

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 ve velileri sınıfa alır. Çocuklar 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

“PARKURU TAMAMLIYORUM” Oyun, hareket, okuma yazmaya hazırlık, 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

“KANGURUYA DOKUNMA- TAVŞANA DOKUN” Türkçe dil, oyun, sanat etkinliği

Oyun Zamanı

Günü Değerlendirme Zamanı

Eve Gidiş

Genel Değerlendirme

PARKURU TAMAMLIYORUM

Etkinlik Türü: Oyun, hareket, okuma yazmaya hazırlık, matematik etkinliği

KAZANIMLAR ve 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. Hatırladıklarını yeni durumlarda kullanır.

Kazanım 10: Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular.

Göstergeleri: Nesnenin mekândaki konumunu söyler. Yönergeye uygun olarak nesneyi doğru yere yerleştirir. Mekânda konum alır.

Kazanım 15: Parça-bütün ilişkisini kavrar.

Göstergeleri: Parçaları birleştirerek bütün elde eder.

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 1: Yer değiştirme hareketleri yapar.

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

Kazanım 2: Denge hareketleri yapar.

Göstergeleri: Denge tahtası üzerinde yönergeler doğrultusunda yürür.

Materyaller: Renkli plastik toplar, ahşap küpler, elektrik bandı, rakamlı puzzle

Sözcük ve Kavramlar: Parkur, centilmenlik

Öğrenme Süreci:

Öğretmen sınıfın uygun bir alanına çeşitli becerileri destekleyen parkur oluşturur.

Parkurunda;

Yere elektrik bantları ile oluşturulmuş zikzak ya da dalgalı yol üstünde yürüme

Masa altından geçme,

Masada topları renk yönerge kartına uygun olarak bardakların içine yerleştirme,

Nehir taşı ya da denge tahtasında yürüme,

Rakam puzzle oluşturma,

5-6 ahşap küp ile kule yapma

Minderlerden atlama ve son olarak seçilen karttaki rakamı akılda tutup yazma gibi bölümlere yer verilebilir.

Çocuklar ikişerli gruplar halinde parkura başlar ve bölümleri tamamlarlar. Oyuncular parkurun sonunda birbirlerini ve tebrik ederler. Oyunlarda anlayışlı, sabırlı ve centilmen olmak hakkında sohbet edilir. Parkur çalışması çocukların ilgileri doğrultusunda sürdürülür.

Ardından masalara geçilir Eğitim Setinin 2. Kitabının 13, 14 ve 15. Sayfaları tamamlanır.

Değerlendirme:

- Parkuru tamamlarken neler hissettin?
- En çok zorlandığın alan neresiydi?
- Kendini en rahat hissettiğin yer neresiydi?
- Kazandığında ya da kaybettiğinde neler hissettin?

Aile Katılımı:

Uyarlama: 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.

KANGURUYA DOKUNMA- TAVŞANA DOKUN

Etkinlik Türü: Türkçe dil, oyun, sanat etkinliği

KAZANIMLAR ve GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

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

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 4: Konuşurken dilbilgisi yapılarını kullanır.

Göstergeleri: Cümle kurarken isim kullanır. Cümle kurarken fiil kullanır. Cümle kurarken sıfat kullanır.

Cümle kurarken bağlaç kullanır. Cümle kurarken çoğul ifadeler kullanır. Cümle kurarken zarf kullanır.

Cümle kurarken zamir kullanır. Cümle kurarken edat kullanır. Cümle kurarken isim durumlarını

kullanır. Cümle kurarken olumsuzluk yapılarını kullanır.

Kazanım 8: Dinledikleri/izlediklerini çeşitli yollarla ifade eder.

Göstergeleri: Dinledikleri/izlediklerini resim yoluyla sergiler. Dinledikleri/izlediklerini öykü yoluyla sergiler.

Materyaller: 5 adet hayvan flaş kartı, resim kâğıdı, boya kalemleri

Sözcük ve Kavramlar: Yazar, çizer

Öğrenme Süreci:

Öğretmen “ Bir oyunum var sizlere,

Hayvanlar geldi bizlere,

Koy elleri dizlere

Şimdi dinle!

Kartları dizdim masama,

Çocuklar geldi yanıma,

Merakla baktılar oyunuma,

Çok iyi dinle!”

Sözlerini ritmik bir şekilde birkaç defa söyler ve 5 adet hayvan flaş kartını masada yan yana dizer.

Öğrencilerden 4 kişiyi masanın yanına çağırır ve onu dikkatlice dinlemelerini ister. Yönergelerinde bazen “ Kanguruya dokunma!” der. Çocuklar kangurunun dışındaki hayvanlara dokunur. Ancak her çocuk farklı bir karta dokunmak zorundadır. Bazen ise “ Tavşana dokun!” der. Tüm çocuklar tavşan flaş kartına ellerini koyarlar. Değişik hayvan isimleri ile dokun ve dokunma komutlarına vurgu yapılarak oyun devam ettirilir.

Ardından oyunda kullanılan beş hayvan kartı masadan alınır. Öğretmen bu hayvanların aslında bir hikâyenin kahramanları olduklarını ve bu hikâyeyi birlikte yazacaklarını yani bu hikâyenin yazarı olacaklarını söyler. Giriş cümlesini öğretmen kurar ve çocukların sıra ile hikâyeye eklemeler yapmasını sağlar. Örneğin “ **Kanguru o gün erkenden kalktı, hızla yuvasından çıktı. Biraz acelesi var gibi görünüyordu. Çıkarken tam bir taşa takılacaktı ki, onu gören Tavşan.....**” şeklinde bir giriş yapar. Her öğrenci flaş kartlarındaki hayvan karakterlerini de hikâyeye ekleyerek kendi cümleleri ile

hikâyeyi geliştirir. Öğretmen öğrencilerin eklemelerini dikkate alarak hikâyeyi bütün hale getirir ve baştan sona tekrar anlatır. Oluşturulan hikâyenin adı çocuklarla birlikte kararlaştırılır. Öğrencilere şimdi de hikâyenin çizeri olup oluşturulan hikâyeye ilgili resimler çizebilecekleri söylenir. Hikâyenin adı öğretmen tarafından resimlere yazılır. Çocuklar resim çalışmalarını evlerine götürüp, ailelerine arkadaşları ile oluşturdukları hikâyeyi anlatırlar.

Değerlendirme:

- Birlikte hikâye oluşturmak nasıl bir histi?
- Hikâyemizi başka nasıl bitirebilirdik?
- Sen bir yazar olsan ne ile ilgili bir kitap yazmak isterdin?

Aile Katılımı:

Çocuklar resim çalışmalarını evlerine götürüp, ailelerine arkadaşları ile oluşturdukları hikâyeyi anlatırlar.

Uyarılma: 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.