

## 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**

“GOLBOL OYNUYORUZ” Oyun, okuma yazmaya hazırlık 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**

“İŞİTSEL ÖRÜNTÜ KURALIM” Matematik, okuma- yazmaya hazırlık etkinliği

### **Oyun Zamanı**

### **Günü Değerlendirme Zamanı**

### **Eve Gidiş**

### **Genel Değerlendirme**

## GOLBOL OYNUYORUZ

**Etkinlik Türü:** Oyun, okuma yazmaya hazırlık 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.

Kazanım 5: Nesne ya da varlıkları gözlemler.

Göstergeleri: Nesne/varlığın dokusunu söyler.

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

#### DİL GELİŞİMİ

Kazanım 7: Dinledikleri/izlediklerinin anlamını kavrar.

Göstergeleri: Sözel yönergeleri yerine getirir.

Dinledikleri/izlediklerini açıklar.

Kazanım 11: Okuma farkındalığı gösterir.

Göstergeleri: Çevresinde bulunan yazılı materyaller hakkında konuşur.

#### MOTOR GELİŞİM

Kazanım 3: Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.

Göstergeleri: Bireysel ve eşli olarak nesneleri kontrol eder. Atılan topu elleri ile tutar.

#### SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM

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 6: Kendisinin ve başkalarının haklarını korur.

Göstergeleri: Başkalarının hakları olduğunu söyler. Başkalarına haksızlık yapıldığında tepki verir.

**Materyaller:** Top, zilli top, ilaç kutuları

**Sözcük ve Kavramlar:** Engelli, görme engelli, Braille alfabesi

#### Öğrenme Süreci:

Öğretmen oyun alanındaki masa, sandalye ve çarpıp tehlike oluşturabilecek nesneleri çıkararak sınıfı boş hale getirir. Zemine birbirine paralel 2- 3 metre uzaklıkta iki çizgi çizer. Çizgilerin arkasına birer çocuk geçer. Verilen bir topu diğer takımın çizgisinden geçirmek için atmasını söyler. Karşı çizgide ki çocukta topu çizgiyi geçmeden yakalayacaktır. Oyun tüm çocuklar karşılıklı oynayacak şekilde tekrarlanır.

“ Topu yakalamak zor muydu? Topun geldiği yönü nasıl anladınız? Peki, bu oyunu görmeden oynayabilir miyiz? Görmeden topu yakalamak nasıl olur? Vb. sorular sorar.

Ardından ses çıkaran zilli bir top getirilir. Çizgilerin arkasına geçen çocukların gözleri uyku bandıyla kapatılır. Çocuklar topu atarlar ve atılan topun zil sesini işiterek yakalamaya çalışırlar. Öğretmen, oyun sırasında çocukların video kayıtlarını alır. Ardından çocukların gözleri açılır.

Gözlerin bağlıyken topu yakalamak neler hissettirdi? Topun ses çıkarması neler sağladı? Vb. sorular sorulur.

Öğretmen “ Biliyor musunuz zilli top ile oynadığımız oyun aslında görme engelli insanların oynadığı bir takım oyunuydu. Bu oyunun adı “Goalball” yani “ GOLBOL”. Görme engelli insanlar üç kişilik iki takım halinde bu oyunu oynuyorlar. Kendi kalelerine top gelmemesi için topun sesini dinleyip, yakalamaya çalışıyorlar.” der.

Ardından oyunun video kaydı akıllı tahtaya yansıtılarak, izlenir. Oyun sayesinde görme engellilerin sorunlarını anlama, empati kurma, oyunda zorlandıklarını, kendilerini güvende hissetmediklerini, günlük yaşamda onlara destek olunması gerektiğini ifade etmelerine fırsat tanınır.

Ardından görme engellilerin hayatlarını nasıl sürdürdükleri, karşılaştıkları zorluklar, onlara özel kaynaklar ve işaretler, hayatlarını kolaylaştırmak için yapabileceklerimiz hakkında sohbet edilir. Ulaşılabiliyorsa bu konuda bilgilendirici bir video izlenir.

Öğretmenin sınıfa getirdiği ilaç kutularının üzerinde bulunan Braille alfabesi ile yazılan kabartılmış noktadan oluşan yazıları hissetmeleri sağlanır. Çevremizde nerelerde bu yazılara rastladığımız hakkında konuşulur. Okulda asansör varsa asansörün üstündeki sayılarda bulunan Braille alfabesi sayıları incelenir.

#### **Değerlendirme:**

- Görme engelli insanların oynadığı oyunun adı neydi?
- Oyunda topu yakalamaya çalışırken neler hissettin?
- Görme engelliler ne gibi zorluklar yaşıyor olabilir?
- Onların hayatlarını kolaylaştırmak için neler yapabiliriz?

**Aile Katılımı:** Ailelerden engelli park alanı, engelli rampası, sarı tuğla yürüme yolları vb. engelliler için tasarlanmış alanları inceleme ve bu konulara yönelik sohbet etmeleri 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.

## İŞİTSEL ÖRÜNTÜ KURALIM

**Etkinlik Türü:** Matematik, okuma- yazmaya hazırlık etkinliği

### KAZANIMLAR ve GÖSTERGELERİ

#### BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 3: Algıladıklarını hatırlar.

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

Kazanım 14: Nesnelerle örüntü oluşturur.

Göstergeleri: Modele bakarak nesnelerle örüntü oluşturur. En çok üç öğeden oluşan örüntüdeki kuralı söyler. Bir örüntüde eksik bırakılan öğeyi söyler. Bir örüntüde eksik bırakılan öğeyi tamamlar.

Nesnelerle özgün bir örüntü oluşturur.

**Materyaller:** Hayvan ses kayıtları

**Sözcük ve Kavramlar:** İşaret dili, işitme engeli

#### Öğrenme Süreci:

Öğretmen kedi, köpek, kuş, arı, kurbağa, yılan vb. hayvanların ses kayıtlarını ders öncesinde hazırlar. Çocuklara kedi, köpek, kuş sesleri art arda dinletilir. Dinlenen seslerin örüntü kuralı olduğu ve tekrar etmesi gerektiği söylenir. Sesler, tekrar dinletilir. Kural bittiğinde çocuklar hayvan seslerini örüntü kuralına göre tekrar ederler.

Kuş, kedi, kedi

Kurbağa, köpek, arı

Arı, kedi, kuş şeklinde farklı örüntüler yapılır ve tekrar edilmesi sağlanır.

Ardından etrafındaki sesleri hiç duyamayan ve hiç konuşamayan işitme engelli insanların olduğu hakkında konuşulur. Çocuklardan işitme engelli insanların nasıl iletişim kurduklarıyla ilgili fikirleri alınır. İşaret dilinde anne, baba, abla, abi, merhaba, iyi günler vb. basit kelimelerin nasıl ifade edildiği öğrenilir.

#### Değerlendirme:

- Duyarak örüntü oluşturmak nasıldı?
- Başka neler kullanarak örüntü oluşturabiliriz?
- İşaret dilinde hangi kelimelerin hareketlerini öğrendik?
- İşaretlerle anlaşmaya çalışmak sana neler hissettirdi?

#### 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.