

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

FERMUAR VE DÜĞME Oyun ve hareket

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

“DOKUNARAK EŞİNİ BUL” Fen ve oyun etkinliği

Oyun Zamanı

Günü Değerlendirme Zamanı

Eve Gidiş

Genel Değerlendirme

FERMUAR VE DÜĞME

Etkinlik Türü: Oyun ve hareket

KAZANIMLAR ve GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

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

Kazanım 5: Nesne ya da varlıkları gözlemler.

Göstergeleri: Nesne/varlığın yapıldığı malzemeyi söyler. Nesne/varlığın kullanım amaçlarını söyler.

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.

Göstergeleri: Nesneleri açar/kapar.

ÖZBAKIM BECERİLERİ

Kazanım 2: Giyinme ile ilgili işleri yapar.

Göstergeleri: Giysilerini çıkarır. Giysilerini giyer. Düğme açar. Düğme kapar.

Ayakkabı bağcıklarını çözer. Ayakkabı bağcıklarını bağlar.

Materyaller: Fermuar, cırt cırt, düğme, çıt çıtlı eşya ve giysiler, montessori beceri küpü

Sözcük ve Kavramlar: Açık- kapalı, kolay- zor, el becerisi

Öğrenme Süreci:

Öğretmen inceleme masasına fermuarlı kalemlik, cırt cırtlı ayakkabı, çıt çıtlı zarf dosya, düğmeli yelek ve bağcıklı bir ayakkabı yerleştirir. Çocukların dikkatini masaya çeker ve bu ürünlerin ortak özelliklerinin ve farklarının ne olduğunu tahmin etmelerini ister. Hepsinin açılıp kapanma özellikleri olduğu ama hepsinin farklı şekilde açılıp kapandığına vurgu yapılır. Çocuklar ürünler üzerinde açma-kapama çalışmasını deneyimler. Ardından beceri küpü üstünde alıştırmalar yapar. Öğretmen öğrencilerden yedek kıyafet çantalarında bulunan kıyafetleri ve montlarını incelemelerini ister. Kıyafetlerinde bu malzemelere benzer özellikte olanları ayırıştırıp, masanın üstüne yerleştirirler. Çocuklar hem kendi kıyafetlerinde hem de arkadaşlarının kıyafetlerinde açma- kapama çalışmaları yaparlar.

Değerlendirme:

- Üstündeki kıyafetlerde hangi aparatlardan var?
- Senin için en kolay ve zor olan hangisini açıp kapamak?
- Sen bir kıyafet tasarımcısı olsaydın, ürünlerine hangi aparatlardan eklerdin?

Aile Katılımı: Ailelerden çocukların kendi kendine giyinip, soyunmasına, düğme vb. ürünleri açıp-kapamalarına fırsat vermeleri istenir.

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.

DOKUNARAK EŐİNİ BULALIM

Etkinlik Türü: Fen ve oyun etkinliđi

KAZANIMLAR ve GÖSTERGELERİ

BİLİŐSEL GELİŐİM

Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

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

Kazanım 2:Nesne/durum/olayla ilgili tahminde bulunur.

Göstergeleri: Nesne/durum/olayın ipuçlarını söyler. İpuçlarını birleřtirerek tahminini söyler.

Gerçek durumu inceler. Tahmini ile gerçek durumu karřılařtırır.

Kazanım 6: Nesne ya da varlıkları özelliklerine göre eőleřtirir.

Göstergeleri: Nesne/varlıkları řekline göre ayırt eder, eőleřtirir. Nesne/varlıkları büyüklüğüne göre ayırt eder, eőleřtirir. Nesne/varlıkları dokusuna göre ayırt eder, eőleřtirir. Nesne/varlıkları yapıldıđı malzemeye göre ayırt eder, eőleřtirir.

Kazanım 8: Nesne ya da varlıkların özelliklerini karřılařtırır.

Göstergeleri: Nesne/varlıkların řeklini ayırt eder, karřılařtırır. Nesne/varlıkların büyüklüğünü ayırt eder, karřılařtırır. Nesne/varlıkların dokusunu ayırt eder, karřılařtırır. Nesne/varlıkların yapıldıđı malzemeyi ayırt eder, karřılařtırır.

Materyaller: Ayakkabılar, örtü

Sözcük ve Kavramlar: Hissetmek, dokunmak, tek- çift, aynı- farklı, doğru- yanlış

Öğrenme Süreci:

Öğrenciler okul içinde giydikleri ayakkabılarını ayaklarından çıkarırlar. Bir tekini oyun alanına diđerini ise belirlenen farklı bir alana bırakırlar. Öğretmen oyun alanına bırakılan ayakkabıların (en fazla 5-6 ayakkabı ve farklı özelliklerde olmasına dikkat edilerek) üstünü büyük bir örtü ile kapatır ve altındaki ayakkabıların yerlerini çocuklara göstermeden karıştıır. Çocuklar sıra ile örtünün yanına gelir. Görmeden bir ayakkabıyı seçer ve örtünün üstünden dokunarak, özelliklerini anlamaya çalışır. Diđer alanda, açıkta duran ayakkabılardan dokunduđu ayakkabının eşini bulmaya çalışır. Dokunulan ayakkabı örtünün altından çıkarılır, eő olduđu tahmin edilen ayakkabı ile yan yana getirilir. Eőleřmenin doğru olup olmadıđı, yanlıřsa benzer özellikleri hakkında konuşulur.

Değerlendirme:

- Nesnelere dokunarak, tanımaya çalışmak sana neler hissettirdi?
- Görme engelli insanlar sence ne konuda zorluk yaşıyor olabilirler?
- Bu oyunu başka ne řekilde oynayabilirdik?

Aile Katılımı:

Ailelerden çocukların yaő gelişimine uygun parça ve içerikte puzzle göndermeleri istenir.

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