

## TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

**Okul Adı:**

**Tarih:**

**Yaş Grubu(Ay):** 48 - 60 Ay

**Öğretmen Adı:**.....

### **Güne Başlama Zamanı**

Öğretmen tarafından resim masası, yoğurma malzemeleri masası, kitap masası, puzzle masası hazırlanır. Öğretmen çocukları ve velileri sınıfa alır. Çocuklar masalarda veliler ile beraber bir süre vakit geçirmelerine imkan tanınır.

### **Oyun Zamanı**

Çocuklar sınıfı keşfetmeleri ve seçtikleri öğrenme merkezlerinde serbest oyun oynamaları için teşvik edilir. Serbest oyun sırasında öğretmen, her çocuk ile kısaca sohbet eder ve çocuğun oynadığı oyuna dahil olur.

### **Kahvaltı, Temizlik**

Tuvalet ve temizlik ihtiyacı için lavabolara geçilir. Ellerin nasıl yıkanması gerektiği gösterilir. Sıra ile eller yıkanarak kahvaltıya geçilir.

### **Etkinlik Zamanı**

“UÇTU UÇTU” Oyun, Fen, Drama etkinliği

### **Öğle Yemeği, Temizlik**

Tuvalet ve temizlik ihtiyacı için lavabolara geçilir. Sıra ile eller yıkanarak yemeğe geçilir.

### **Dinlenme Zamanı**

### **Kahvaltı, Temizlik**

Tuvalet ve temizlik ihtiyacı için lavabolara geçilir. Sıra ile eller yıkanarak kahvaltıya geçilir.

### **Etkinlik Zamanı**

“BARINAKTAKİ HAYVANLAR” Drama, Fen, Matematik Etkinliği

### **Oyun Zamanı**

### **Günü Değerlendirme Zamanı**

### **Eve Gidiş**

### **Genel Değerlendirme**

## UÇTU UÇTU

**Etkinlik Türü:** Oyun, fen, drama etkinliği

### KAZANIMLAR ve GÖSTERGELERİ

#### BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

Göstergeleri: Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.

Kazanım 10: Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular.

Göstergeleri: Mekânda konum alır.

Kazanım 17: Neden-sonuç ilişkisi kurar.

Göstergeleri: Bir olayın olası nedenlerini söyler. Bir olayın olası sonuçlarını söyler.

#### MOTOR GELİŞİM

Kazanım 1: Yer değiştirme hareketleri yapar.

Göstergeleri: Isınma ve soğuma hareketlerini bir rehber eşliğinde yapar.

#### SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM

Kazanım 3: Kendini yaratıcı yollarla ifade eder.

Göstergeleri: Nesneleri alışılmışın dışında kullanır.

Kazanım 15: Kendine güvenir.

Göstergeleri: Grup önünde kendini ifade eder. Gerektiğinde liderliği üstlenir.

**Materyaller:** Renkli tüylerle kuşkanadı

**Sözcük ve Kavramlar:**

**Öğrenme Süreci:** Öğretmen, bir kuş gibi kanat çırparak sınıfta dolaşır ve kuş sesleri çıkararak bir şeyler anlatır gibi yapar. Ardından uçtu uçtu oyununu anlatır. Bazı hayvan isimlerini söyleyeceğini ve söylediği hayvan uçabiliyorsa çocukların da kanat çırpıp “uçar” demelerini ister. Uçmayan bir hayvan ismi söylerse, çocuklar kafasını hayır anlamında iki yana sallayarak “uçmaz” derler.

Uçtu, uçtu kedi uçtu. Uçtu, uçtu kelebek uçtu. Uçtu, uçtu solucan uçtu. Uçtu, uçtu..... Uçtu ... yönergeleriyle oyun devam ettirilir. Oyunda hayvan ismi söyleme hakkı çocuklara da verilir.

Oyun sonrasında kuşlar nasıl uçar konulu bir belgesel izlenir. Etkinlik sonunda bütün çocuklar kanat çırpma hareketiyle sınıf içinde koştururlar.

Eğitim setinin 2. Kitabının 16, 17. Sayfaları tamamlanır.

#### Değerlendirme:

- Kuşkanatlarını taktığında neler hissettin?
- Sence en ilginç kuş türü hangisi? Neden?
- Sen bir kuş olsaydın uçarak nereye gitmek isterdin?

#### Aile Katılımı:

**Uyarılama:** Sınıfta özel gereksinimli bir çocuk bulunuyor ise etkinliği öğrenme süreci, “MEB ÖÖE Programı Özel Gereksinimli Çocukları Desteklemede Dikkat Edilmesi Gereken Notlar” metnindeki bilgiler doğrultusunda düzenlenir.

## BARINAKTAKİ HAYVANLAR

**Etkinlik Türü:** Drama, fen, matematik etkinliği

### KAZANIMLAR ve GÖSTERGELERİ

#### BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 6: Nesne ya da varlıkları özelliklerine göre eşleştirir.

Göstergeleri: Nesne/varlıkları kullanım amaçlarına göre ayırt eder, eşleştirir.

Kazanım 10: Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular.

Göstergeleri: Yönergeye uygun olarak nesneyi doğru yere yerleştirir.

Kazanım 17: Neden-sonuç ilişkisi kurar.

Göstergeleri: Bir olayın olası nedenlerini söyler. Bir olayın olası sonuçlarını söyler.

Kazanım 19: Problem durumlarına çözüm üretir.

Göstergeleri: Problemi söyler. Probleme çeşitli çözüm yolları önerir.

#### SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM

Kazanım 3: Kendini yaratıcı yollarla ifade eder.

Göstergeleri: Duygu, düşünce ve hayallerini özgün yollarla ifade eder. Nesneleri alışılmışın dışında kullanır.

Kazanım 4: Bir olay ya da durumla ilgili olarak başkalarının duygularını açıklar.

Göstergeleri: Başkalarının duygularını söyler. Başkalarının duygularının nedenlerini söyler.

Başkalarının duygularının sonuçlarını söyler.

Kazanım 5: Bir olay ya da durumla ilgili olumsuz duygularını uygun yollarla gösterir.

Göstergeleri: Olumsuz duygularını olumlu sözel ifadeler kullanarak açıklar. Olumsuz duygularını olumlu davranışlarla gösterir.

Kazanım 6: Kendisinin ve başkalarının haklarını korur.

Göstergeleri: Haklarını söyler. Başkalarının hakları olduğunu söyler. Haksızlığa uğradığında tepki verir.

Başkalarına haksızlık yapıldığında tepki verir.

**Materyaller:** Dallar, kumaş ve fon kartonları, plastik kaplar, çöpler, hafıza oyunu kartları

**Sözcük ve Kavramlar:** Hayvan hakları, hayvanseverlik, barınak, doğru- yanlış

#### Öğrenme Süreci:

Doğal hayvan barınakları ve insanların hayvanlar için oluşturdukları barınak fotoğrafları akıllı tahta veya bilgisayar yardımıyla gösterilir. Hayvanların haklarından bahsedilir ve bizlerin hayvanlar için yapabilecekleri hakkında sohbet edilir.

Ardından, sınıfın farklı yerlerine çeşitli malzemelerle ( dallar, kumaş örtüler, kartonlar vb.) kuş yuvası, ayı ini, karınca yuvası vb. oluşturulur. Çocuklar arasında görev dağılımı yapılır. Her barınak için 3-4 çocuk seçilir ve ikiye ayrılarak o hayvanın öykünmesini/taklidini yaparlar. Diğer iki çocuk da o hayvana nasıl yardımcı olabileceğini, neler yapabileceğini sorar. Çocuklar sıra ile rolleri değiştirerek kendi aralarında konuşurlar.

Bir süre sonra öğretmen söz almak isteyen çocuklara hangi hayvanı taklit ettiklerini ve onlara yardımcı olmak için neler yapabileceklerini sorar.

Öğretmenin önceden hazırladığı hayvanlar ve barınakları hafıza kartları incelenir. Hangi hayvanın nerede yaşadığı konuşulur ve eşleştirme yapılır. Ardından kartlar ters çevrilir ve karıştırılıp yerleştirilir. Çocuklar sıra ile iki kart açarak hayvan ve barınağını bulmaya çalışırlar. Açılan kartlar dikkatlice incelenir ve her çocuk hatırladığı kartlara öncelik vererek eşleşmeyi doğru yapmaya çalışır. Tüm kartlar bitene kadar oyun devam ettirilir.

**Değerlendirme:**

- Ormanımızda hangi hayvanlar vardı?
- Çocuklar onlara neden zarar verdi?
- Hayvanların yerinde sen olsaydın nasıl davranırdın?
- Hayvan sever insanlar nasıl davranır?

**Aile Katılımı:** Ailelerden çocuklarıyla birlikte evlerinin yakınlarına sokak hayvanları için bir kap su ve yemek bırakmaları istenir.

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