

## 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. Öğretmen çocukları sınıfa alır. 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**

“BİR PROBLEMİMİZ VAR!” Türkçe ve matematik 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**

“DUYGUYU YAKALA” Oyun ve Türkçe etkinliği

### **Oyun Zamanı**

### **Günü Değerlendirme Zamanı**

### **Eve Gidiş**

### **Genel Değerlendirme**

## BİR PROBLEMİMİZ VAR!

**Etkinlik Türü:** Türkçe ve matematik etkinliği

### KAZANIMLAR ve 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. 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 17: Neden-sonuç ilişkisi kurar.

Göstergeleri: Bir olayın olası nedenlerini söyler. Bir olayın olası sonuçlarını söyler.

Kazanım 19: Problem durumlarına çözüm üretir.

Göstergeleri: Problemi söyler. Probleme çeşitli çözüm yolları önerir. Çözüm yollarından birini seçer.

Seçtiği çözüm yolunun gerekçesini söyler. Seçtiği çözüm yolunu dener. Çözüme ulaşamadığı zaman yeni bir çözüm yolu seçer. Probleme yaratıcı çözüm yolları önerir.

**Materyaller:** Kuklalar, plastik hayvanlar, ahşap bloklar

**Sözcük ve Kavramlar:** Neden- sonuç, problem çözme, çözüm üretme

#### Öğrenme Süreci:

Öğretmen iki kukla ile çocukların dikkatini çeker. Kuklalardan biri arkadaşına seslenir. “Ayşe, Ayşe bakar mısın? Bugün seninle evcilik oynayalım mı? Ayşe, beni duyuyor musun?” diye bir kuklayı konuşturur. Diğer kukla ise arkasına döner, cevap vermez. Kukla bu defa çocuklara döner ve “Biliyor musunuz? Ayşe benim arkadaşım. Onunla hep oyunlar oynarız, sohbet ederiz ama şu an beni duymuyor gibi, hiç cevap vermiyor. Sizce ne yapmam gerekir? Bu problemi nasıl çözebilirim?”

Öğretmen önce problemin ne olduğunu sorar? (Arkadaşının onunla konuşmaması)

Ardından “bu problemi çözmek için neler yapabiliriz?” der ve çözüm yolları (Neden böyle davrandığını sormak, onu bir süre yalnız bırakıp sonra konuşmayı denemek vb.) sıralanır.

“Hangi çözüm yolunu seçelim?” Birlikte karar verilen çözüm yolu kuklalar aracılığı ile uygulanır.

Ardından öğretmen renkli blokları sınıfa getirir. Plastik kedi oyuncağını ya da görselini bir yüksekliğe kaldırır ve “Kediciğim dalda kalmış, aşağıya inemiyor. Ona nasıl yardımcı olabiliriz?” diye sorar. “Bu kurtarma operasyonunda bloklardan faydalanabilir miyiz?” Çocukların fikirleri dinlenir. Önerdikleri çözüm yolları için tebrik edilir ve uygun olanlar denenir. Bloklar üst üste merdiven gibi yerleştirilerek kediye yardımcı olunur.

Bu defa plastik hayvan oyuncaklarından alınır. Mavi krepon kâğıtları ve taşlarla bir gölet oluşturulur.

“Hayvanlar bu gölün diğer tarafına geçmek istiyor. Bu problemi nasıl çözebiliriz?” der ve yine fikirler alınır. Bloklarla köprü yapılarak hayvanlar gölün diğer tarafına geçirilir.

Benzer olaylara örnekler verilerek çocuklardan probleme çözüm yolu arayıp, bulmaları ve uygulamaları istenir.

**Değerlendirme:**

- Kuklalarımızın problemi neydi?
- Sen arkadaşlarınla problemler yaşıyor musun?
- Bir problemini kendi başına çözemediğin durumlarda neler yapabilirsin?

**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.

## DUYGUYU YAKALA

**Etkinlik Türü:** Oyun ve Türkçe etkinliği

### KAZANIMLAR ve 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. 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 17: Neden-sonuç ilişkisi kurar.

Göstergeleri: Bir olayın olası nedenlerini söyler. Bir olayın olası sonuçlarını söyler.

Kazanım 19: Problem durumlarına çözüm üretir.

Göstergeleri: Problemi söyler. Probleme çeşitli çözüm yolları önerir. Çözüm yollarından birini seçer. Seçtiği çözüm yolunun gerekçesini söyler. Seçtiği çözüm yolunu dener. Çözüme ulaşamadığı zaman yeni bir çözüm yolu seçer. Probleme yaratıcı çözüm yolları önerir.

**Materyaller:** Plaj topu ya da balon

**Sözcük ve Kavramlar:** Mutlu, üzgün, kızgın, korkmuş, şaşkın

#### Öğrenme Süreci:

Öğretmen bir plaj topu ya da balon şişirir. Topun etrafına belirli aralıklarla korkmuş, mutlu, üzgün, kızgın, şaşkın insan ifadeleri çizer. Çocuklar ve öğretmen çember şekli oluşturarak ayakta dururlar. Öğretmen plaj topunu bir çocuğa atar. Çocuk topu tuttuğu elinin altında kalan ifadeye bakar ve ne olduğunda bu duyguyu hissettiğine yönelik bir paylaşım yapar. Örneğin elinin altında kızgın ifadesi varsa “ Oyuncaklarımı izinsiz aldıklarında kızgın hissedirim!” vb. sözcüklerle duygularını paylaşır.

Topu başka bir arkadaşına atarak oyunu sürdürür.

Eğitim setinin 8. Kitabından 21. Sayfa tamamlanır.

#### Değerlendirme:

- Elinin altında hangi duygu ifadeleri vardı?
- En çok hangi duyguyu hissediyorsun?
- Hep aynı duyguyu yaşıyor olsaydık neler olurdu?

#### 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.