

TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Okul Adı:

Tarih:

Yaş Grubu(Ay): 60 Ay ve Üzeri

Öğretmen Adı:.....

Güne Başlama Zamanı

Çocuklar güler yüzle karşılanır. Hangi öğrenme merkezlerine geçecekleri sorulup çocuklara rehberlik edilir.

Oyun Zamanı

Oyun zamanı bitince sınıf hep birlikte toplanır.

Kahvaltı, Temizlik

Tuvalet ve temizlik ihtiyacı için lavabolara geçilir. Ellerin nasıl yıkanması gerektiği gösterilir. Sıra ile eller yıkanarak kahvaltıya geçilir.

Etkinlik Zamanı

“Durmadan Zıpla” Drama, Hareket (Bütünleştirilmiş, Büyük Grup)

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

“Ayakları Sayalım” Matematik, Fen (Bütünleştirilmiş, Küçük Grup)

Oyun Zamanı

Günü Değerlendirme Zamanı

Eve Gidiş

İlgili hazırlıklar tamamlanır ve çocuklarla vedalaşılır.

Genel Değerlendirme

DURMADAN ZIPLA

Etkinlik Türü: Drama, Hareket (Bütünleştirilmiş, Büyük Grup)

KAZANIM GÖSTERGELER:

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 8: Dinledikleri/izlediklerini çeşitli yollarla ifade eder.

Göstergeleri: Dinledikleri/izlediklerini drama yoluyla sergiler.

Materyaller:

Düdük, zıplayan hayvanlar videosu, bilgisayar

Sözcük ve Kavramlar:

Hızlı, Yavaş,

Öğrenme Süreci:

Sınıfla birlikte zıplayan hayvanlar videosu tekrar izlenir. Hayvanların zıplama stilleri incelenir. Düdük sesiyle birlikte tüm sınıf örnekte gösterilen hayvan gibi zıplamaya başlar. Öğretmen, “Kurbağa gibi sıçrayalım” der. Çocuklar, ellerini yere koyarlar, ellerine dayanarak iki ayağını öne sıçratırlar; sonra da ayaklarına dayanarak iki elini ileriye koyarlar. (Bu hareketleri hızlıca yaparlar.) Öğretmen, “Tavşan olalım” der. Çocuklar dört ayak durumuna gelir. Tavşan gibi sıçrarlar. Öğretmen ara ara hızlı, yavaş, çok yavaş, hızlı, çok hızlı gibi yönlendirmelerle oyunu devam ettirir. Çocuklar bir kez zıplamaya başladıklarında tüm enerjileri tükenene kadar durmaksızın yönergeleri takip ederek zıplar. Devam edemeyenler dinlenmeye geçer. Sona kalan çocuk sınıf arkadaşları tarafından tebrik edilir.

Minik Koza Eğitim Seti 2. Kitaptan 15. Sayfa tamamlanır.

Değerlendirme:

Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;

- Tekrar bu oyunu oynasak hangi hayvanın zıplama şeklini taklit etmek isterdin?
- Oyunun sonucu senin için nasıl oldu? Bunun sebebi ne olabilir?

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.

AYAKLARI SAYALIM

Etkinlik Türü: Matematik, Fen (Bütünleştirilmiş, Küçük Grup)

KAZANIM 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.

Kazanım 4: Nesneleri sayar.

Göstergeleri: Belirtilen sayı kadar nesneyi gösterir. Saydığı nesnelerin kaç tane olduğunu söyler.

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 5: Dili iletişim amacıyla kullanır.

Göstergeleri: Konuşmayı başlatır. Konuşmayı sürdürür. Konuşmayı sonlandırır. Konuşmak için sırasını bekler.

Kazanım 7: Dinledikleri/izlediklerinin anlamını kavrar.

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

Kazanım 10: Görsel materyalleri okur.

Göstergeleri: Görsel materyalleri inceler. Görsel materyalleri açıklar. Görsel materyallerle ilgili sorular sorar. Görsel materyallerle ilgili sorulara cevap verir.

SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM

Kazanım 7: Bir işi ya da görevi başarmak için kendini güdüler.

Göstergeleri: Başladığı işi zamanında bitirmek için çaba gösterir.

Kazanım 15: Kendine güvenir.

Göstergeleri: Gerekğinde liderliği üstlenir.

Materyaller:

Oyuncak Hayvanlar,

Sözcük ve Kavramlar:

Toplama, İşbirliği

Öğrenme Süreci:

Çocuklar bahçeye çıkar ve hava ve kara hayvanlarının oyuncaklarını yanlarına alırlar. 2li gruplar oluşturulur. Çocuklardan biri çeşitli hayvan isimleri söyler. Diğeri arkadaşının söylediği hayvana uygun oyuncak hayvanı eline alıp sayar. 1 at; At oyuncağını eline alıp ayaklarını sayar. 1 ördek; 1 ördek oyuncağını eline alıp sayar. 1 inek; İneğin eline alıp ayaklarını sayar. Atın 4 tane ayağı var. Ördeğin 2 ayağı var. İneğin 4 ayağı var. $4+2+4=10$ eder. Şeklinde cevap verir. Çocuklar birlikte oyuncakların ayaklarını sayarak işlemin sağlanmasını beraberce yaparlar. Öğretmen grupları gezerek işlemleri kontrol eder.

Değerlendirme:

Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir:

- Etkinlik süresinde seni zorlayan bir kısım oldu mu?
- Senin için saymak mı daha keyifliydi, arkadaşına hayvan isimleri söylemek mi?
- Tekrar sayma etkinliği yapacak olsak oyuncak hayvanlar yerine ne kullanmak isterdin?

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.