

EQUİLİBRİO

HEDEF -1. Equilibrio oyununu kavrama kurallarını tanıma

KAZANIMLAR

- 1-1 Equilibrio oyunun adını söyler anlamını belirtir.
- 1-2 Oyunu oluşturan parçaların sayısını belirtir.
- 1-3 Oyun içeriğinde uygulanan parçaların adlarını söyler. Kutu içeriğini gösterir.
- 1-4 Uygulama için kutuyu açıp tekrar toplamayı bilir.
- 1-5 Parçaları istenilen şekilde sıralar.
- 1-6 Aynı parçaları yan yana veya üst üste sıralar
- 1-7 Parçaları diğer arkadaşlarının parçalarıyla karışmamasına özen gösterir.

HEDEF -2. 3 ve 4 ten çok parça ile geometrik şekiller oluşturma

KAZANIMLAR

- 2-1 Belirtilen geometrik şekle örnek verir.
- 2-2 Şekli oluşturmak için kullanacağı parçaları ayırır.
- 2-3 İki üç prizma ile büyük bir üçgen prizma oluşturur.
- 2-4 Birden çok parça kullanarak bir dikdörtgen prizma oluşturur.
- 2-5 Birden çok parça ile kare oluşturur.

HEDEF -3. Belirtilen parçalarla hayalinden şekiller oluşturur.

KAZANIMLAR

- 3-1 Farklı parçaları kendi aralarında sıralar.
- 3-2 Birden çok parçayı üst üste dengeli bir şekilde dizer.
- 3-3 Hayalinde bir şekil canlandırır. Şekli belirtir.
- 3-4 En az 4 parçayı birleştirerek hayal ettiği bir şekli yapar.
- 3-5 Dört ve dörtten çok parçayı birleştirerek anlamlı şekiller oluşturur.
- 3-5 Verilen şekille ilgili düşüncelerini belirtir.

HEDEF -4. Belirtilen şekilleri istenen parçalarla oluşturma

KAZANIMLAR

- 4-1 Belirtilen şekli kitaptan bulup açar.
- 4-2 İstenen parçaları ayırır.
- 4-3 Şekli oluşturmak için hangi parçalardan başlayacağına karar verir.
- 4-4 Şekli oluşturmak için kendi kendine motive olur.
- 4-5 Başlangıçta parçaları düzgün yerleştirir.
- 4-6 Şekli tamamlamak için birden çok yöntem dener.
- 4-7 Gerektiğinde yardım ister.
- 4-8 Yardım edilmesine izin verir.

HEDEF -5. Verilen şekille ilgili analiz yapar. Çıkarımlarda bulunur.

KAZANIMLAR

- 5-1 Şeklin kaç parçadan oluştuğunu belirtir.
- 5-2 Başlangıçta hangi parçaları kullanacağını bilir.
- 5-3 Yapacağı şekille ilgili plan yapar. Parçaları rastgele yerleştirir.
- 5-4 Şekille ilgili yorum yapar.
- 5-5 Şekli tamamlamak için birden

EQUİLİBRİO OYUNU UYGULAMA ALANI

Öğrencilerde görsel algı, motivasyon, üretkenlik, geometrik şekilleri kavrama gibi becerilerin geliştirildiği bir uygulamadır. Parçaların geometrik şekillerden oluşması, birbirine geçmeli ve yapıştırma olmaması dikkat ve motivasyonu artırma açısından çok önemlidir. Her öğrenci parçaların fiziksel yönleriyle oynarken sağ-sol-üst alt gibi yön kavramlarını da kavrayabilirler. Özellikle kitap çalışmaları esnasında önce kullanılacak parçaların ayrılması, planlama becerisinin gelişmesine yardımcı olur. Her çocuk bireysel olarak kendi etkinliğini yapacağından dolayı kendi becerilerini fark edecek, sınıfın hızına yetişebilmek için zamanı etkili kullanacaktır.

İlk ders planında etkili dinleme-parçaları tanıma-kutuyu açma ve toplama konusunda ağırlık verilmeli öğrencilerin iç disiplin kazanmaları konusunda onlara yardımcı olunmalıdır.

Dikey şekillerin uygulamasında öğrencilerin parça ölçümleri yapmalarına yardımcı olarak onları düzgün şekiller oluşmalarına yönlendirilir. Böylece okuma ve yazma evresinde daha dikkatli olmalarını sağlar.

2. sınıf öğrencilerinde 1. Ders planı uygulandıktan sonra kalan 5 derste 40. Şekle kadar düzen içinde yapılmalıdır. 12. Şekilden itibaren denge ve motivasyon konusunda daha çok dikkat gerekir. Şekillerin görüntüsünden çocukların hangi parça olduğunu kestirmeleri görsel algı konusunda gelişmelerine yardımcı olur.

UYGULAMA SINIFI	DERS SAATİ	UYGULAMA PLANI	SÜRE DAKİKA
1. SINIF	7 DERS	DERS PLANI 1-2-3-4	40 DK 7 DERS
2. SINIF	6 DERS	DERS PLANI 1- 4-5	40 DK 6 DERS
3. SINIF			
4. SINIF			

HEDEF BECERİLER

GÖRSEL ALGI
DİKKAT-MOTİVASYON
ÜRETKENLİK
PLANLAMA
ZAMANI ETKİLİ KULLANMA

TERİMLER

SİLİNDİR : Daire şeklindeki taşlarımıza (yuvarlak) terimi kullanmıyoruz. Silindir yada daire adı verilir.
KÜP : Kare şeklindeki taşlarımıza mavi kare yada kare prizma terimi kullanılır.
KÖŞE : Parçalar anlatılırken prizmaların köşeleri gösterilerek anlatılır.
KARE PRİZMA : Prizmaları taban şekillerine göre adlandırdığımızı dik tuttuğumuz zaman tabanı kare olduğu için kare prizma diyoruz.
DİKDÖRTGEN PRİZMA : Kare prizma dediğimiz şekil yatay konumda iken tabanı dikdörtgen olduğu için bu adı veriyoruz.
DİK YAMUK PRİZMA : Parçanın geometrik şekil olarak karşılığı dik yamuk prizma olduğu için dik yamuk denir.
YARIM SİLİNDİR : Şeklin yapısından dolayı bu ad verilir.
KÖPRÜ : herhangi bir geometrik şekil adı olma
YATAY-DİKEY : Parçaların farklı konumları anlatılırken kullanılan terim.

HEDEF KURALLAR

ETKİLİ DİNLEME
PLANLAMA
GRUPLA BİRLİKTE HAREKET ETME
PARÇA VE KUTU TOPLAMA

ÖLÇME DEĞERLENDİRME ALANI

OYUNUN PARÇALARINI TANIR VE NASIL OYNANACAĞINI BİLİR: İlk dersten itibaren her parçayı adıyla tanır. Sayılarını bilir. Parçası kaybolduğunda bunu fark eder.

PARÇALARIN FARKLI YÖNDE DURUŞUNU GÖSTERİR: parçaları şekilde görüldüğü gibi farklı konumlara getirebilir. Yönerge verildiğinde belirtilen yönde parçayı konumlandırır.

ŞEKİL OLUŞTURMAK İÇİN PLAN YAPAR/ PLANLI HAREKET EDER: Şekil yapmadan önce hangi parçalarla çalışacağına karar verir. Şekillerin hangi kısmından başlayacağını planlar. Gerektiğinde planını ifade eder.

SONUCA ULAŞABİLMEK İÇİN BİRDEN ÇOK YÖNTEM DENER: Şekillerin zorluk derecesine göre kendini motive eder. Uygulama esnasında parçaların bozulmasına aldırmadan tekrar başlayabilir. Gerektiğinde farklı yöntemler (üç parçayı aynı anda yerine bırakarak vs.) deneyerek şekli tamamlar.

HAYAL GÜCÜNÜ İYİ KULLANIR. PARÇALARLA HAYALİNDEN FARKLI ŞEKİLLER YAPAR: hayal dünyası zengindir. Günlük yaşamda karşılaştığı objeleri parçalarla şekil haline dönüştürebilir. İstenen şekille alakalı farklı hayaller kurabilir. Bunu parçalarla oluşturup anlatabilir.

DERSE: OYUN VE FİZİKİ ETKİNLİK

SINIF: 1. SINIF

ÖĞRENME ALANI: EQUİLİBRİO (GEOMETRİK PARÇALAR)

ALT ÖĞRENME ALANI: ŞEKİL YAPIYORUM

BECERİLER: GÖRSEL ALGILAMA, GÖZLEM VE DEĞERLENDİRME, ÖZGÜN DÜŞÜNME,

PLANLI VE DÜZENLİ ÇALIŞMA, MOTİVASYON, ÜRETKEN DÜŞÜNME,

SÜRE: 40 dakika

HEDEF -1. Equilibrio oyununu kavrama kurallarını tanıma

KAZANIMLAR

1-1 Equilibrio oyunun adını söyler anlamını belirtir.

1-2 Oyunu oluşturan parçaların sayısını belirtir.

1-3 Oyun içeriğinde uygulanan parçaların adlarını söyler. Kutu içeriğini gösterir.

1-4 Etkinlik için kutuyu açıp tekrar toplamayı bilir.

1-5 Parçaları istenilen şekilde sıralar.

1-6 Aynı parçaları yan yana veya üst üste sıralar

1-7 Parçaları diğer arkadaşlarının parçalarıyla karışmamasına özen gösterir.

DERSE HAZIRLIK

Öğretmen, sınıfın motivasyonunu sağladıktan sonra, oyunun tanımını yapar. Equilibrio adını sınıfça tekrar ettirir. (Oyunla ilgili parçaların tanımını dağıttıktan sonra yapmalıdır.) oyunun öğrencilere, daha dikkatli gözlem yapmayı, görsel algılarının güçleneceğini, dikkat ve motivasyonlarının artacağını, ölçme ve planlama yapmayı öğreneceklerini, hayal dünyalarının genişleyeceğini belirtir. Herkesin bu oyunu kendi başına oynayacağını, parçaların karışmamasına dikkat etmeleri gerektiğini anlatır. Oyun kutusunun nasıl açılması gerektiği, gösterilir. Bu oyun Etkinliğinde etkili dinleme kuralı, planlama ve Etkinlik kuralı, toparlanma kuralı uygulanacağı izah edilir. Oyunları alıp düzgün şekilde parçaları masanın üzerine çıkarmaları belirtilir.

İŞLENİŞ

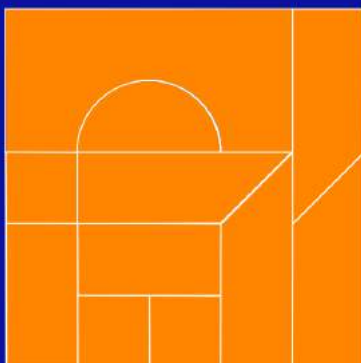
Öğrenciler oyunları önlerine yerleştirdikten sonra parçaları ellerine alıp incelemelerini belirtir.

Öğretmen her parçayı tek tek isimleriyle birlikte tanım yapar. Öğrencilerde parçaları alır gösterirler. Etkinlik-1

Parçaların duruş şekillerini göstererek sınıfta Etkinliğini ister. (bu etkinlikte, belirtilen parçayı herkes sağa doğru yatay koysun, tarzında Etkinlik yaptırılıp çocukların yön kavramını anlayıp anlamadıkları gözlenmelidir. Etkinlik-2

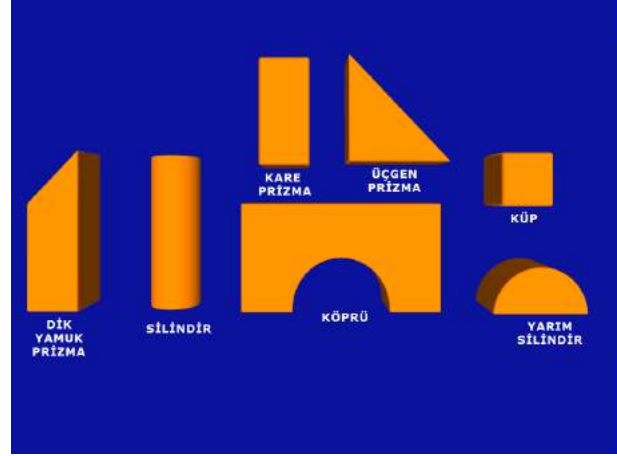
Daha sonra parçaların birbirlerine göre oranlamasının eğitilmesi konusunda çalışma yapılmalıdır. Önce tüm parçaların birer örneği yan yana sıralanarak konu üzerinde yorumlar yapılır. Etkinlik-3-4

Dersin kalan kısmında öğretmen istediği şekilleri söyleyerek yaptırabilir. En az 10 parça ile Kare -dikdörtgen yada en büyük dikdörtgen şeklinde hayal güçlerini zorlayacak etkinlikler yaptırılabilir. Etkinlik-5

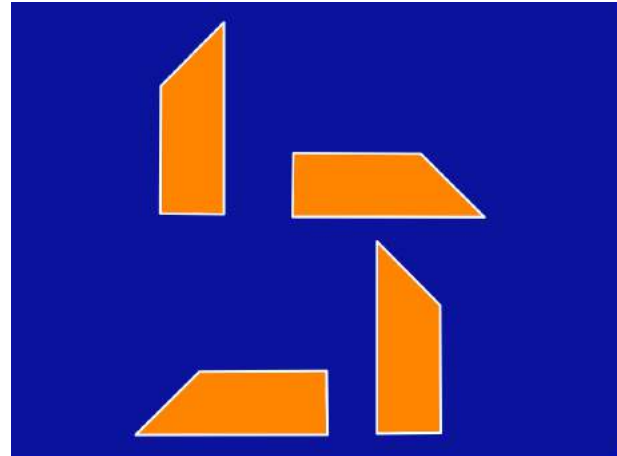


***Bu derste öğretmen zayıf kalan öğrencileri tespit eder. Onlara gerekli yönlendirmelerde bulunur. Sınıf oturma düzeninde de değişiklik yapılabilir.

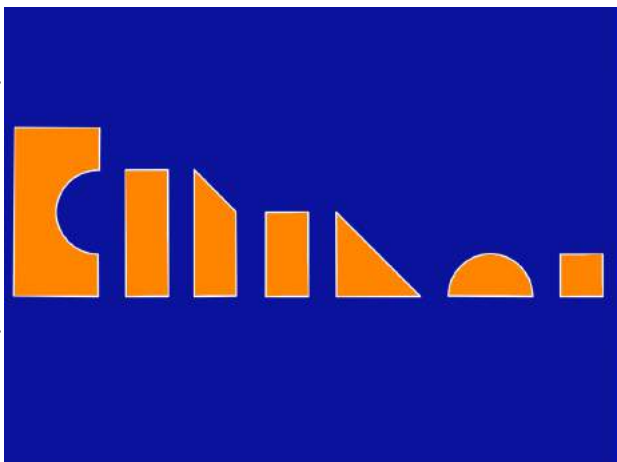
ETKİNLİK-5



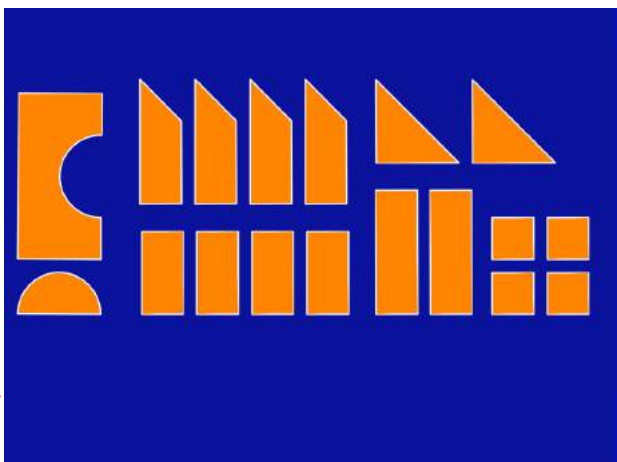
ETKİNLİK-1



ETKİNLİK-2



ETKİNLİK-3



ETKİNLİK-4

DERS: OYUN VE FİZİKİ ETKİNLİK

SINIF: 1. SINIF

ÖĞRENME ALANI: EQUİLİBRİO (GEOMETRİK PARÇALAR)-2

ALT ÖĞRENME ALANI: ŞEKİL YAPIYORUM

BECERİLER: GÖRSEL ALGILAMA, GÖZLEM VE DEĞERLENDİRME, ÖZGÜN DÜŞÜNME,

PLANLI VE DÜZENLİ ÇALIŞMA, MOTİVASYON, ÜRETKEN DÜŞÜNME,

SÜRE: 40 dakika

HEDEF -2. 3 ve 4 ten çok parça ile geometrik şekiller oluşturma

KAZANIMLAR

2-1 Belirtilen geometrik şekle örnek verir.

2-2 Şekli oluşturmak için kullanacağı parçaları ayırır.

2-3 İki üç prizma ile büyük bir üçgen prizma oluşturur.

2-4 Birden çok parça kullanarak bir dikdörtgen prizma oluşturur.

2-5 Birden çok parça ile kare oluşturur.

DERSE HAZIRLIK

Öğretmen, oyunları dağıtmadan önce sınıfın motivasyonunu sağlar. Oyunun motivasyon ve dikkat gelişimi konusunda etkilerinden bahseder. Bu derste kendilerine yönerge vereceğini ve herkes bu yönergelere göre parçalarla etkinlik yapacak, diye belirtir.

İŞLENİŞ

Öğretmen, oyunları dağıttıktan sonra rastgele parçalar olarak adlarını sorar. Seçtiği öğrencilere farklı konumlarını göstermesini ister. Sınıfa bildikleri geometrik şekil adlarını söylettirir. Kendisi de eklemeler yapar.

Bu derste birden çok parça ile farklı şekiller yapmalarını belirtir. İlk olarak büyük bir **üçgen prizma** yapmalarını ister. Etkinlik-1

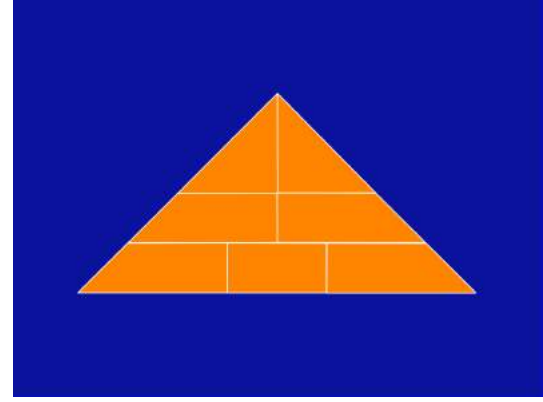
Yapılan iki üç parçalı şekillerin daha da büyütülebileceğini yapabilecekleri en büyük üçgen prizma olması gerektiğini söyler.

Gerekirse hangi parçaları kullanmaları gerektiğini açıklar. (**üçgen prizma-kare bir prizma ve dik yamuk prizma**)

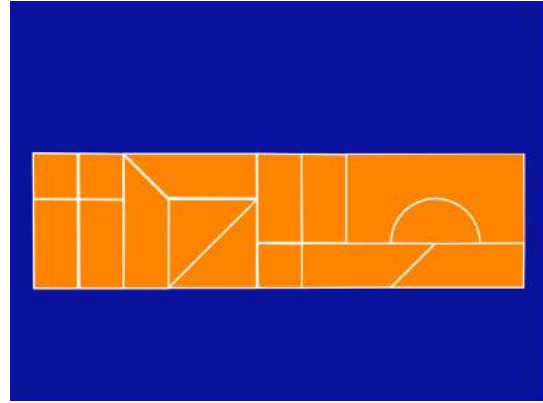
Şekiller yapıldıktan sonra, öğretmen sınıfın **kare prizma** oluşturmasını ister. Gerekli görürse "**EN UZUN KARE PRİZMA**" yapın der. Etkinlik-2

*Silindirleri kullanan öğrencilere silindirde köşe olmadığı belirtilir.

Uygulamanın tamamlanmasıyla istenen özellikte şekli yapanlara sözlü tebrik sunulur. Daha sonra öğretmen öğrencilere 1 yada E harfini yaptırabilir. Gerekli görürse, hayali olarak farklı şekil yapmalarını ister. Yapılan şekilleri anlattırır.



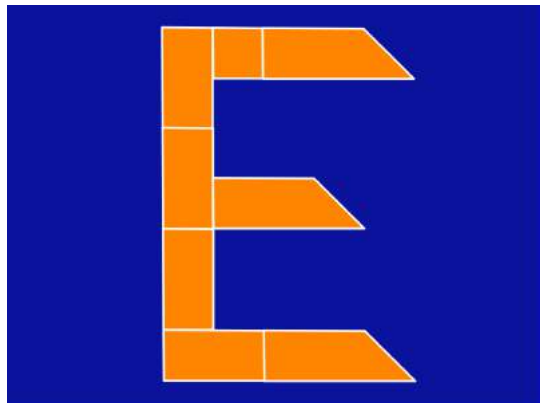
Etkinlik-1



Etkinlik-2



Etkinlik-3



DERS: OYUN VE FİZİKİ ETKİNLİK

SINIF: 1. SINIF

ÖĞRENME ALANI: EQUİLİBRİO (GEOMETRİK PARÇALAR)-3

ALT ÖĞRENME ALANI: ŞEKİL YAPIYORUM

BECERİLER: GÖRSEL ALGILAMA, GÖZLEM VE DEĞERLENDİRME, ÖZGÜN DÜŞÜNME, PLANLI VE DÜZENLİ ÇALIŞMA, MOTİVASYON, ÜRETKEN DÜŞÜNME,

SÜRE: 40 dakika



HEDEF -4. Belirtilen şekilleri istenen parçalarla oluşturma

KAZANIMLAR

4-1 Belirtilen şekli kitaptan bulup açar.

4-2 İstenen parçaları ayırır.

4-3 Şekli oluşturmak için hangi parçalardan başlayacağına karar verir.

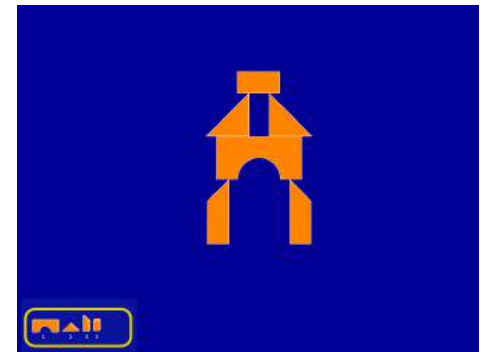
4-4 Şekli oluşturmak için kendi kendine motive olur.

4-5 Başlangıçta parçaları düzgün yerleştirir.

4-6 Şekli tamamlamak için birden çok yöntem dener.

4-7 Gerektiğinde yardım ister.

4-8 Yardım edilmesine izin verir.



Etkinlik-1

DERSE HAZIRLIK

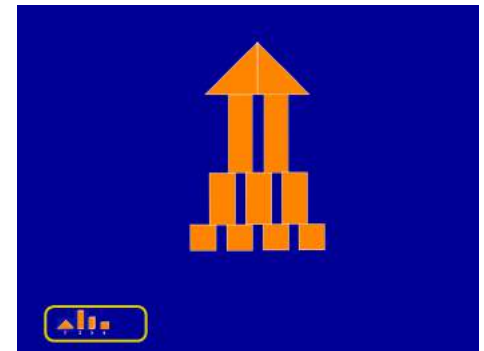
Öğretmen, oyunları dağıtmadan önce sınıfın motivasyonunu sağlar.

Bu derste kitapla çalışmaya başlayacaklarını belirtir. Kitap uygulaması konusunda, kitap sayfalarının nasıl açılacağı, şekilleri yapmadan önce hangi parçalarla çalışacakları gösterilir. Burada önce parçaları ayırmalarının bir "planlama kuralı" olduğu anlatılır. Oyunları almalarını ve parçaların sayılarını kontrol etmelerini ister.

İŞLENİŞ

Oyunların açılıp hazırlanmasından sonra kitabın 1. Sayfası açtırılarak önce sayfanın altındaki parçalar kısmına dikkat çekilir. Herkesin orda belirtilen parçalarını belirtilen sayı kadar önüne ayırması istenir.

***Parçaların birbirlerine karışsa bile herkesin parça sayılarını bilmeleri ikazında bulunulur.



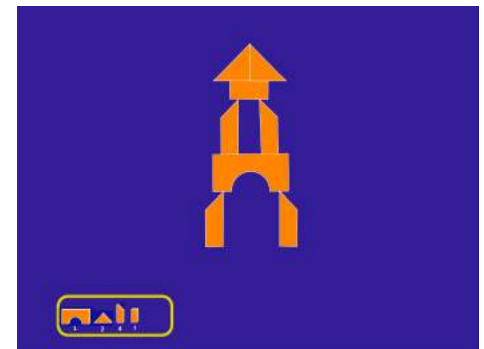
Etkinlik-2

Birinci şekli yapmaları istenir. Şekli **dikey** olarak yapmalarına dikkat edilir. Sınıf kontrol edilerek parçaların ölçülü koymalarına dikkatler çekilir.

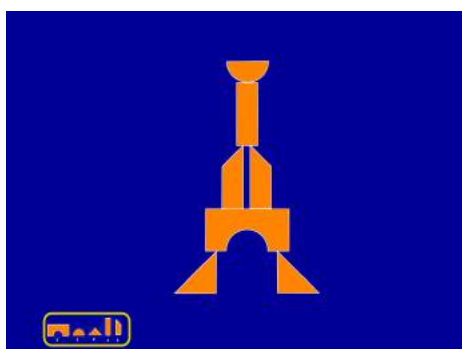
Etkinlik-1

Bitirenlerin 2. Şekle geçebileceği belirtilir. Öğretmen bitiremeyenlere yönlendirme yaparak yardımcı olur. Parçaların yerleştirilmesinde şekildekine göre ölçüm yapmaları belirtilir.

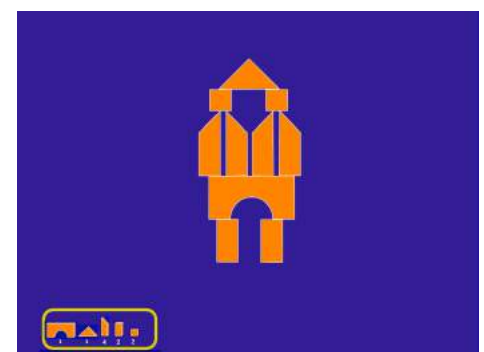
5. şekle kadar yapmaları sağlanır. **Planlama ve ölçme** konusunda öğretmen dikkatli davranır.



Etkinlik-3



Etkinlik-5



Etkinlik-4

DERS: OYUN VE FİZİKİ ETKİNLİK

SINIF: 1. SINIF

ÖĞRENME ALANI: EQUİLİBRİO (GEOMETRİK PARÇALAR)-4

ALT ÖĞRENME ALANI: ŞEKİL YAPIYORUM

BECERİLER: GÖRSEL ALGILAMA, GÖZLEM VE DEĞERLENDİRME, ÖZGÜN DÜŞÜNME, PLANLI VE DÜZENLİ ÇALIŞMA, MOTİVASYON, ÜRETKEN DÜŞÜNME,

SÜRE: 40 dakika

HEDEF –4. Belirtilen şekilleri istenen parçalarla oluşturma

KAZANIMLAR

4-1 Belirtilen şekli kitaptan bulup açar.

4-2 İstenen parçaları ayırır.

4-3 Şekli oluşturmak için hangi parçalardan başlayacağına karar verir.

4-4 Şekli oluşturmak için kendi kendine motive olur.

4-5 Başlangıçta parçaları düzgün yerleştirir.

4-6 Şekli tamamlamak için birden çok yöntem dener.

4-7 Gerekliğinde yardım ister.

4-8 Yardım edilmesine izin verir.

DERSE HAZIRLIK

Öğretmen, kitap uygulamasına devam edileceğini belirtir. En az yedi şekil yapmaları gerektiğini söyler. Şekli hızlı yapmalarının önemi olmadığını önemli olan düzgün yapmak olduğunu belirtir. Parçaların birbirine sabit olmadığından dolayı şekil yapımında parçaların çok fazla düşebileceği, bunun için iyi konsantre olmaları gerektiği anlatılır.

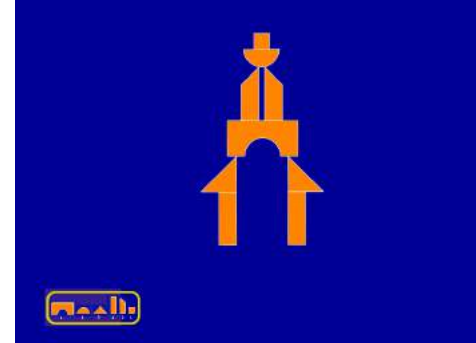
İŞLENİŞ

Oyunların açılıp hazırlanmasından sonra kitabın 6. Sayfası açılarak önce sayfanın altındaki parçaları ayırmaları istenir. Sınıf yarış havasına sokulmadan sayfaları yapmaları belirtilir.

Şekli yapamayanların nerede hata yaptıklarına dikkat edilir. Zayıf kalan çocuklara belli düzeyde yardımcı olur. **(Çok zayıf çocukların en basit şekilleri yapmaları gerekir. Bunun için öğretmen gerekirse birden çok zayıf öğrenciyi sınıfın belli bir tarafına oturtturarak çalışmalarına yardımcı olur.)**

Bu ders sonuna kadar 12. Şekle kadar yapılabilir. Fakat bu konuda esnek davranılabilir.

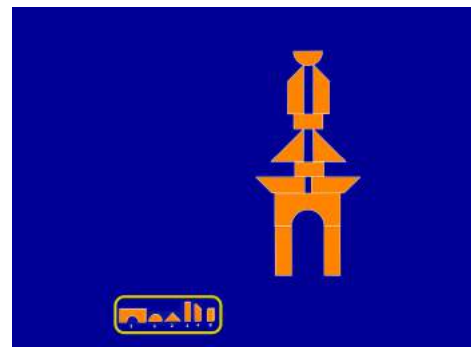
*** Üstün potansiyelli çocukların arkadaşlarını beklemelerini istemek yerine şekillerin ayrıntılarını çok düzenli yapmaları konusunda yardımcı olmak gerekir. Bu tür çocukları şekilleri bitirdikten sonra kitaptaki diğer şekilleri yapmasına izin verebiliriz.



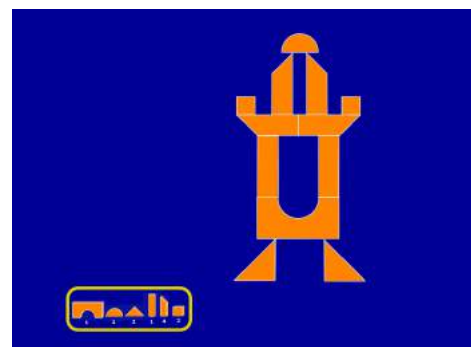
Etkinlik-1



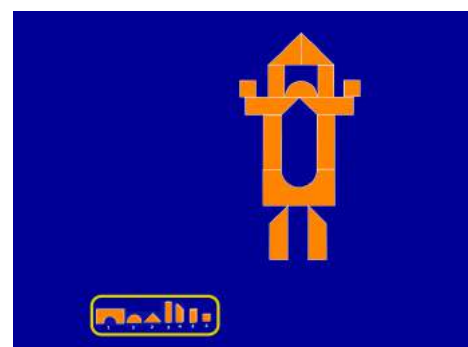
Etkinlik-2



Etkinlik-3



Etkinlik-4



Etkinlik-5

DERS: OYUN VE FİZİKİ ETKİNLİK

SINIF: 2. SINIF

ÖĞRENME ALANI: EQUİLİBRİO (GEOMETRİK PARÇALAR)-5

ALT ÖĞRENME ALANI: ŞEKİL YAPIYORUM

BECERİLER: GÖRSEL ALGILAMA, GÖZLEM VE DEĞERLENDİRME, ÖZGÜN DÜŞÜNME, PLANLI VE DÜZENLİ ÇALIŞMA, MOTİVASYON, ÜRETKEN DÜŞÜNME,

SÜRE: 40 DAKİKA

HEDEF –5. Verilen şekille ilgili analiz yapar. Çıkarımlarda bulunur.

KAZANIMLAR

- 5-1 Şeklin kaç parçadan oluştuğunu belirtir.
- 5-2 Başlangıçta hangi parçaları kullanacağını bilir.
- 5-3 Yapacağı şekille ilgili plan yapar. Parçaları rastgele yerleştirir.
- 5-4 Şekille ilgili yorum yapar.
- 5-5 Şekli tamamlamak için birden çok deneme yapar.

DERSE HAZIRLIK

Öğretmen sınıfa oyunları dağıtmadan önce kitabı eline alır. Kitabın kapaktan sonraki ilk sayfasında her parçanın farklı konumlardan görüntüsünü gösteren tabloyu açarak sınıfa gösterir. Burada her şeklin altında farklı duruşlarını iyi incelemeleri gerektiğini belirtir. Bu derste farklı bir alan geçeceklerini bunun için ara sıra bu tabloyu incelemeleri gerektiğini anlatır. Oyunları almalarını belirtir.

İŞLENİŞ

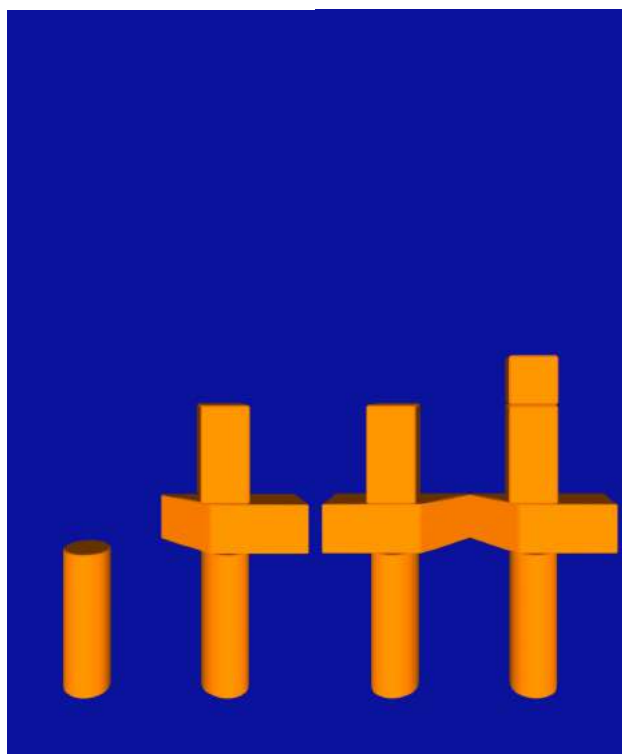
Öğrencilerin oyunları hazırlamalarının ardından önce kitabın ilk sayfası açılarak her parçanın farklı konumlarını özellikle üç boyutlu olarak incelemeleri istenir.

Öğretmen 41. Şekli birlikte yapacaklarını belirterek. Herkesin o sayfayı açmasını söyler.

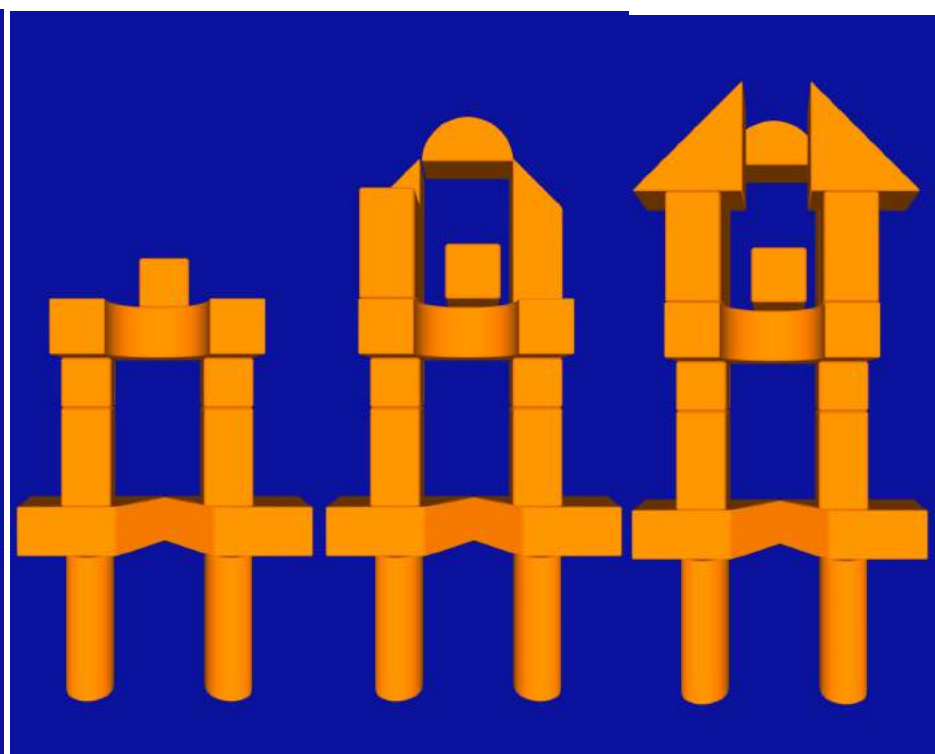
Sonra parçaları eline alarak sınıfla birlikte yapar. Etkinlik-1-5

DİĞER şekillerde aynı başlangıcı yapar ve kalanları öğrencilerin yapmasını ister. Cevap anahtarından kritik duran parçalar konusunda öğrencilere yardımcı olur.

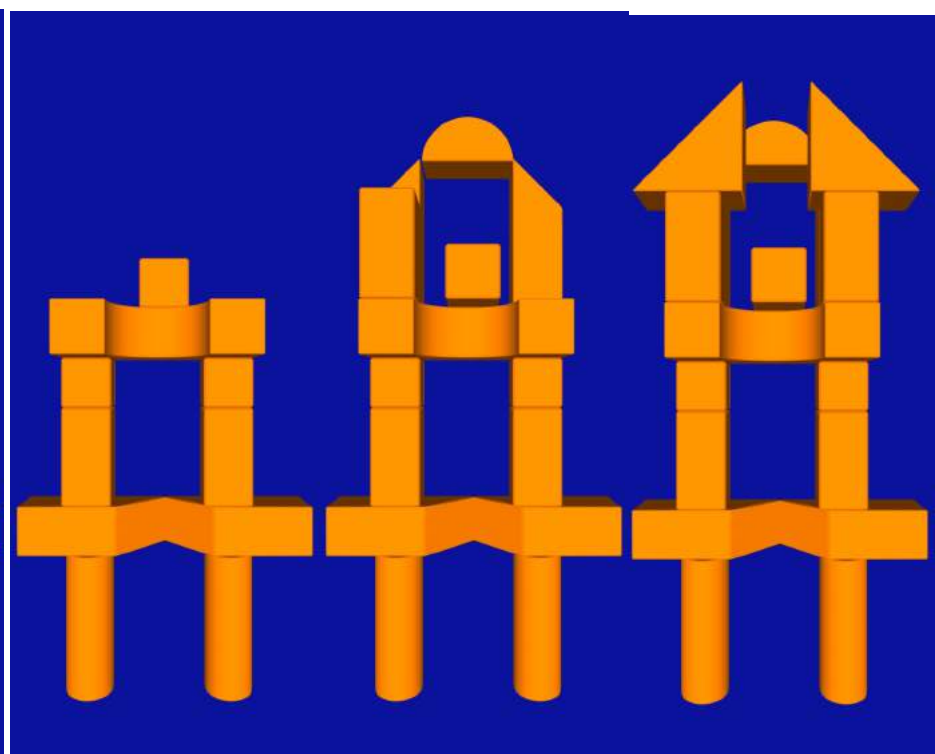
***** Bu uygulamada çocukları zorlamaya gerek yoktur. Gerekirse 4-5 şekil birlikte yapılmalı, isteyenlere 46. Şekilden sonrası serbest bırakılmalıdır.**



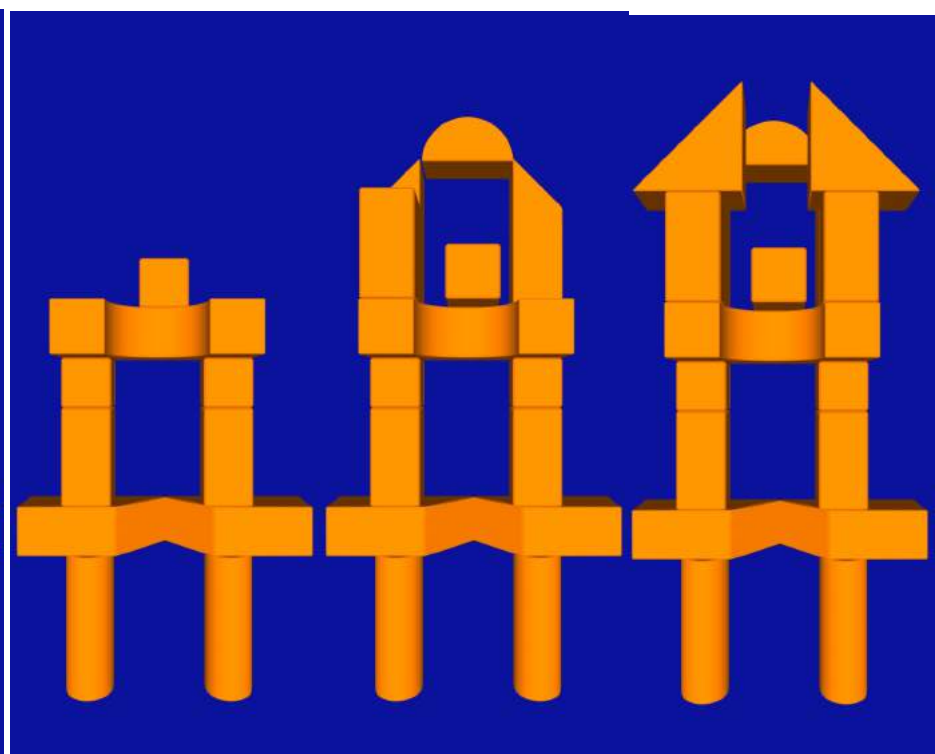
Etkinlik-1



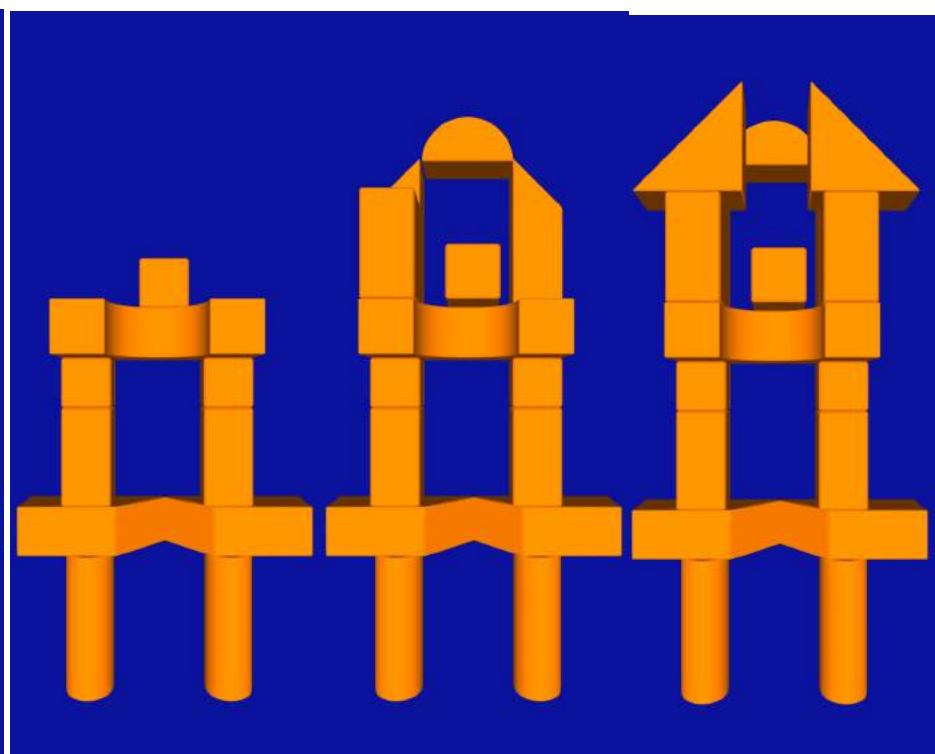
Etkinlik-2



Etkinlik-3



Etkinlik-4



Etkinlik-5

Geri kalan öğrencilerin yönlendirilmesi

Sınıf seviyesinin gerisinde kalan öğrenciler için :

- 1- Şekilleri yavaş yapan yada kavrayamayan çocukların şekillerle başlangıçta serbest şekil yapmalarına izin verilir. Bu çocuklar Etkinlik parçalarını çok iyi kavramalıdır. Bu yüzden öncelikle onlara bir şey dayatmayalım.
- 2- Daha sonra bu çocuklara ne kadar yardımcı olmamız gerektiğini tespit edelim. Öğrenci Etkinliği ne kadar tamamlayabiliyor? Bunu başta iyi gözlemlemeli ve öğrencinin diğerleri tarafından komplekse kapılmasına izin vermemeliyiz.
- 3- Etkinlik yapmaya başlaması için teşvik ettikten sonra gerekli parçaları ayırabiliyor mu? Ayırıyorsa ne yapacağına karar verebiliyor mu?
- 4- Bu çocuklarla tahtaya çıkarıp veya ayağa kaldırıp fiziksel oyun oynanmalıdır. İçine dönük çocukların basit el kol oyun etkinlikleriyle kendine güvenleri sağlanmalıdır.
- 5- Parçaların toplanmasında veya ders bitimi oyunların yerleştirilmesinde zayıf öğrencilere görev verilerek birlikte iş yapılmalı.