**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 ayrıştırıp, 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 eklerdir?

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

**Uyarlama:** 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.

**DOKUNARAK EŞİNİ BULALIM**

**Etkinlik Türü:** Fen ve oyun etkinliği

**KAZANIMLAR ve GÖSTERGELERİ**

BİLİŞSEL GELİŞİM  
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 birleştirerek tahminini söyler.  
Gerçek durumu inceler. Tahmini ile gerçek durumu karşılaştırır.

Kazanım 6: Nesne ya da varlıkları özelliklerine göre eşleştirir.  
Göstergeleri: Nesne/varlıkları şekline göre ayırt eder, eşleştirir. Nesne/varlıkları büyüklüğüne göre ayırt eder, eşleştirir. Nesne/varlıkları dokusuna göre ayırt eder, eşleştirir. Nesne/varlıkları yapıldığı malzemeye göre ayırt eder, eşleştirir.

Kazanım 8: Nesne ya da varlıkların özelliklerini karşılaştırır.  
Göstergeleri: Nesne/varlıkların şeklini ayırt eder, karşılaştırır. Nesne/varlıkların büyüklüğünü ayırt eder, karşılaştırır. Nesne/varlıkların dokusunu ayırt eder, karşılaştırır. Nesne/varlıkların yapıldığı malzemeyi ayırt eder, karşılaştırır.

**Materyaller:** Ayakkabılar, örtü

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

**Öğrenme Süreci:**

Öğrenciler okul içinde giydikleri ayakkabılarını ayaklarından çıkarırlar. Bir tekini oyun alanına diğerini 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 karıştırır. Çocuklar sıra ile örtünün yanına gelir. Görmeden bir ayakkabıyı seçer ve örtünün üstünden dokunarak, özelliklerini anlamaya çalışır. Diğer alanda, açıkta duran ayakkabılardan dokunduğu ayakkabının eşini bulmaya çalışır. Dokunulan ayakkabı örtünün altından çıkarılır, eşi olduğu tahmin edilen ayakkabı ile yan yana getirilir. Eşleşmenin doğru olup olmadığı, yanlışsa 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 şekilde oynayabilirdik?

**Aile Katılımı:**

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

**Uyarlama:** 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.