

TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Okul Adı :
Tarih :
Yaş Grubu (Ay) : 60 ay ve üzeri
Öğretmen Adı :

Güne Başlama Zamanı

Oyun Zamanı

Kahvaltı, Temizlik

Etkinlik Zamanı

“Değerler Eğitimi- İyilik” Türkçe Dil- Oyun – Okuma Yazmaya Hazırlık (Bütünleştirilmiş Bireysel ve Büyük Grup Etkinliği)

Öğle Yemeği, Temizlik

Dinlenme Zamanı

Kahvaltı, Temizlik

Etkinlik Zamanı

“Kitap Ayracım” Sanat (Bireysel Etkinlik)

Oyun Zamanı

Günü Değerlendirme Zamanı

Eve Gidiş

Genel Değerlendirme:

DEĞERLER EĞİTİMİ –İYİLİK

Etkinlik Türü: Türkçe Dil-Oyun - Okuma Yazmaya Hazırlık (Bütünleştirilmiş Bireysel ve Büyük Grup Etkinliği)

KAZANIM VE GÖSTERGELER:

Bilişsel Gelişim

Kazanım 2: Nesne/ durum/ olayla ilgili tahminde bulunur.

Göstergeleri: Nesne/ durum/ olayla ilgili tahminini söyler. Tahmini ile ilgili ipuçlarını açıklar. Eksilen ya da eklenen nesneyi gösterir.

Kazanım 3: Algıladıklarını hatırlar.

Göstergeleri: Nesne/ durum/ olayı bir süre sonra yeniden söyler. Hatırladıklarını yeni durumlarda kullanır.

Dil Gelişimi

Kazanım 3: Söz dizimi kurallarına göre cümle kurar. Göstergeleri: Düz cümle, olumsuz cümle, soru cümlesi ve bileşik cümle kurar. Cümlelerinde öğeleri doğru kullanır.

Kazanım 5: Dili iletişim amacıyla kullanır.

Göstergeleri: Konuşma sırasında göz teması kurar. Jest ve mimikleri anlar. Konuşurken jest ve mimiklerini kullanır.

Kazanım 7: Dinlediklerinin/ izlediklerinin anlamını kavrar.

Göstergeleri: Sözel yönergeleri yerine getirir. Dinlediklerini/ izlediklerini açıklar.

Dinledikleri/ izledikleri hakkında yorum yapar.

Kazanım 8: Dinlediklerini/ izlediklerini çeşitli yollarla ifade eder.

Göstergeleri: Dinledikleri/izledikleri ile ilgili sorular sorar.

Dinledikleri/izledikleri ile ilgili sorulara cevap verir. Dinlediklerini/ izlediklerini resim, müzik, drama, şiir, öykü gibi çeşitli yollarla sergiler.

Motor Gelişim

Kazanım 1: Yer değiştirme hareketleri yapar.

Göstergeleri: Isınma ve soğuma hareketlerini bir rehber eşliğinde yapar. Yönergeler doğrultusunda yürür.

Sosyal Duygusal Gelişim

Kazanım 3: Kendini yaratıcı yollarla ifade eder.

Göstergeleri: Duygu, düşünce ve hayallerini özgün yollarla ifade eder. Nesneleri alışılmışın dışında kullanır. Özgün özellikler taşıyan ürünler oluşturur.

Öğrenme Süreci:

Öğretmen çocukları minderlere oturtur. Ardından onlara şimdi sizlerle iyilik arkadaşı oyunun oynayacağız der. Oyuna başlamadan önce çocuklara oyunun nasıl oynandığını anlatır. Oyunda gün içerisinde ilk okula geldikleri andan itibaren herkes birbirine yardım ediyor, paylaşıyor, arkadaşını dinliyor ve bu şekilde bir sürü iyilik biriktiriyor. Ama ben nasıl biriktirdiklerini bilmiyorum. Ve en sonda da herkes kendine bir iyilik arkadaşı seçiyor ve ona ne tür iyilikler yaptığını ve neden yaptığını söylüyor. En çok oyu alan sınıfın en iyi iyilik arkadaşı seçiliyor. Açıklamadan sonra çocuklara rutin günlük etkinliklerine geri döner. Aradan bir süre geçip diğer etkinlikler tamamlandıktan sonra öğretmen öğrencileri tekrar minderlere oturtup oyuna devam ederler. Öğretmen bir öğrencinin adını söyleyerek senin iyilik arkadaşın kim diye sorar. Ve akabinde çocuklar acaba kimin ismini söyleyecek ve acaba ona ne iyilikte bulunmuş çok merak ediyoruz değil mi çocuklar diye sorar. Soru sorulan çocuk iyilik yapan kişiyi ve yapılan

iyiliği açıklar. Tüm çocuklara bu soru sorulduktan sonra en çok oyu alan çocuk sınıfın en iyi iyilik arkadaşı seçilir.

Öğretmen çocuklara;

“Görmediğiniz bir yeri, eşyayı, kişiyi nasıl tahmin edebilirsiniz?

Tahminde bulunacağınız şey ile ilgili ipuçları verilmesi işinizi kolaylaştırır mı?

Daha önce hiç tatmadığınız bir meyveyi gördüğünüzde tadını tahmin edebilir misiniz?”

vb. sorularını sorar.

Sayışma ile çocuklardan bir ebe seçilerek tahmin oyunu oynanacağı söylenir. Seçilen ebe sınıf kapısının dışına çıkar. Sınıfta kalan çocuklardan seçilecek bir çocuğun sınıfın iç tarafından kapıya kadar gelmesi istenir. Sınıftaki çocuk saç rengi, göz rengi, boy, giysi vb.

özelliklerini söyleyerek ipuçları verir ve sınıfın dışındaki çocuğun kendini tahmin etmesi sağlar. Oyun tüm çocukların katılımıyla sürdürülür. Ebe olan çocuğun yüzü istediği bir hayvan yüzü şeklinde boyanır.

Matervaller:

Yüz boyası

Sözcük ve kavramlar:

İyilik

Değerlendirme:

Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki türlerde sorular yöneltilebilir:

- İyilik yapmak nasıl bir duygu?
- Bu gün kimlere iyilik yaptınız?
- Dünyada herkes birbirine iyilik yaparsa nasıl olur?
- Arkadaşlarınızı görmeden onları sesinden tanıyabildiniz mi?
- Size bir arkadaşınızı tarif etseler kim olduğunu bilip ismini söyleyebilir misiniz?
- Oyunumuzu oynarken zorlandınız mı?
- Arkadaşlarınızın verdiği ipuçları onların kim olduğunu bulmanızı kolaylaştırdı mı?

Aile Katılımı:

Uyarılama:

Sınıfta özel gereksinimli bir çocuk bulunuyor ise etkinliği öğrenme süreci, “MEB OÖE Programı Özel Gereksinimli Çocukları Desteklemede Dikkat Edilmesi Gereken Noktalar” metnindeki bilgiler doğrultusunda düzenlenir.

KİTAP AYRACIM

Etkinlik Türü: Sanat (Bireysel Etkinlik)

KAZANIM VE GÖSTERGELER:

Bilişsel Gelişim

Kazanım 1: Nesne/ durum/ olaya dikkatini verir. Göstergeleri: Dikkat edilmesi gereken nesne/ durum/ olaya odaklanır. Dikkatini çeken nesne/ durum/ olaya yönelik sorular sorar. Dikkatini çeken nesne/ durum/ olayı ayrıntılarıyla açıklar.

Dil Gelişimi

Kazanım 7: Dinlediklerinin/ izlediklerinin anlamını kavrar.

Göstergeleri: Sözel yönergeleri yerine getirir. Dinlediklerini/ izlediklerini açıklar. Dinledikleri/ izledikleri hakkında yorum yapar.

Kazanım 8: Dinlediklerini/ izlediklerini çeşitli yollarla ifade eder. Göstergeleri:

Dinledikleri/ izledikleri ile ilgili sorular sorar. Dinledikleri/ izledikleri ile ilgili sorulara cevap verir. Dinlediklerini/ izlediklerini başkalarına anlatır. Dinlediklerini/ izlediklerini resim, müzik, drama, şiir, öykü gibi çeşitli yollarla sergiler.

Motor Gelişim

Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.

Göstergeleri: .

Malzemeleri yapıştırır. Malzemeleri değişik şekillerde katlar.

Değişik malzemeler kullanarak resim yapar.. Nesneleri yeni şekiller oluşturacak biçimde bir araya getirir.

Sosyal Duygusal Gelişim

Kazanım 3: Kendini yaratıcı yollarla ifade eder.

Göstergeleri: Duygu, düşünce ve hayallerini özgün yollarla ifade eder. Nesneleri alışılmışın dışında kullanır. Özgün özellikler taşıyan ürünler oluşturur.

Öğrenme Süreci:

Öğretmen çocuklara;

“Kitap okumayı seviyor musunuz?

Uzunca bir kitap okursak kaldığımız yeri nasıl hatırlayabiliriz?

Daha önce hiç kitap ayracı gördünüz mü?” vb. sorular sorar.

Çocuklar küçük gruplara ayrılır. Masalara guaj boyalar ve fırçalar konulur. Öğretmen her bir çocuğa birer dondurma çubuğu, renkli evalar, yapıştırıcı ve makas verir. Çocuklardan dondurma çubuklarını guaj boya ile diledikleri desenlerde boyamaları istenir. Boyanan dondurma çubukları kurumaya bırakılır. Çocuklardan evalardan dondurma çubuklarının tepesine yapıştırılacak bir sembol kesmeleri istenir. Kesilen semboller dondurma çubuklarına yapıştırılarak kitap ayracı tamamlanır.

Materyaller:

Kitap ayracı, guaj boya, fırça, eva, dondurma çubuğu, yapıştırıcı, makas

Sözcük ve kavramlar:

Değerlendirme:

Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki türlerde sorular yöneltilebilir:

- Hikaye, öykü, masal dinlemeyi sever misiniz?

- Kitap ayracı ne işe yarıyor biliyor musunuz?
- Hiç sizin kitaplarınızın arasında ayraç var mı?
- Kitap ayracı olmasaydı hangi sayfada kaldığımızı nasıl bilirdik?
- Evde kendinize ait kitabınız var mı?
- Yaptığınız ayraçları kitabınızın arasına koyacak mısınız?

Aile Katılımı:

Uyarılama:

Sınıfta özel gereksinimli bir çocuk bulunuyor ise etkinliği öğrenme süreci, “MEB OÖE Programı Özel Gereksinimli Çocukları Desteklemede Dikkat Edilmesi Gereken Noktalar” metnindeki bilgiler doğrultusunda düzenlenir.