

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

“ORMANA - OYUN PARKINA” Okuma yazmaya hazırlık, 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

“HAREKETLENEN KİTAPLAR” Türkçe etkinliği

Oyun Zamanı

Günü Değerlendirme Zamanı

Eve Gidiş

Genel Değerlendirme

ORMANA- OYUN PARKINA

Etkinlik Türü: Okuma yazmaya hazırlık, oyun etkinliği

KAZANIMLAR ve GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

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

Kazanım 10: Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular.

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

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 1: Sesleri ayırt eder.

Göstergeleri: Sesler arasındaki benzerlik ve farklılıkları söyler. Verilen sese benzer sesler çıkarır.

Kazanım 9: Sesbilgisi farkındalığı gösterir.

Göstergeleri: Sözcüklerin başlangıç seslerini söyler.

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 1: Yer değiştirme hareketleri yapar.

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

Materyaller: Oyuncak tabak, bardaklar, para bandı, madeni para, koli bandı vb. Kâğıt, keçeli boyalar

Sözcük ve Kavramlar: O sesi

Öğrenme Süreci:

Öğretmen, çocukların sınıftaki eşyalar arasından daire şeklinde nesneleri bulmalarına yardımcı olur. Oyuncak tabak, bardaklar, para bandı, madeni para, koli bandı vb. nesneler masaya getirilir. Nesneler kâğıtların üstüne yerleştirilir ve keçeli boyalarla nesnelerin etrafından çizilerek “O” harfi oluşturulur. Küçük ve büyük o harfleri oluşturulurken; uzun ve kısa “o” sesi çıkarılır. Harfler istenilen şekilde dekore edilir.

Ardından bahçeye çıkılır. Hava şartları uygun değilse sınıf kullanılır. Oyun alanının ortasına iki adet birbirine paralel 4-5 metre uzunluğunda çizgi çizilir. Çizgiler iki ayrı renktedir ve aralarında en fazla 50 cm kadar boşluk vardır. Bu çizgilerden biri oyun parkı, diğeri orman olarak tasarlanır. Çizgilerin dış kısmına ilgili resimler çizilerek oyun alanı daha keyifli hale getirilir. Öğrenciler orman çizgisini ayaklarının arasına alarak dururlar. Öğretmenin “Oyun parkına” komutu ile diğer çizgiye atlarlar. Oyun, “ormana” ve “oyun alanına” komutlarını karışık söyleyerek devam ettirilir. Yanlış yere atlayan ve yer değiştirmekte geç kalan çocuklar oyundan çıkarlar. Oyun 2-3 çocuğun sona kalmasına kadar sürdürülür.

Eğitim setinin 4. Kitabından 12. Sayfa tamamlanır.

Değerlendirme:

- Oyun alanımızda nereler vardı?
- Orman ve oyun alanı derken ağzımızdan hangi ses çıkıyor?
- Komutlara göre yer değiştirirken neler hissettin?
- Oyuna daha çok yoğunlaşmak için 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.

HAREKETLENEN KİTAPLAR

Etkinlik Türü: Türkçe etkinliği

KAZANIMLAR ve GÖSTERGELERİ

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 8: Dinledikleri/izlediklerini çeşitli yollarla ifade eder.

Göstergeleri: Dinledikleri/izlediklerini başkalarına anlatır. Dinledikleri/izlediklerini drama yoluyla sergiler. Dinledikleri/izlediklerini şiir yoluyla sergiler. Dinledikleri/izlediklerini öykü yoluyla sergiler.

Kazanım 10: Görsel materyalleri okur.

Göstergeleri: Görsel materyalleri inceler. Görsel materyalleri açıklar. Görsel materyallerle ilgili sorular sorar. Görsel materyallerle ilgili sorulara cevap verir. Görsel materyalleri kullanarak olay, öykü gibi kompozisyonlar oluşturur.

Materyaller: Hikâye kitapları

Sözcük ve Kavramlar:

Öğrenme Süreci:

KİTAP

Kitap en iyi arkadaş,

Bana neyi sorsam söyler.

Me anlatsa en sonunda,

Çalış; iyi, doğru ol der.

Geceleri uyumaz o,

Beni kaldırır erkenden.

Okulum gibi güzeldir,

Kitabı çok severim ben!

Şiir, önce öğretmen; daha sonra da çocuklar tarafından tekrar edilir. Ardından sınıfta okunan hikâye kitaplarının tamamı masaya alınır. Her kitabın kapak sayfası görünecek şekilde masaya yerleştirilir. Geçmişe dönük hatırlatmalar yapılır. Hangi kitapta karnı acıkmuş bir tavşan vardı? Hangi kitabımız yardımlaşmayı anlatıyordu? Her gördüğünü isteyen bir hayvan vardı hatırladınız mı? Hangi hayvandı ve hangi kitaptaydı? Vb. okunan kitapların içeriğine yönelik sorular sorularak çocukların daha önce okunan hikâyeleri hatırlamaları sağlanır. Ardından sınıf, dört gruba ayrılır. Her grup ortak karar vererek bir kitap seçer. Aralarında rol dağılımı yaparak hikâyeyi dramatize ederler. Tüm grupların kitaplarını dramatize etmelerine fırsat tanınır.

Değerlendirme:

- Okuduğumuz kitapların hangisinden etkilendin?
- Hangi kitabı sahnelemek istedin? Kitaptaki karakterlerin rollerine girmek sana neler hissettirdi?
- Sen bir yazar olsaydın; hangi konularla ilgili kitap yazardın?

Aile Katılımı: Ailelerden evde kütüphanelerinde bulunan kitapları birlikte incelemeleri ve kitap hatırlama çalışması yapmaları istenir.

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.