

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

ASTEROİTLER AY'A ÇARPIYOR Fen ve 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

DİNLE- ZİLE BAS Oyun, matematik etkinliği

Oyun Zamanı

Günü Değerlendirme Zamanı

Eve Gidiş

Genel Değerlendirme

ASTEROİTLER AY'A ÇARPIYOR

Etkinlik Türü: Fen ve oyun etkinliği

KAZANIMLAR ve GÖSTERGELERİ

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 6: Sözcük dağarcığını geliştirir.

Göstergeleri: Dinlediklerinde yeni olan sözcükleri fark eder ve sözcüklerin anlamlarını sorar.

Sözcükleri hatırlar ve sözcüklerin anlamını söyler. Yeni öğrendiği sözcükleri anlamlarına uygun olarak kullanır.

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 3: Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.

Göstergeleri: Küçük top ile omuz üzerinden atış yapar.

Materyaller: Plastik toplar, siyah fon kartonu, elektrik bandı, diş macunu, bıçak

Sözcük ve Kavramlar: Ay, asteroid

Öğrenme Süreci:

Öğretmen çocuklar “Asteroit diye bir şey duyduunuz mu?” Diye çocuklara sorar. Cevapları aldıktan sonra “ Bilim insanları asteroidleri Güneşin etrafında dolanan ve gezegenlere göre çok daha küçük olan kayalık gök cisimleri olarak tanımlıyor” der.

“Peki, dünyaya yaklaşan asteroidlere neler olduğunu biliyor musunuz?”

Çocukların cevapları alınır. “ Asteroitler Dünya atmosferinden geçerken sürtünme nedeniyle yanar ve erirler. Ama Ay’ın dünya gibi büyük bir koruyucu atmosferi olmadığından Ay’ın yüzeyi asteroidlere karşı savunmasızdır” der.

“Şimdi Asteroitlerin Ay’ın yüzeyine verdiği zararı daha iyi görmek için bir etkinlik yapacağız” der. Duvara siyah bir fon kartonunu elektrik bantları ile çevreleyerek asar. Kartonun üstüne büyük bir daire çizer. Dairenin içini diş macunu ile doldurur. Yüzeyin düz olması için bir bıçak yardımı ile diş macununu yayar. Çocuklar ay modelinin 2-3 metre uzağına alınır. Çocuklara Asteroitleri simgeleyen plastik toplar verilir. Bu topları aya doğru fırlatırlar. Topun aya çarpıp düşmesiyle ayın yüzeyinde oluşan deliklere ve zedelenmelere dikkat çekilir. Aydaki kraterlerin de aynı şekilde oluştuğu anlatılır. Ay’a daha uzak ya da yakın mesafeden atış yapmaları için fırsat verilir.

Eğitim setinin 3. Kitabının 23, 24 ve 25. Sayfaları tamamlanır.

Değerlendirme:

- Ay’ a çarpan kayalık gök cisimlerinin adı neydi?
- Oyunumuzda asteroidleri ne simgeledi?
- Asteroidi Ay’a atarken neler hissettin?

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.

DİNLE- ZİLE BAS

Etkinlik Türü: Oyun, matematik 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. Dikkatini çeken nesne/durum/olayı ayrıntılarıyla açıklar.

Kazanım 3: Algıladıklarını hatırlar.

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

Kazanım 4: Nesneleri sayar.

Göstergeleri: İleriye/geriye doğru birer birer ritmik sayar.

SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM

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: Zil, hayvan resimleri

Sözcük ve Kavramlar: Dikkat, çok- az

Öğrenme Süreci:

Öğretmen her öğrenciye bir zil verir. “Beni dikkatlice dinleyin, hayvan ismi duyduğunuzda zile basın” der. Dolap, çanta, mum, kedi, halı, kaplumbağa, sandalye, kalem, kuş, bilgisayar, karınca vb. şeklinde devam eder. Çocuklar da hayvan isminde zile basar. Öğretmen, saydığı hayvanların görsellerinden oluşan bir sayfayı akıllı tahtaya (ya da bir fon kartonuna yapıştırır) yansıtır. Oyunda adı geçmeyen bir ya da birkaç hayvana da yer verir. “İçinde adını söylemediği hayvan var mı, yok mu” diye sorar. Çocukların hatırlamaları beklenir. “Oyunda ismini birden fazla duyduğunuz hayvan oldu mu?” Diye sorulur. Çocukların işitsel dikkatlerini arttıran bu oyun çocukların liderliğinde devam ettirilir.

Değerlendirme:

- En çok hangi hayvanın adını duydunuz?
- Hayvan ismini duyduğunda zile basarken neler hissettin?
- Zillerle başka nasıl bir oyun tasarlayabiliriz?

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.