

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

“KIRMIZI YANDI GEÇMEYELİM” Oyun, drama 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

“HANGİ ŞEKİL KAÇ PUAN” Oyun ve matematik etkinliği

Oyun Zamanı

Günü Değerlendirme Zamanı

Eve Gidiş

Genel Değerlendirme

KIRMIZI YANDI GEÇMEYELİM

Etkinlik Türü: Oyun, drama etkinliği

KAZANIMLAR ve GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM:

Kazanım 3: Algıladıklarını hatırlar.

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

Kazanım 8: Nesne ya da varlıkların özelliklerini karşılaştırır.

Göstergeleri: Nesne/varlıkların rengini ayırt eder, karşılaştırır.

Kazanım 10: Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular.

Göstergeleri: Mekânda konum alır.

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 2: Sesini uygun kullanır.

Göstergeleri: Konuşurken/şarkı söylerken nefesini doğru kullanır. Konuşurken/şarkı söylerken sesinin tonunu ayarlar. Konuşurken/şarkı söylerken sesinin hızını ayarlar. Konuşurken/şarkı söylerken sesinin şiddetini ayarlar.

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 1: Yer değiştirme hareketleri yapar.

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

Materyaller: Sarı, kırmızı, yeşil keçe, fasulye

Sözcük ve Kavramlar: Trafik ışıkları, yaya, trafik kuralları

Öğrenme Süreci:

Öğretmen sarı, kırmızı ve yeşil keçelerden küçük fasulye torbaları oluşturur. Öğrenciler oyun alanında arka arkaya sıra olurlar. Öğretmen karşılarında elinde fasulye torbaları ile bekler. Her öğrenci birer araba sürücüsüdür. Öğretmen ise trafik ışığı.

“ Kırmızı yandı geçmeyelim,

Kırmızı yandı geçmeyelim.

Sarı yandı bekleyelim,

Sarı yandı bekleyelim.

Yeşil ışık yanınca,

Yeşil ışık yanınca.

Çabucak karşıya geçelim,

Çabucak karşıya geçelim.”

Öğretmen sözleri ritmik olarak söylerken fasulye torbalarını gösterir. Öğrenciler gösterilen renklere göre hareket ederler. Yeşil yandığında ilerleyip, tekrar sıranın sonuna geçerler.

Trafik ışığını değiştirme görevi çocuklara verilerek oyun devam ettirilir.

Ardından öğrencilerden 4-5 kişilik gruplar yaya olarak görevlendirilir. Bir çocuk araçlar için ışıkları gösterirken, öğretmen de yayalar için kırmızı ve yeşil ışığı yöneterek trafiğin akışını sağlar. Yayalar için trafik ışıklarının olmadığı yerde karşıdan karşıya nasıl geçilebileceği hakkında sohbet edilir ve öykünmesi yapılır.

Eğitim setinin 7. Kitabından 36,37 ve 38. Sayfalar tamamlanır.

Değerlendirme:

- Trafik ışıkları nerelerde bulunur?
- Işıkların anlamları neydi?
- Kırmızı ışıkta durduğunda ne hissettin?
- Trafik ışıklarının olmadığı yerlerde karşıdan karşıya nasıl geçersin?

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.

HANGİ ŞEKİL KAÇ PUAN

Etkinlik Türü: Oyun ve matematik etkinliği

KAZANIMLAR ve GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

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

Kazanım 16: Nesneleri kullanarak basit toplama ve çıkarma işlemlerini yapar.

Göstergeleri: Nesne grubuna belirtilen sayı kadar nesne ekler.

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 3: Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.

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

Farklı boyut ve ağırlıktaki nesneleri hedefe atar.

Materyaller: Fasulye torbaları, tebeşir

Sözcük ve Kavramlar: Uzak- yakın, çok- az

Öğrenme Süreci:

Öğretmen oyun alanına büyük kare şeklinde bir çerçeve çizer. Karenin içine üçgen, dikdörtgen, kare, daire, beşgen çizer ve içlerine 1, 2, 3, 4, 5 sayıları yazar. Oluşturulan çizimin yaklaşık 2-3 metre uzağına bir başlama çizgisi çizer. Öğrenciler başlama çizgisinde sıra olurlar. Çocuklardan yerde hangi şekillerin olduğu ve içlerindeki sayıların ne ifade ettiğine dair fikirleri alınır. Öğretmen çocuklara örnek olarak çizginin arkasından şekillere atış yapar. Öğretmenden sonra her çocuk fasulye torbaları ile üç atış yapar. Geometrik şekillerin içine atış yaparsa içinde yazılı olan puanı kazanır ve puanları toplanır. Tüm çocukların atış haklarını kullanmalarına fırsat tanınır.

Değerlendirme:

- Oyunumuzda hangi şekilleri kullandık?
- En çok puan hangi şeklin içinde yazıyordu?
- Atış yaparken neler hissettin?
- Atışın şekillerin içine denk gelmediğinde neler hissettin?

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.