

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

“HAMUR İNSAN” Oyun- hareket, fen 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

“SEKİZ KOLLU AHTAPOT” Fen, sanat, matematik etkinliği

Oyun Zamanı

Günü Değerlendirme Zamanı

Eve Gidiş

Genel Değerlendirme

HAMUR İNSAN

Etkinlik Türü: Oyun- hareket, fen etkinliği

KAZANIMLAR ve GÖSTERGELERİ

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 1: Yer değiştirme hareketleri yapar.

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

Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.

Göstergeleri: Malzemelere elleriyle şekil verir. Malzemelere araç kullanarak şekil verir.

Materyaller: Hareket kartları, oyun hamuru, pipet

Sözcük ve Kavramlar: Uzun- kısa, çok- az

Öğrenme Süreci:

Öğrenciler sınıfın içinde rahat hareket edebilecekleri yerlerde dururlar. Öğretmen çöp adam şeklinde çizilmiş, farklı hareketleri (kollar yukarıda- bacaklar düz, bacaklar eğik –kollar yanlara açık, diz çökülmüş- kafa yanda kollar vücuda yapışık vb.) simgeleyen kartları tek tek çocuklara gösterir.

Çocuklar görsellere uygun hareketleri yapmaya çalışırlar.

Öğretmen “Bu hareketleri yaparken vücudumuzun hangi kısımlarını kullandık? Vücudumuzu dik tutan ve hareket etmemizi sağlayan şey nedir? Kemiklerimiz olmasaydı nasıl hareket ederdik?” sorularını sorar.

Ardından masalara geçilir. Oyun hamurları alınır. Öğretmen, “Kemiklerimiz olmasaydı vücudumuz bu hamurlar gibi görünürdü. Peki, bu hamurlar nasıl görünüyor?” der ve çocukların sohbete katılıp, fikirlerini ifade etmelerine ortam oluşturur. “Şimdi hamurumuzdan bir insan şekli oluşturalım.

Bakalım hamur insan nasıl hareket edecek” der ve deneyimlenir. Hamur insanın hareketlerde zorlandığı ve ona kemiklerle destek olmak gerektiği söylenir. Çeşitli uzunluklardaki pipetlerle insan vücudunun iskelet sistemi oluşturulur ve hamurlarla kaplanır. “Hamur insanımız şimdi nasıl hareket eder?” sorusu sorulur ve çeşitli hareketler (zıplama, yürüme, el sallama vb.) yaptırılır.

Eğitim setinin 4. Kitabından 25, 26, 27, 28. Sayfaları tamamlanır.

Değerlendirme:

- Kemiklerimizi nasıl hissederiz?
- Vücudumuzda kaç tane kemik vardı?
- En uzun kemiğimiz vücudumuzun hangi bölgesindedir?
- Kemiklerimizin sağlığını korumak için neler yapabiliriz?

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.

SEKİZ KOLLU AHTAPOT

Etkinlik Türü: Fen, sanat, matematik etkinliği

KAZANIMLAR ve GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM

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.

Kazanım 3: Algıladıklarını hatırlar.

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

Kazanım 4: Nesneleri sayar.

Göstergeleri: İleriye/geriye doğru birer birer ritmik sayar. Belirtilen sayı kadar nesneyi gösterir. Saydığı nesnelerin kaç tane olduğunu söyler.

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.

Göstergeleri: Malzemeleri keser. Malzemeleri yapıştırır.

Kazanım 5: Müzik ve ritim eşliğinde hareket eder.

Göstergeleri: Bedenini kullanarak ritim çalışması yapar. Nesneleri kullanarak ritim çalışması yapar. Vurmalı çalgıları kullanarak ritim çalışması yapar

Materyaller: Fon kartonu, makas, yapıştırıcı, parmak boyası

Sözcük ve Kavramlar: Vantuz, 8

Öğrenme Süreci:

Sekiz kolum var benim

Bir de başım var benim

Ahtapot 'tur benim adım

Kollarımla sarmalarım

Kapanırım, açılırım.

Kıvrılırım, kaçarım.

Sözleri ritmik olarak söylenir. Ahtapotların yaşamı ve bilinmeyen özellikleri hakkında kısa bir bilgilendirici video izlenir. İzlenen video sonrasında edinilen bilgiler hakkında sohbet edilir.

Ahtapotlarının kemiklerinin olmaması ve küçük deliklerden bile geçebilecekleri bilgisi tartışılır.

Ardından 8 kolu olmasına değinilir. Dört öğrenci bir araya getirilir ve bir ahtapotun sahip olduğu kolların sayısı 4 çocuk tarafından oluşturulur. Bu sekiz kol ile neler yapılabileceği, bizim sekiz kolumuz olsa nasıl olurdu? Soruları sorulur.

Ardından masalara geçilir. Yarım daire ve 8 şerit çizilmiş fon kartonları çocuklara verilir. Çocuklar şekilleri dikkatlice keserler. Her bir şerit yarım daireye yapıştırılarak ahtapot oluşturulur. Şeritlerin üst kısmına 1 ' den 8' e kadar sayılar yazılır. Her bir şeride, üstündeki rakam kadar parmak baskısı yapılarak ahtapotun vantuzları oluşturulur. Ahtapotların bu vantuzlarıyla dokundukları şeyin tadını ve kokusunu alabildikleri bilgisi çocuklarla paylaşılır.

Değerlendirme:

- Ahtapotlar gibi kemiksiz (omurgasız) olan başka canlı biliyor musun?
- Senin sekiz kolun olsa neleri daha kolay yapardın?
- Bir ahtapot vantuzları ile neyin tadını ve kokusunu alabilir?

Aile Katılımı:

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.