sınıf oyunu hazırladıktan sonra herkesin eline bir kart almalarını belirtir. Daha sonra tek tek kartta bulunan şekillerin adını ve kart rengini sorar.

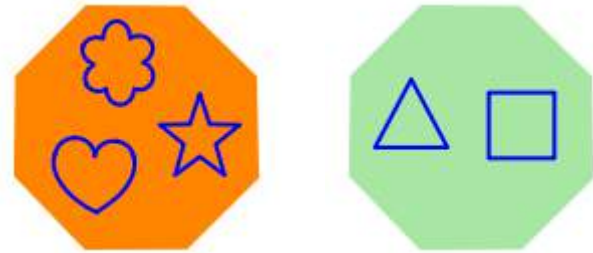
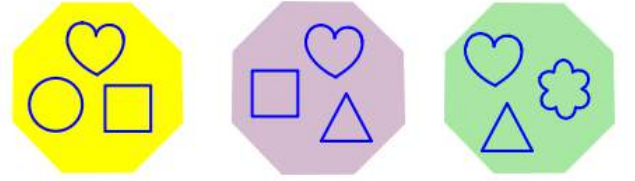
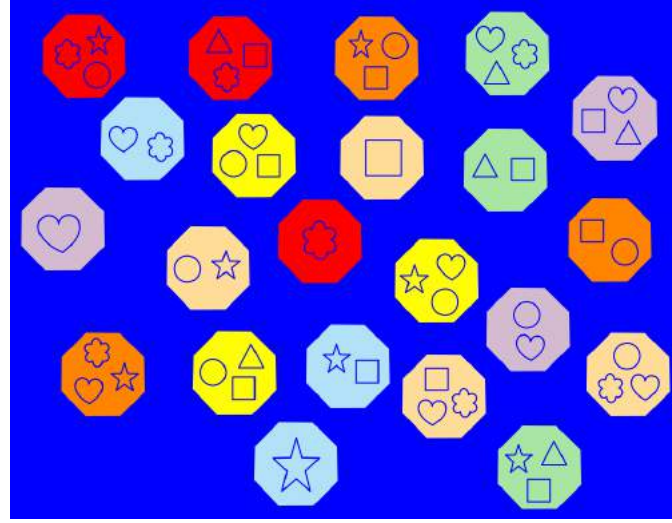
Her gruptan bir temsilci ayağa kalsın der. Ayaktaki çocukların ellerine bir tane küp almasını belirtir.

Seçtiği bir öğrencinin küpün yüzeyinde bulunan şekilleri sıralamasını söyler.

Sonra öğretmen her grubun kartları şekillerine göre sıralama yapmalarını belirtir. Aynı olan kartları bir grup diğerlerini ayrı grup yapmalarını ister. Sınıfı kontrol eder ve gerekli yardımlarda bulunur.

Son beş dakika kutuların doğru şekilde toplanmasına ayrılır.

Gruplarda zayıf kalan öğrenciler belirlenerek, daha sonra yeniden gruplama yapmak için not alınır.



DERS: ZENGİNLEŞTİRİLMİŞ EĞİTİM

SINIF : 5 YAŞ

ÖĞRENME ALANI: SHAPY OYUNU

ALT ÖĞRENME ALANI: GEOMETRİK ŞEKİLLERİ VE RENKLERİ
TANIMA-ŞEKİL EŞLEŞTİRME

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

SÜRE: 35 dakika

HEDEF –2. Belirtilen şekillere ait kartı bulur

KAZANIMLAR:

- 2-1 Belirtilen şekli kart üzerinde bulup gösterir.
- 2-2 Belirtilen şekli farklı kartlar üzerinde gösterir.
- 2-3 Belirtilen iki şeklin olduğu kartı bulur ve gösterir.
- 2-4 Farklı üç şekli olan kartı bulur ve gösterir.
- 2-5 Ortak şekli olan birden çok kartı bulup gösterir.

DERSE HAZIRLIK

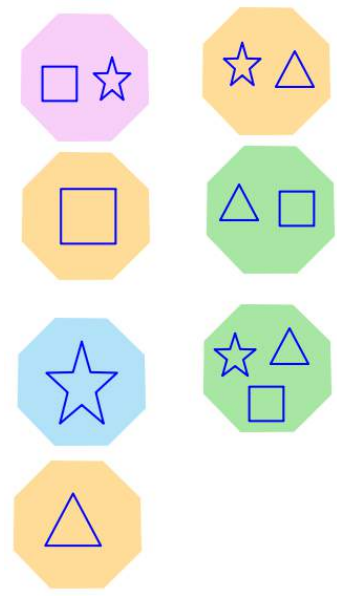
Öğretmen, öğrencilere oyunları dağıtmadan önce bir önceki derste yaptıkları çalışmalarını tekrar eder. Kuralların hayatımızda ne kadar önemli olduğu vurgulanır. (Önceki derste oyunların toplanması ile ilgili sıkıntı yaşanmışsa bundan bahsedilir.) Sınıfın oturma düzenleri kontrol edilerek herkesin rahat olacağı şekilde düzenlenir. Oyunlar dağıtılır.

İŞLENİŞ:

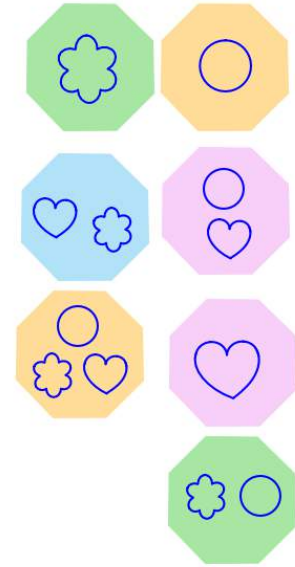
Öğretmen öğrencilere öncelikle tüm taşları tanımları için gruplara ayırmalarını ister.

Önce köşeli şekillerle alakalı köşe terimini gösterir. Sonra ar52şekilleri ayırmalarını belirtir.

Her grup kontrol edilerek sırayla şekli yapmak için parmaklarını nasıl kullanacaklarını gösterir.



KÖŞELİ ŞEKİLLER KÜMESİ



YUVARLAK ŞEKİLLER KÜMESİ

Gruplarda zayıf halkalara dikkat edelim. Hiçbir kartı bulamayan zorlanan çocuklardan fark ettirmeden yeni grup oluşturalım.

DERSE: ZENGİNLEŞTİRİLMİŞ EĞİTİM

SINIF : 5 YAŞ

ÖĞRENME ALANI: SHAPY OYUNU

ALT ÖĞRENME ALANI: GEOMETRİK ŞEKİLLERİ VE RENKLERİ TANIMA-ŞEKİL EŞLEŞTİRME

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

SÜRE: 35 dakika

HEDEF –3. Grup olarak etkinliklere katılır. Aktif rol alır

KAZANIMLAR:

- 3-1 Grup etkinliklerine katılır.
- 3-2 Grup içerisinde verilen görevi yerine getirir.
- 3-3 Oyun kurallarını anlatır.
- 3-4 Zamanı iyi kullanabilmek için motive olur.
- 3-5 Belirtilen şeklin olduğu kartı bulmak için hızlı davranır.
- 3-6 Grup içerisinde arkadaşlarının liderliğini kabul eder.
- 3-7 Arkadaşlarının küpleri atmasına izin verir.
- 3-8 Sıranın kendine gelmesini bekler. Olumsuz tepki vermez.

DERSE HAZIRLIK

Öğretmen, bu ders shapy oyununu grup olarak oynayacaklarını, aynı zamanda oyuna küpleri de dahil edeceklerini belirterek dikkatlerini toplar. Kuralı sade şekilde anlatarak grupların dağılımlarını kontrol eder. Oyunları açtıktan sonra bütün kartları ters çevirmelerini belirtir. Önce kendisinin üç tane küpü yuvarlayacağını şekillerin adını söyleyeceğini sınıfta kartları çevirerek bulacaklarını belirtir. Oyunları dağıtarak minder üzerine yerleştirmeleri istenir.

İŞLENİŞ:

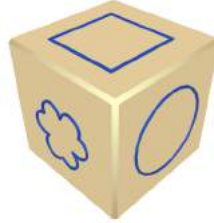
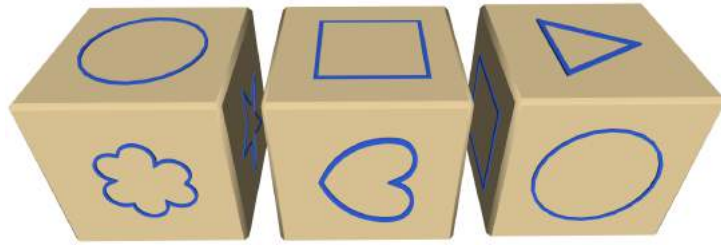
Öğretmen grupların dağılımını kontrol ederek motivasyonlarına bakar. Masalarda açık şekilde taş olmamasına dikkat eder. Eline üç tane küp alarak uygun bir yere yuvarlar. Küplerin üstte kalan şekillerini söyleyerek grupların taşlarını çevirecek bulmamalarını ister. Bu etkinliği bir iki defa daha tekrar eder.

Öğretmen grup etkinliğine geçeceklerini belirterek, gerekli görürse bir lider belirler. Bu etkinliği grup içinde küplerle kendilerinin yapacağını anlatır. Öncelikle her gruptan bir kişiye bir küp verilerek küpü yuvarlaması sonra da üste gelen şekli taşlar arasından bulmaları istenir. Bunu iki küp ve üç küp olarak devam ettirir.

Her taşı önce bulan çocuk kendisi alır. Etkinliğin sonunda en çok taş toplayan çocuk grup lideri olur.

Etkinliği daha ilgi çekici hale getirmek için taşları ters çevirmelerini isteyebiliriz.

Bu etkinlikler ders sonuna kadar devam eder. Son beş dakika kutuları düzgün şekilde toplamalarını isteriz.



FİZİKSEL AKTİVİTE

Minder üzerinde taşları açmaları istenir. Daha sonra bütün sınıf sınıfın uygun yerine kaldırılır. Öğretmen bir tane şekil belirler ve adını söyleyerek herkesin masalarına gidip bulmalarını ister.

DERSE: ZENGİNLEŞTİRİLMİŞ EĞİTİM

SINIF : 5 YAŞ

ÖĞRENME ALANI: SHAPY OYUNU

ALT ÖĞRENME ALANI: GEOMETRİK ŞEKİLLERİ VE RENKLERİ
TANIMA-ŞEKİL EŞLEŞTİRME

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

SÜRE: 35 dakika

HEDEF –3. Grup olarak etkinliklere katılır. Aktif rol alır

KAZANIMLAR:

- 3-1 Grup etkinliklerine katılır.
- 3-2 Grup içerisinde verilen görevi yerine getirir.
- 3-3 Oyun kurallarını anlatır.
- 3-4 Zamanı iyi kullanabilmek için motive olur.
- 3-5 Belirtilen şeklin olduğu kartı bulmak için hızlı davranır.
- 3-6 Grup içerisinde arkadaşlarının liderliğini kabul eder.
- 3-7 Arkadaşlarının küpleri atmasına izin verir.
- 3-8 Sıranın kendine gelmesini bekler. Olumsuz tepki vermez.

DERSE HAZIRLIK

Öğretmen, bu ders shapy oyununu grup olarak oynayacaklarını, aynı zamanda oyuna küpleri de dahil edeceklerini belirterek dikkatlerini toplar. Kuralı sade şekilde anlatarak grupların dağılımlarını kontrol eder. Oyunları açtıktan sonra bütün kartları ters çevirmelerini belirtir. Önce kendisinin üç tane küpü yuvarlayacağını şekillerin adını söyleyeceğini sınıfta kartları çevirerek bulacaklarını belirtir. Oyunları dağıtarak minder üzerine yerleştirmeleri istenir.

İŞLENİŞ:

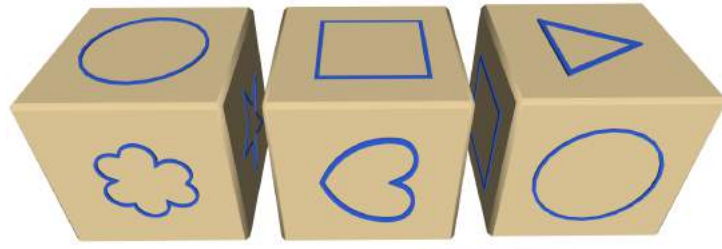
Öğretmen grupların dağılımını kontrol ederek motivasyonlarına bakar. Masalarda açık şekilde taş olmamasına dikkat eder. Eline üç tane küp alarak uygun bir yere yuvarlar. Küplerin üstte kalan şekillerini söyleyerek grupların taşlarını çevirerek bulmalarını ister. Bu etkinliği bir iki defa daha tekrar eder.

Öğretmen grup etkinliğine geçeceklerini belirterek, gerekli görürse bir lider belirler. Bu etkinliği grup içinde küplerle kendilerinin yapacağını anlatır. Öncelikle her gruptan bir kişiye bir küp verilerek küpü yuvarlaması sonra da üste gelen şekli taşlar arasından bulmaları istenir. Bunu iki küp ve üç küp olarak devam ettirir.

Her taşı önce bulan çocuk kendisi alır. Etkinliğin sonunda en çok taş toplayan çocuk grup lideri olur.

Etkinliği daha ilgi çekici hale getirmek için taşları ters çevirmelerini isteyebiliriz.

Bu etkinlikler ders sonuna kadar devam eder. Son beş dakika kutuları düzgün şekilde toplamalarını isteriz.



FİZİKSEL AKTİVİTE

Minder üzerinde taşları açmaları istenir. Daha sonra bütün sınıf sınıfın uygun yerine kaldırılır. Öğretmen bir tane şekil belirler ve adını söyleyerek herkesin masalarına gidip bulmalarını ister.