

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

“Kamufle Olan Hayvanlar” Oyun, Türkçe Dil, Fen (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

“Kamufle Hayvanları Bulalım” Matematik, Oyun, Fen Bütünleştirilmiş Etkinliği (Büyük Grup, Bireysel Etkinlik)

Oyun Zamanı

Günü Değerlendirme Zamanı

Eve Gidiş

İlgili hazırlıklar tamamlanır ve çocuklarla vedalaşılır.

Genel Değerlendirme

Kamufle Olan Hayvanlar

Etkinlik Türü: Oyun, Türkçe Dil, Fen (Bütünleştirilmiş, Büyük Grup)

KAZANIM GÖSTERGELERİ:

BİLİŞSEL ALAN

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 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 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. Saydığı nesnelerin kaç tane olduğunu söyler.

Kazanım 5: Nesne ya da varlıkları gözlemler.

Göstergeleri: Nesne/varlığın rengini söyler.

Kazanım 6: Nesne ya da varlıkları özelliklerine göre eşleştirir.

Göstergeleri: Nesne/varlıkları rengine göre ayırt eder, eşleştirir.

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 10: Görsel materyalleri okur.

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

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.

Göstergeleri: Nesneleri toplar. Nesneleri kaptan kaba boşaltır.

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: Küçük Parçalı Renkli Oyuncaklar (Farklı Renklerde Bir Kutu Lego)

Sözcük ve Kavramlar: Kamufle Olma, Aynı

Öğrenme Süreci:

- Bazı hayvanlar kendilerini yırtıcı diğer hayvanlardan korumak için bulundukları ortamın renklerini alırlar. Böylece az fark edilebilirler. Bazıları renk değiştirir. Bazılarının derisinde göze benzeyen desenler vardır. Bazıları tam olarak yaşadığı mekânın renkleri ile dünyaya gelir. Şeklinde bilgilendirme yapılır. Peki, sen bu hayvanları tanıyor musun? Hangilerinin ismini biliyorsun? Soruları yöneltilir. Cevaplar dinlenir. Öğretmen küçük

parçalı oyuncak kutusunu getirir. Her çocuktan kendi kıyafetine uygun bir parçayı seçip kamufle etmelerini ister. Her çocuk kendine en yakın arkadaşının kamuflajını kontrol eder.

- Minik Koza Eğitim Seti 27. Ve 28 Sayfalar tamamlanır.

Değerlendirme:

Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;

- Yaşadığı, bulunduğu yer ile aynı renk-desende olan hayvanların genel adı nedir?
- Kamufle olan hayvanları sayar mısın?

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.

KAMUFLE HAYVANLARI BULALIM

Etkinlik Türü: Matematik, Oyun (Bütünleştirilmiş, Büyük Grup, Bireysel)

KAZANIM GÖSTERGELERİ:

BİLİŞSEL ALAN

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 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 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. Saydığı nesnelerin kaç tane olduğunu söyler.

Kazanım 5: Nesne ya da varlıkları gözlemler.

Göstergeleri: Nesne/varlığın rengini söyler.

Materyaller:

25-30 adet hayvan resmi(tercihen kamufle olan hayvanlar), 2 adet kutu, Kare, Üçgen şeklinde kartlar, Alarm kurmak için telefon

Sözcük ve Kavramlar:

Üçgen, Kare, Kamufle Aynı, Benzer

Öğrenme Süreci:

Kazanım 6: Nesne ya da varlıkları özelliklerine göre eşleştirir.

Göstergeleri: Nesne/varlıkları rengine göre ayırt eder, eşleştirir.

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 10: Görsel materyalleri okur.

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

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.

Göstergeleri: Nesneleri toplar. Nesneleri kaptan kaba boşaltır.

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

- Öğretmen hazırladığı hayvan resimlerini sınıftaki/bahçedeki uygun renkteki yerlere saklar. Tüm resimler saklandığında sınıf iki gruba ayrılır. İki grup için kare ve üçgen sembolleriyle belirlenen iki ayrı kutu belirlenir. Oyun başlar. Öğretmen alarm kurarak süre belirler. Alarm sesiyle çocuklar kutuların başına toplanır. Kutulardaki resimler topluca sayılır. En çok kamufle hayvan bulan grup kazanır.

Değerlendirme:

Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir:

- Kamufle olan hayvanların özellikleri nelerdir?
- Kamufle olan hayvanların resimlerini bulmaya çalışırken nelere dikkat ettin?

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.