

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 sınıfa alır. Çocukların 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

“DUY, AT” Okuma yazmaya hazırlık, oyun 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

“KUKLALARLA DENİZE, PARKA” Türkçe, drama ve okuma yazmaya hazırlık etkinliği

Oyun Zamanı

Günü Değerlendirme Zamanı

Eve Gidiş

Genel Değerlendirme

DUY, AT

Etkinlik Türü: Okuma yazmaya hazırlık, oyun etkinliği

KAZANIMLAR ve GÖSTERGELERİ

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 1: Sesleri ayırt eder.

Göstergeleri: Sesler arasındaki benzerlik ve farklılıkları söyler. Verilen sese benzer sesler çıkarır.

Kazanım 7: Dinledikleri/izlediklerinin anlamını kavrar.

Göstergeleri: Sözel yönergeleri yerine getirir.

Kazanım 9: Sesbilgisi farkındalığı gösterir.

Göstergeleri: Sözcüklerin başlangıç seslerini söyler. Aynı sesle başlayan sözcükler üretir.

Kazanım 10: Görsel materyalleri okur.

Göstergeleri: Görsel materyalleri inceler. Görsel materyallerle ilgili sorular sorar.

Görsel materyallerle ilgili sorulara cevap verir.

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 3: Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.

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

Materyaller: ; Arı, at, eşek, eldiven, ot, otobüs, üzüm, üç, incir, inek, ışık, ıspanak, uçak, uçurtma vb nesne resimleri, toplar

Sözcük ve Kavramlar: Sesler, a, e, , ı, i, o, ö, u, ü

Öğrenme Süreci:

Öğretmen sınıfın boş bir duvarına A4 kâğıt boyutlarında çıktı aldığı resimlerden yapıştırır. Bu resimler çocukların başlangıç seslerini bildikleri nesnelerdir. Örneğin; Arı, at, eşek, eldiven, ot, otobüs, üzüm, üç, incir, inek, uçak, uçurtma vb.dir. Her sesten iki tane görsel olmalıdır. Öğretmen öğrencilerden iki kişiyi resimlerin karşısına alır. Her birine farklı renklerde birer top verir.

Öğretmen ilk etapta bir ses söyler ve çocuklar o ses ile başlayan nesneye atış yaparlar. Örneğin; “ü” denir, çocuklar üzüm ve üç rakamına atış yaparlar.

İkinci aşamada öğretmen resmi olmayan bir nesne söyler. Örneğin; elma der. Çocuklar “e” ile başlayan eşek ve eldivene atış yaparlar.

Üçüncü aşamada söylediğine değil de o sesle başlayan diğer nesneye atış yapılır. Öğretmen bir nesne ismi söyler, örneğin inek der. Çocuklar ineğe değil de i ile başlayan diğer nesneye yani incire toplarını atarlar. At der çocuklar a ile başlayan, söylenmeyen nesneye yani arıya atış yaparlar.

Oyun çocukların üç aşamayı da denemelerine fırsat verecek şekilde oynatılır. Zaman zaman diğer çocukların da nesne söylemeleri ve komut vermelerine izin verilir.

Değerlendirme:

- Oyunumuzda atış yaparken nelere dikkat ettik?
- Oyunun hangi aşaması daha zordu?
- Bu resimlerden en çok hangisine top attın?
- Bu seslerle başlayan başka nelerin resmini yapıştırabilirdik.
- Senin isminin ilk sesi nedir?

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.

KUKLALARLA DENİZE, PARKA

Etkinlik Türü: Türkçe, drama ve okuma yazmaya hazırlık etkinliği

KAZANIMLAR ve GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

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

Kazanım 3: Algıladıklarını hatırlar.

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

Kazanım 5: Nesne ya da varlıkları gözlemler.

Göstergeleri: Nesne/varlığın miktarını söyler.

Kazanım 7: Nesne ya da varlıkları özelliklerine göre gruplar.

Göstergeleri: Nesne/varlıkları miktarına göre gruplar.

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 18: Zamanla ilgili kavramları açıklar.

Göstergeleri: Olayları oluş zamanına göre sıralar.

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 5: Dili iletişim amacıyla kullanır.

Göstergeleri: Duygu, düşünce ve hayallerini söyler.

Kazanım 7: Dinledikleri/izlediklerinin anlamını kavrar.

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

Kazanım 8: Dinledikleri/izlediklerini çeşitli yollarla ifade eder.

Göstergeleri: Dinledikleri/izlediklerini drama yoluyla sergiler.

Materyaller: Masalar, pastel boyalar, insan ve hayvan kuklaları

Sözcük ve Kavramlar: Kalabalık- تنها

Öğrenme Süreci:

Eğitim setinin 6. Kitabının 16 ve 17. Sayfaları tamamlanır.

Öğretmen 3 adet masayı sınıfın ortasına aralıklı bir şekilde yerleştirir.

Masaların üstü; oyun parkı, orman, müze olacak şekilde tasarlanıp, uygun resimler çizilir. Çocuklar 3-4 kişi olacak şekilde gruplanarak her masaya bir grup öğrencinin geçmesi sağlanır.

Boş bir masanın(resim çizilmemiş) üstüne ise insan ve hayvan kuklaları (en az 20 adet) yerleştirilir.

Öğretmen Bir öykü anlatır gibi yönergelerini söyler. İlgili öğrenciler kendi alanları ile ilgili yönergeleri duyunca komutları yerine getirirler.

“ O gün müzede çok ilginç şeyler görecektik. Müzeye giden insanlar oldukça kalabalıktı. Biletlerini gösteren ziyaretçiler sessizce müzeye girdiler. Müze masasındaki çocuklar, istedikleri sayıda kukla alıp komutları yerlerine getirirler.

“Bolu’da sımsıcak bir yaz mevsimi yaşanıyor. Ormanların tadını çıkarmak isteyen insanlar hazırlıklarını yapıp ormanlık alanlara gittiler. Birde baktılar ki orman çok kalabalık. Kamp yapan, yürüyüş yapan bir sürü insan var. O da ne! Hava birden kararmaya başladı. Bir yağmur bulutu o anda bütün sularını ormandaki insanların üstüne bıraktı. İnsanlar eşyalarını toparlayıp gitmeye başladılar. Orman birden tenhalaştı.”

“ Oyun parkı o gün oldukça tenhaydı. Sabah yağmur yağmış, parkta oynayan birkaç kişi kalmıştı. Ama şimdi hava iyice ısınmış, yağmur durmuştu. Gündüz ormanda ıslanan insanlar akşam oyun parkına gidip, eğlenmek istediler. Park kalabalıklaştı, doldu taştı. Bazı çocuklar kaydırdan kaydı, bazıları ise salıncaklarda sallandı.”

“ Bu sıcak havalarda ormanlarda yaşayan hayvanlar gündüzleri gölge yerlerde dinlenirlerdi. Ormana gelen çocuklar onları rahatsız etmesin isterlerdi. O gün ormanda hayvanlar, piknik yapan insanlar vardı ve orman oldukça kalabalıktı. Çocuklar hem oyun oynuyor hem de yedikleri yemeklerden birazını da hayvanlarla paylaşıyorlardı. Bunu gören hayvanlar daha da mutlu oluyor, kuşlar şen sesleriyle ötüyordu.”

Örnekler daha da detaylandırılıp, hikâyeler çocukların isteğine göre uzatılabilir. Öğretmenin anlatımı, kuklaların kalabalık ve تنها kavramlarına göre yerleştirilmesinden sonra, çocukların kendi alanlarında dramatik oyunlarını kurup oynamalarına fırsat verilir.

Değerlendirme:

- Kuklalarımızı hangi alanlardaydı?
- Sence en kalabalık olan alanlar nerelerdir?
- Sınıfımız kalabalık mı- تنها mı?
- تنها olan yerlere örnek verebilir misin?

Aile Katılımı:

Uyarılma: 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.