

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. Çocukların masalarda 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

“KARTLARLA HİKÂYE OLUŞTURALIM” Türkçe 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

“SAYILARI SIRALA, TOPU ZIPLAT” Matematik ve oyun etkinliği

Oyun Zamanı

Günü Değerlendirme Zamanı

Eve Gidiş

Genel Değerlendirme

KARTLARLA HİKÂYE OLUŞTURALIM

Etkinlik Türü: Türkçe etkinliği

KAZANIMLAR ve GÖSTERGELERİ

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 4: Konuşurken dilbilgisi yapılarını kullanır.

Göstergeleri: Cümle kurarken isim kullanır. Cümle kurarken fiil kullanır. Cümle kurarken sıfat kullanır. Cümle kurarken zamir kullanır. Cümle kurarken olumsuzluk yapılarını kullanır.

Kazanım 5: Dili iletişim amacıyla kullanır.

Göstergeleri: Konuşma sırasında göz teması kurar. Konuşmayı başlatır. Konuşmayı sürdürür.

Konuşmayı sonlandırır. Konuşmak için sırasını bekler. Duygu, düşünce ve hayallerini söyler.

Kazanım 8: Dinledikleri/izlediklerini çeşitli yollarla ifade eder.

Göstergeleri: Dinledikleri/izlediklerini öykü yoluyla sergiler.

Kazanım 10: Görsel materyalleri okur.

Göstergeleri: Görsel materyalleri inceler. Görsel materyalleri kullanarak olay, öykü gibi kompozisyonlar oluşturur.

Materyaller: Resimli hikâye kartları

Sözcük ve Kavramlar: Hikâye oluşturma, yazar, kahraman, yer, olay

Öğrenme Süreci:

Öğretmen kişi, yer ve eylem resimlerinden oluşan hikâye kartları hazırlar.

Kişi; kız çocuk, erkek çocuk, tavşan, kedi, köpek, balık, kaplumbağa, dinozor, nine, aşçı, polis vb.
(çocuk adedince çeşitlendirme yapılır)

Yer: Orman, park, okul, deniz kenarı, mağara, uzay, mutfak, deniz altı, araba, uçak vb.

Eylem: Yemek pişirmek, jimnastik yapmak, kitap okumak, yürümek, yüzmek, büyüteçle inceleme yapmak, koşu, kayak yapmak, tırmanmak, evcilik oynamak vb.

Oluşturulan kartlar üç ayrı masada içeriğine göre ayrıştırılarak sergilenir. Çocuklar her masadan istedikleri birer kartı alıp, kartlar arasında ilişkilendirme yapıp bir hikâye oluştururlar. Çocuklar sıra ile seçtikleri kartlarını göstererek oluşturdukları hikâyeleri arkadaşlarına anlatırlar.

Değerlendirme:

- Kartlarda ne resimleri vardı?
- Kartları kullanarak nasıl bir hikâye oluşturdun?
- Hikâyede kullanabileceğin başka hangi kişiler ve yerler olmasını 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.

SAYILARI SIRALA, TOPU ZIPLAT

Etkinlik Türü: Matematik ve oyun etkinliği

KAZANIMLAR ve GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

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

Kazanım 4: Nesneleri sayar.

Göstergeleri: Sıra bildiren sayıyı söyler.

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 3: Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.

Göstergeleri: Bireysel ve eşli olarak nesneleri kontrol eder. Küçük top ile omuz üzerinden atış yapar.

Atılan topu elleri ile tutar. Topu olduğu yerde ritmik olarak sektirir.

SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ

Kazanım 7: Bir işi ya da görevi başarmak için kendini güdüler.

Göstergeleri: Yetişkin yönlendirmesi olmadan bir işe başlar. Başladığı işi zamanında bitirmek için çaba gösterir.

Materyaller: Elektrik bandı, top

Sözcük ve Kavramlar: Birinci, ikinci, üçüncü, dördüncü

Öğrenme Süreci:

Öğretmen oyun alanında elektrik bantları ile büyük bir kare oluşturur. Karenin içini de dört eşit parçaya böler ve dört küçük kare oluşturmuş olur. Üstünde 1,2,3,4 sayılarının olduğu sayı kartları pvc yapılıdır. Karelerin her birine bir sayı bırakılır. Oyuna çocuklar sıra ile katılırlar. Öğretmen oyuna başlayacak olan çocuğa plastik bir top verir. Çocuk sayı sıralamasına dikkat ederek topunu kutucuklarda zıplatır. Önce 1, sonra 2, 3 ve 4 numaralı kutucuklarda topunu zıplatır. Rakamların yeri değiştirilerek oyun devam ettirilir. Her çocuk oyuna katılacak şekilde oyun sürdürülür.

Oyunun ikinci aşamasında her kutucuğa birer çocuk getirilir. Bu defa çocuklar sayı sıralamalarına dikkat ederek topu birbirlerine atarlar. Yani 1 numaralı kutuda bulunan çocuk, 2 numaralı çocuğa topu atar. Oyun topun sayılara göre atılmasıyla devam ettirilir.

Değerlendirme:

- Topu zıplatırken neye dikkat ettik?
- Zıplayan topa hakim olmak sana neler hissettirdi?
- Oyunun hangi aşaması daha eğlenceliydi?
- Sen top ile hangi oyunları oynuyorsun?

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.