

## **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 ve puzzle masası hazırlanır. Öğretmen çocukları ve velileri sınıfa alır. Çocukların 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**

“TOPLARLA TANIŞMA OYUNU” 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**

“ÇUBUĞU ÇEK, TOPLARI DÜŞÜRME” Oyun, Türkçe etkinliği

### **Oyun Zamanı**

### **Günü Değerlendirme Zamanı**

### **Eve Gidiş**

### **Genel Değerlendirme**

## TOPLARLA TANIŞMA OYUNU

**Etkinlik Türü:** Oyun

### KAZANIMLAR ve GÖSTERGELERİ

#### BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

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

Kazanım 2: Sesini uygun kullanır.

Göstergeleri: Konuşurken/şarkı söylerken nefesini doğru kullanır.

Konuşurken/şarkı söylerken sesinin tonunu ayarlar.

Kazanım 5: Dili iletişim amacıyla kullanır.

Göstergeleri: Konuşma sırasında göz teması kurar. Konuşmayı başlatır. Konuşmayı sürdürür.

#### MOTOR GELİŞİM

Kazanım 3: Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.

Göstergeleri: Bireysel ve eşli olarak nesneleri kontrol eder. Atılan topu elleri ile tutar.

#### SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM

Kazanım 1: Kendisine ait özellikleri tanıtır.

Göstergeleri: Adını/soyadını söyler.

**Materyaller:** Top

**Sözcük ve Kavramlar:** Tanışma, isim

#### Öğrenme Süreci:

Öğretmen top ile sınıfa gelir. Çocukların, daire şeklinde yere oturmalarını sağlar. Topu elinde tutup; Benim adım ....., Senin adın ne?” diyerek bir çocuğa doğru yuvarlar. Topu alan çocuk da önce kendi adını söyler. Sonra bir arkadaşına topu atar ve “Senin adın ne?” diye sorar. Oyun, her çocuk adını söyleyene kadar devam ettirilir.

#### Değerlendirme:

Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilir:

- Bu oyunu oynarken top yerine başka ne kullanabilirdik?
- Top sana geldiğinde neler hissettin?
- Hangi arkadaşlarının isimlerini hatırlıyorsun?

#### 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.

## ÇUBUĞU ÇEK, TOPLARI DÜŞÜRME

**Etkinlik Türü:** Oyun, Türkçe etkinliği

### KAZANIMLAR ve GÖSTERGELERİ

#### BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

Göstergeleri:

Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.

#### MOTOR GELİŞİM

Kazanım 3: Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.

Göstergeleri: Küçük topu tek elle yerden yuvarlar.

#### SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM

Kazanım 15: Kendine güvenir.

Göstergeleri: Gerektiğinde liderliği üstlenir.

**Materyaller:** Oyun standı, uçurtma çıtaları, plastik toplar

**Sözcük ve Kavramlar:** Dikkat, tehlike

#### Öğrenme Süreci:

Öğretmen, bir kutu dolusu top ile sınıfa gelir. Çocukları daire şeklinde oturmaya yönlendirir. Her çocuğa bir top verir. Aşağıda yazan sözler eşliğinde parmak oyunu oynanır.

**Toplarla oynayalım, yere vuralım.** (Toplar, yere vurulur)

**Toplarla oynayalım, yere vuralım.** (Toplar, yere vurulur)

**Bir sağa bir sola dolaştır etrafında,** (Toplar, sağa sola hareket ettirilir)

**Bir sağa bir sola dolaştır etrafında,** (Toplar, sağa sola hareket ettirilir)

**Yuvarla, yolla** (Toplar, karşıdaki kişiye atılır)

**Yuvarla, yolla** (Toplar, karşıdaki kişiye atılır)

Yaklaşık 1 metre uzunluğundaki plastik kümes teli silindir, haline getirilir ve uçlarından bağlanır. Altı açıkta kalacak şekilde bir yere yerleştirilir. 50-60 cm uzunluğunda ve çocuk sayısı kadar hazırlanmış olan uçurtma çıtaları silindir telin deliklerinden karşılıklı olarak geçirilir.

Öğretmen önceden tasarladığı oyun standını sınıfa getirir. Silindir telin içine plastik topların hepsi atılır. Her çocuk sırayla birer çubuk çeker. Çekilecek çubuğun topların düşmesine neden olmamasına dikkat edilir. Çubuklar azaldıkça topların düşme ihtimali artar, çocuklar çekeceği çubuğa daha dikkatli bakarak, karar verir.

Oyun çocukların isteği ve ilgisi doğrultusunda tekrar oynanarak devam ettirilir.

**Değerlendirme:**

Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir:

- Çubuğunu çekerken neler hissettin?
- Çubuk çekerken topları düşürmemek için neler yaptın?
- Bu oyunu başka hangi malzemeleri kullanarak oynayabiliriz?

**Aile Katılımı:**

**Uyarılama:** Sınıfta özel gereksinimli bir çocuk bulunuyor ise etkinlik öğrenme süreci, “MEB OÖE Programı Özel Gereksinimli Çocukları Desteklemede Dikkat Edilmesi Gereken Notlar” metnindeki bilgiler doğrultusunda düzenlenir.