

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

“TOPUN YERİ NEREDE?” Matematik ve 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

“PANDA AİLESİNİN BOYU” Fen ve matematik, sanat etkinliği

Oyun Zamanı

Günü Değerlendirme Zamanı

Eve Gidiş

Genel Değerlendirme

TOPUN YERİ NEREDE?

Etkinlik Türü: Matematik ve oyun etkinliği

KAZANIMLAR ve 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/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 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.

Kazanım 10: Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular.

Göstergeleri: Yönergeye uygun olarak nesneyi doğru yere yerleştirir. Harita ve krokiyi kullanır.

Materyaller: Masalar, karton bardaklar, bant, renkli plastik toplar

Sözcük ve Kavramlar: Dikkat, hatırlama, renk, doğru- yanlış, önce-sonra, hızlı- yavaş

Öğrenme Süreci:

Öğretmen, üç adet dikdörtgen masayı uzun kenarı tabana gelecek şekilde dik konuma getirir.

(Masalar tehlike oluşturacak durumdaysa, dik konuma getirilmeden normal haliyle de kullanılabilir.)

Her masaya eşit aralık ve uzaklıkta 20 karton bardağı yapıştırır. Bardakların yerleştirilmesi her masa için aynı olmalıdır. Masalardan biri kontrol masası olur, diğer ikisinden yaklaşık 3 metre uzağa konumlandırılır. Öğretmen kontrol masasındaki bardakların içine 2’şer tane kırmızı, mavi, yeşil, sarı, turuncu top yerleştirir. Masanın yanına da bir kutu içinde her toptan 4-5 adet bulundurur. Oyun başladığında öğrenciler ikiyeşerli gruplar halinde oyuna katılır ya da sınıfı eşit sayıda iki gruba ayrılır. Her gruptan birer öğrenci alınır. Oyuncular kontrol masasındaki bardakların yerlerine ve renklerine dikkat ederek kutudan top alıp, 3 metre uzaklıktaki kendi masasına giderler. Topları doğru bardaklara koymayı denerler. Tekrar top almak ve hatırlamak için kontrol masasına gidip, incelerler. Doğru yerleştirmeyi ilk yapan kişi oyunu kazanır. Oyun grupça oynanıyorsa grubuna bir puan kazandırır. Eğitim setinin 8. Kitabından 18, 19 ve 20. Sayfalar tamamlanır.

Değerlendirme:

- Oynadığın oyunda amacın neydi?
- Topların yerlerini ve renklerini aklında tutarken neler hissettin?
- Hafıza güçlendirmek için başka hangi oyunları oynayabilirsin?

Aile Katılımı: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.

PANDA AİLESİNİN BOYU

Etkinlik Türü: Fen ve matematik, sanat etkinliği

KAZANIMLAR ve GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 11: Nesneleri ölçer.

Göstergeleri: Ölçme sonucunu tahmin eder. Standart olmayan birimlerle ölçer. Ölçme sonucunu söyler. Ölçme sonuçlarını tahmin ettiği sonuçlarla karşılaştırır. Standart ölçme araçlarını söyler.

Kazanım 17: Neden-sonuç ilişkisi kurar.

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

SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM

Kazanım 2: Ailesiyle ilgili özellikleri tanıtır.

Göstergeleri: Anne/babasının adını, soyadını, mesleğini vb. söyler.

Kazanım 3: Kendini yaratıcı yollarla ifade eder.

Göstergeleri: Duygu, düşünce ve hayallerini özgün yollarla ifade eder.

Kazanım 4: Bir olay ya da durumla ilgili olarak başkalarının duygularını açıklar.

Göstergeleri: Başkalarının duygularını söyler. Başkalarının duygularının nedenlerini söyler.

Materyaller: Panda çıktıları, makas, yapıştırıcı, renkli A4, boya kalemleri, legolar, birim küpleri vb.

Sözcük ve Kavramlar: Uzun- kısa, büyük- küçük, mutlu, üzgün, kızgın, korkmuş, şaşkın

Öğrenme Süreci:

Pandalar hakkında eğitici bir video izlenir.

Öğretmen A4 kâğıdının üstüne; bir panda görselinden farklı büyüklüklerde 4 adet panda ailesi oluşturur ve çıktısını alır. Pandaların yüz ifadelerinin olmamasına dikkat eder. Çocuklar pandaları keserler. Kestikleri pandaları renkli bir A4 kâğıdına büyükten küçüğe doğru sıralayarak yapıştırırlar. Birim küpleri, legolar vb. malzemelerle pandaların boylarını ölçüp, ölçüm sonuçlarını pandaların altına yazarlar. En büyük pandanın boyu kaç? en küçük pandanın boyu kaç....? Sorularına cevap verilir. Ardından çocuklar, pandalara istedikleri yüz ifadelerini çizip, neden böyle hissediyor olabilecekleri hakkında fikirlerini söylerler.

Değerlendirme:

- Panda ailesi kaç kişiden oluşuyor?
- Senin ailende kaç kişi var?
- Pandaların en kisasının boyu kaç.....?
- Sen bu pandalardan biri olsaydın hangi duyguyu hisseden olurdun? Neden?

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.