

TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Okul Adı:

Tarih:

Yaş Grubu(Ay): 60 Ay ve Üzeri

Öğretmen Adı:

Güne Başlama Zamanı

Çocuklar sınıfın kapısında karşılanır. Her çocuk ile selamlaşılır. Çember şeklinde dizilen sandalyelere oturulur. Sınıf kuralları tekrar edilir. Çocuklara “Daire ne demektir? Çember ne demektir? Çevremizde daire şeklinde neler var? Çevremizde daire şeklinde neler var?” soruları yöneltilir. Her çocuğa cevaplaması için fırsat verilerek sohbet edilir. Sohbet sonrasında çocuklar hazırlanan yoğurma malzemeleri, oyuncak hayvanlar, sanat malzemeleri ve kitapların olduğu masalara yönlendirilir. Her çocuk seçtiği masada vakit geçirir.

Oyun Zamanı

Kahvaltı, Temizlik

Tuvalet ve temizlik ihtiyacı için lavabolara geçilir. Sıra ile eller yıkanarak kahvaltıya geçilir.

Etkinlik Zamanı

“Çember-Daire” Matematik, Oyun, Hareket, Drama (Büyük Grup 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

“Çember-Daire Gözlüğü” Matematik, Sanat, Oyun (Bireysel Etkinlik)

Oyun Zamanı

Günü Değerlendirme Zamanı

Eve Gidiş

Genel Değerlendirme

ÇEMBER-DAİRE

Etkinlik Türü: Matematik, Oyun, Hareket, Drama (Büyük Grup Etkinliği)

KAZANIM 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/olayla ilgili tahminini söyler. Tahmini ile ilgili ipuçlarını açıklar. Gerçek durumu inceler. Tahmini ile gerçek durumu karşılaştırır.

Kazanım 3. Algıladıklarını hatırlar.

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

Kazanım 5. Nesne veya varlıkları gözlemler.

Göstergeleri: Nesne/varlığın adını, şeklini söyler.

Kazanım 8. Nesne veya varlıkların özelliklerini karşılaştırır.

Göstergeleri: Nesne/varlıkların şeklini karşılaştırır.

Kazanım 10. Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular.

Göstergeleri: Mekânda konum alır.

Kazanım 12. Geometrik şekilleri tanır.

Göstergeleri: Gösterilen geometrik şeklin ismini söyler. Geometrik şekillerin özelliklerini söyler.

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 1. Yer değiştirme hareketleri yapar.

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

Matervaller:

Karton

Sözcük ve Kavramlar:

Hızlı-yavaş, yakın-uzak

Öğrenme Süreci:

Çocuklar el ele tutuşarak bir çember oluşturur. Öğretmen “yakın” dediğinde çocuklar birbirlerine yaklaşarak çemberi küçültürler. Öğretmen uzak dediğinde kollarını açarak çemberi genişletirler. Öğretmen şaşırtmacalı olarak yakın ve uzak yönergelerini söyler.

Karşılıklı duvarlardan birisine çember şeklindeki kartonu, diğerine daire şeklindeki kartonu yapıştırır. Öğretmen çember dediğinde çocuklar çember dediğinde çocuklar çember olan duvara, daire dediğinde daire olan duvara giderler. Öğretmen yönergelerini “Bir kanguru gibi zıplayarak daireye, bir salyangoz gibi yavaş yavaş çembere, bir kartal gibi uçarak daireye, yorgun bir kaplumbağa gibi yavaşça çembere...” şeklinde verir.

Eğitim Seti 5. Kitaptan 11. Sayfa tamamlanır.

Değerlendirme:

Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir:

- Çember nasıl gözüktür?
- Okulda kullandığımız eşyalardan çembere benzeyenler nelerdir?
- Evde kullandığınız eşyalardan daireye benzeyenler hangileridir?

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.

DAİRE-ÇEMBER GÖZLÜĞÜ

Etkinlik Türü: Matematik, Sanat, Oyun (Bireysel Etkinlik)

KAZANIM GÖSTERGELERİ:

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 1. Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

Göstergeleri: Dikkat edilmesi gereken nesne/durum olaya odaklanır.

Kazanım 3. Algıladıklarını hatırlar.

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

Kazanım 12. Geometrik şekilleri tanıır.

Göstergeleri: Gösterilen geometrik şeklin ismini söyler. Geometrik şekillerin özelliklerini söyler

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 4. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.

Göstergeleri: Nesneleri yeni şekiller oluşturacak biçimde bir araya getirir. Malzemeleri keser, yapıştırır, değişik şekillerde katlar.

Materyaller:

Karton, makas

Sözcük ve Kavramlar:

Daire, çember

Öğrenme Süreci:

Çocuklar masalara geçer. Öğretmen kartona çizerek hazırlamış olduğu yuvarlak camlı gözlük kalıplarını çocuklara dağıtır. Gözlüklerin hangi şekilde olduğunu sorar. Çocukların cevaplamaları için fırsat verilir. Öğretmen gözlüklerin daire şeklinde camlara sahip olduğunu söyler. Çocuklara “Daireyi çembere dönüştürmek için ne yapmalıyız?” sorusunu yöneltir. Çocukların fikirleri dinlenir. Gözlük camlarından bir tanesinin içi kesilerek çıkartılır. Gözlüğün bir camı daire, bir camı çember şekline getirilmiş olur.

Çocuklar çember şeklinde dizilir. Öğretmen çember dediğinde gözlüklerinin çember tarafını, daire dediğinde gözlüklerinin daire tarafını göstermeleri istenir. Öğretmen şaşırtmacalı olarak daire, çember şekillerini söyler.

Değerlendirme:

Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir:

- Dairenin çemberden farkı nedir?
- Parmaklarınla çember oluşturur musun?

- Parmaklarınla daire oluşturabilir misin?

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.