

ZİGZAG

HEDEF -1. Zigzag oyunu tanır. Parçalarının özelliklerini gösterir.

KAZANIMLAR:

- 1-1 Oyunun adını doğru söyler
- 1-2 Oyunun bireysel uygulaması olduğunu belirtir.
- 1-3 Oyuna ait parçaları tanır.
- 1-4 Uygulamaya başlamak için gerekli parçaları masanın üzerine yerleştirir.
- 1-5 Masa üzerinde önce gömleği yerleştirir. Daha sonra ağaç iğneyi ve renkli düğmeleri dizer.
- 1-6 Kutu içindeki düğmelerin özelliklerini inceler.
- 1-7 Düğme dikme hareketini gösterir.
- 1-8 Her hangi bir düğmeyi alarak gömlek üzerinde rastgele bir yere diker.

HEDEF -2. Gömlek üzerinde düğmeleri belirtilen şekilde yerleştirir.

KAZANIMLAR:

- 2-1 Gömleğin üzerine kaç tane düğme dikeceğini bilir.
- 2-2 Kaç tane düğmesi olduğunu belirtir/renklerine ayırır.
- 2-3 Gömlek üzerinde düğmeleri yerleştirir.
- 2-4 Belirtilen istenilen sıralamaya göre düğmeleri yerleştirir.
- 2-5 Yerleştirdiği düğmeleri gömleğe diker.

HEDEF -3. Belirtilen yönergelere uygun yere düğmeleri diker.

KAZANIMLAR:

- 3-1 Verilen yönergeyi dikkatle dinler.
- 3-2 Belirtilen renkli düğmeyi bulur.
- 3-3 Gömlek üzerinde belirtilen yeri belirler.
- 3-4 İğneyi gömlek üzerinde doğru yerleştirir.
- 3-5 Belirtilen renkli düğmeleri bularak gömleğe diker.
- 3-6 Verilen ikinci yönergeyi doğru anlar ve doğru düğmeyi bulur.
- 3-7 Gömlek üzerinde yönleri gösterir.

HEDEF -4. Grup olarak etkinliklere katılır. Aktif rol alır

KAZANIMLAR:

- 4-1 Grup etkinliklerine katılır.
- 4-2 Grup içerisinde verilen görevi yerine getirir.
- 4-3 Oyun kurallarını anlatır.
- 4-4 Zamanı iyi kullanabilmek için motive olur.
- 4-5 Belirtilen renkli düğmeleri bularak gömleğe diker.
- 4-6 Arkadaşlarının başarısını kutlar.
- 4-7 Yapamadığı zaman kırılmadan sabırla bekler. Yardım ister.

ZİGZAG OKUL ÖNCESİ UYGULAMA ALANI

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

ZİGZAG HEDEF BECERİLER

SEÇİCİ DİKKAT
RENK ALGISI
YÖN ALGISI
PSİKOMOTOR BECERİLER
İŞİTSEL ALGI
GRUPLU HAREKET

KULLANILAN TERİMLER

TERZİ :
GÖMLEK :
İĞNE :
DÜĞME :
MAKAS :

HEDEF KURALLAR

- 1- ETKİLİ DİNLEME ETKİNLİĞİ
- 2- GRUPLU HAREKET EDEBİLME KURALI
- 3- KUTU İÇERİĞİ VE MATERYALLERİ TOPLAMA KURALI

DERSE: ZENGİNLEŞTİRİLMİŞ EĞİTİM

SINIF : 4 YAŞ

ÖĞRENME ALANI: ZİGZAG OYUNU

ALT ÖĞRENME ALANI: ŞEKİL EŞLEŞTİRİYORUM, ZİNCİRLE ŞEKİL OLUŞTURUYORUM.

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

SÜRE: 30 dakika

HEDEF -1. Zigzag oyunu tanır. Parçalarının özelliklerini gösterir.

KAZANIMLAR:

- 1-1 Oyunun adını doğru söyler
- 1-2 Oyunun bireysel uygulaması olduğunu belirtir.
- 1-3 Oyuna ait parçaları tanır.
- 1-4 Uygulamaya başlamak için gerekli parçaları masanın üzerine yerleştirir.
- 1-5 Masa üzerinde önce gömleği yerleştirir. Daha sonra ağaç iğneyi ve renkli düğmeleri dizer.
- 1-6 Kutu içindeki düğmelerin özelliklerini inceler.
- 1-7 Düğme dikme hareketini gösterir.
- 1-8 Her hangi bir düğmeyi alarak gömlek üzerinde rastgele bir yere diker.

DERSE HAZIRLIK

Sınıf düzeni sağlandıktan sonra terzilik mesleği ve elbise dikimi ile ilgili kısa konuşma yapılır. Sorular sorulur. Oyun kutusu öğrencilere gösterilerek "Size terziler gibi düğme dikebileceğimiz zig zag oyunu" der. Kutunun nasıl açılıp kapanacağı gösterilir. Parçalarla ilgili gerekli ikazlarda bulunulur. Tehlikeli hareketlerin nelere yol açılacağından bahsedilir.

İŞLENİŞ:

Öğretmen oyunları dağıttıktan sonra öğrencilerin kutuları açmalarına yardımcı olur.

Önce gömlek modeli çıkarılarak doğru olarak yerleştirilir. Gömleğin doğru yönü neresi, ters tarafı neresi gösterilerek anlatılır.

İğneyi almaları istenir. İğnenin ipliğe bağlı olup olmadığı kontrol ettirilir. İpin son kısmının düğümlü olması gerektiği belirtilir. Düğümlü olmayan varsa düğüm atılır.

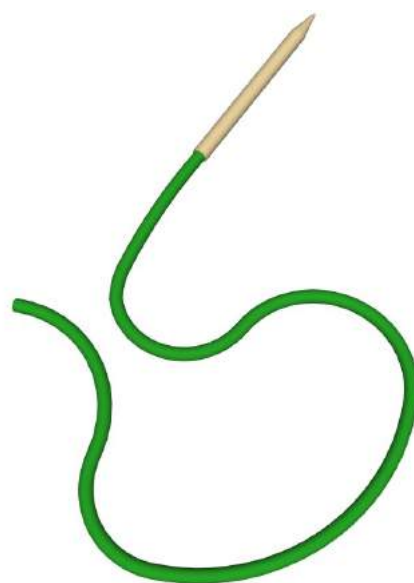
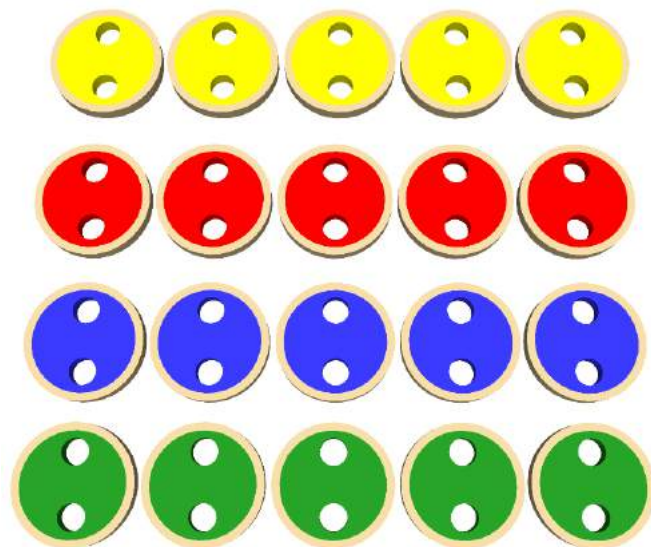
Şimdide herkes bütün düğmeleri masanın üzerine rastgele dizsin. Diye komut verilir.

Tüm öğrencilerin renkli düğmeleri saymaları istenir.

Dikkatli davranmak ve iğneyi sağa sola sallamamak konusunda sınıfı yeterince uyarır.

Öğretmen dikkatleri topladıktan sonra düğme dikme işlemini anlatır. Öncelikle iğnenin nasıl olması gerektiğini sonrasında gömleğin nasıl tutulacağını anlatır. Sonra herkesin iğnesini çıkarıp tekrar takmasını ister.

Sonra herkesin istediği bir düğmeyi dikmesini ister. Ders sonuna kadar çocukların düğme dikmelerine yardımcı olur.



DERSE: ZENGİNLEŞTİRİLMİŞ EĞİTİM

SINIF : 4 YAŞ

ÖĞRENME ALANI: ZİGZAG OYUNU

ALT ÖĞRENME ALANI: ŞEKİL EŞLEŞTİRİYORUM, ZİNCİRLE ŞEKİL OLUŞTURUYORUM.

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

SÜRE: 30 dakika

HEDEF -1. Zigzag oyunu tanır. Parçalarının özelliklerini gösterir.

KAZANIMLAR:

- 1-1 Oyunun adını doğru söyler
- 1-2 Oyunun bireysel uygulaması olduğunu belirtir.
- 1-3 Oyuna ait parçaları tanır.
- 1-4 Uygulamaya başlamak için gerekli parçaları masanın üzerine yerleştirir.
- 1-5 Masa üzerinde önce gömleği yerleştirir. Daha sonra ağaç iğneyi ve renkli düğmeleri dizer.
- 1-6 Kutu içindeki düğmelerin özelliklerini inceler.
- 1-7 Düğme dikme hareketini gösterir.
- 1-8 Her hangi bir düğmeyi alarak gömlek üzerinde rastgele bir yere diker.

DERSE HAZIRLIK

Sınıf düzeni sağlandıktan sonra terzilik mesleği ve elbise dikimi ile ilgili kısa konuşma yapılır. Sorular sorulur. Oyun kutusu öğrencilere gösterilerek "Size terziler gibi düğme dikebileceğimiz zig zag oyunu" der. Kutunun nasıl açılıp kapanacağı gösterilir. Parçalarla ilgili gerekli ikazlarda bulunulur. Tehlikeli hareketlerin nelere yol açılacağından bahsedilir.

İŞLENİŞ:

Öğretmen oyunları dağıttıktan sonra öğrencilerin kutuları açmalarına yardımcı olur.

Önce gömlek modeli çıkarılarak doğru olarak yerleştirilir. Gömleğin doğru yönü neresi, ters tarafı neresi gösterilerek anlatılır.

İğneyi almaları istenir. İğnenin ipliğe bağlı olup olmadığı kontrol ettirilir. İpin son kısmının düğümlü olması gerektiği belirtilir. Düğümlü olmayan varsa düğüm atılır.

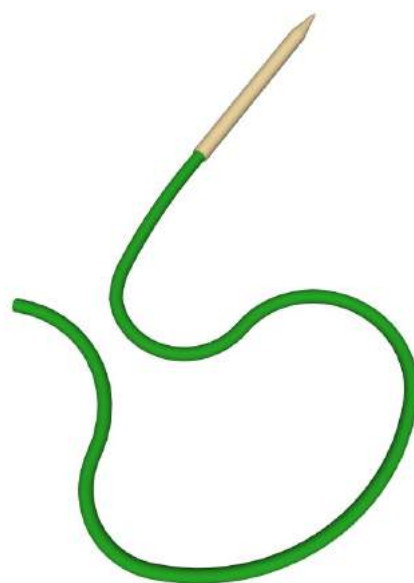
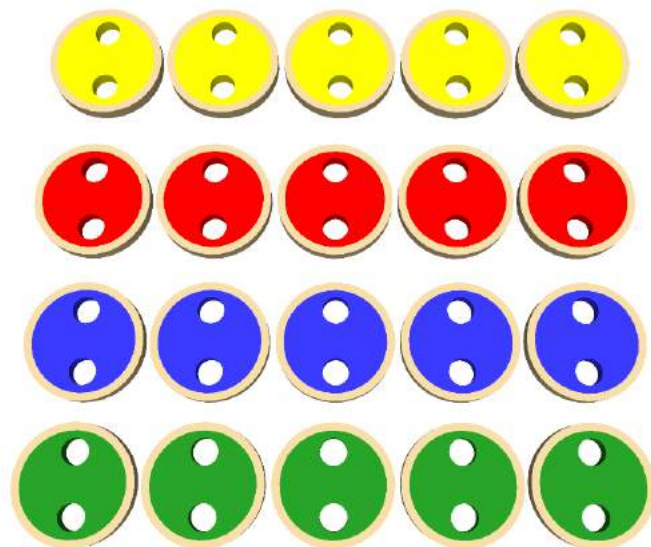
Şimdide herkes bütün düğmeleri masanın üzerine rastgele dizsin. Diye komut verilir.

Tüm öğrencilerin renkli düğmeleri saymaları istenir.

Dikkatli davranmak ve iğneyi sağa sola sallamamak konusunda sınıfı yeterince uyarır.

Öğretmen dikkatleri topladıktan sonra düğme dikme işlemini anlatır. Öncelikle iğnenin nasıl olması gerektiğini sonrasında gömleğin nasıl tutulacağını anlatır. Sonra herkesin iğnesini çıkarıp tekrar takmasını ister.

Sonra herkesin istediği bir düğmeyi dikmesini ister. Ders sonuna kadar çocukların düğme dikmelerine yardımcı olur.



DERSE: ZENGİNLEŞTİRİLMİŞ EĞİTİM

SINIF : 4 YAŞ

ÖĞRENME ALANI: ZİGZAG OYUNU

ALT ÖĞRENME ALANI: ŞEKİL EŞLEŞTİRİYORUM, ZİNCİRLE ŞEKİL OLUŞTURUYORUM.

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

SÜRE: 30 dakika

HEDEF –2. Gömlek üzerinde düğmeleri belirtilen şekilde yerleştirir.

KAZANIMLAR:

- 2-1 Gömleğin üzerine kaç tane düğme dikeceğini bilir.
- 2-2 Kaç tane düğmesi olduğunu belirtir/renklerine ayırır.
- 2-3 Gömlek üzerinde düğmeleri yerleştirir.
- 2-4 Belirtilen istenilen sıralamaya göre düğmeleri yerleştirir.
- 2-5 Yerleştirdiği düğmeleri gömleğe diker.

DERSE HAZIRLIK

Öğretmen oyunu dağıtmadan önce sınıfa önceki derslerde yapılan çalışmalarını tekrar anlatır. Düğme dikme ve arkadaşına zarar vermeme konusunda dikkatlerini çeker. Herkesin kutu içeriğine sahip çıkması ve iğnenin ipini fazla zorlamamaları gerektiğini belirtir.

İŞLENİŞ:

Öğretmen oyunları dağıttıktan sonra öğrencilerin kutuları açmalarına yardımcı olur.

Gömleği çıkarmalarını masa üzerine yerleştirmeleri belirtilir.

İğnelerin gömleğin en alt sol düğme yerine takılı olması söylenir.

Gerekli kontroller yapılır. Her renkten bir düğme alınacağı ve mavi-sarı-kırmızı-yeşil sıralamasına göre dikileceği belirtilir.

Aralık bırakmadan önce düğmeleri yerleştirmeleri söylenir. Sınıf kontrol edilir. Sonra düğmelerin sırasını bozmadan dikmeleri istenir.

Zaman kalırsa aynı şekilde farklı bir yöntem daha uygulanabilir.

Düğme dikmede zorlanan çocuklara uygulamalı olarak anlatılır.

Ders sonunda "toparlanın" komutuyla kutuların toplanması sağlanır.