

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

“KUŞ TÜRLERİNİ TANIYORUZ” Fen 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

“ALKIŞ TAŞIMA OYUNU” Oyun, Hareket, Okuma Yazmaya Hazırlık

Oyun Zamanı

Günü Değerlendirme Zamanı

Eve Gidiş

Genel Değerlendirme

KUŞ TÜRLERİNİ TANIYORUZ

Etkinlik Türü: Fen ve oyun 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.

Kazanım 5: Nesne ya da varlıkları gözlemler.

Göstergeleri: Nesne/varlığın adını söyler. Nesne/varlığın rengini söyler. Nesne/varlığın büyüklüğünü söyler.

Kazanım 6: Nesne ya da varlıkları özelliklerine göre eşleştirir.

Göstergeleri: Nesne/varlıkları birebir eşleştirir. Nesne/varlıkları sesine göre ayırt eder, eşleştirir.

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.

Göstergeleri: Malzemeleri keser. Malzemeleri yapıştırır.

Materyaller: Kuş görselleri, fon kartonu, makas, yapıştırıcı

Sözcük ve Kavramlar: Karga, güvercin, martı, leylek, serçe, papağan, kumru, tek- çift

Öğrenme Süreci:

Öğretmen çocukların sıkça karşılaştığı ve tanımasını istediği kuş türlerinden 7 tanesini belirler.

Örneğin; Karga, güvercin, martı, leylek, serçe, papağan, kumru vb. Her kuş türünden iki adet olacak şekilde aynı boy kutucukların içine görselleri yerleştirir. Çocuklar kuş görsellerini kesip, öğretmen tarafından hazırlanmış kare şeklindeki fon kartonlarına yapıştırırlar. 14 parçadan oluşan hafıza oyunu kartları hazırır. Kartlarını eşleştirerek 7 grup şeklinde önlerine dizerler.

Öğretmen, her kuş ile ilgili bazı ipuçları verir ve çocuklardan o kuşu bulmalarını ister.

Örneğin;

Siyah, parlak tüyleri; kalın da sesi var.

Ceviz sever bir kuştur, belki de ondan fazlaca hafızaları var. (Karga)

Denizlerin kokusu, onların sesiyle güzelleşir.

Vapurların peşinde simidi gördüklerinde, ortalık hemen şenlenir. (Martı)

Bazen göç ederken görürüz gökyüzünde,

Hava ısındığında ise kendi ülkemizde.

Upuzun bacakları vardır ama sesleri yoktur,

Gagalarını vurarak, konuşurlar birbirleriyle. (Leylek)

Kartlarda yer alan kuşların sesleri dinletilir. Her kuşun ismi ve özelliklerinin öğrenilmesinden sonra ikişer kişilik küçük gruplar halinde oluşturulan kuş kartları ile hafıza oyunu oynanır. Bahçeye çıkılır ve etraftaki kuşlar gözlemlenir. Kuşlar için bir miktar su ve uygun yerlere pirinç, bulgur ya da kuşyemi bırakılır.

Değerlendirme:

- Oyunumuzda hangi kuşlar vardı?
- Çevrende en çok hangi kuşu görüyorsun?
- Sence kuşlar nasıl iletişim kurar?
- Sen bir kuş olsaydın nereye uçmak isterdin?

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.

ALKIŞ TAŞIMA OYUNU

Etkinlik Türü: Oyun, Hareket, Okuma Yazmaya Hazırlık (Bütünleştirilmiş, Büyük Grup)

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.

Materyaller:

Sözcük ve Kavramlar: Sağ-Sol, Görsel Dikkat

Öğrenme Süreci:

Alkış taşıma oyunu oynanır. Çember şeklinde oturan çocuklar avuç içleri yukarı bakacak şekilde iki ellerini açar. Öğretmen oyunu başlatır. Önce kendi eline, ardından kullanmadığı eliyle yan taraftaki çocuğun eline vurur. (Öğretmen sağ eliyle kendi sol eline ardından sol eliyle yan tarafındaki çocuğun sağ eline vurur. çocuk sağ eliyle kendi sol eline, ve sol eliyle yan taraftaki çocuğun sağ eline vurur.) Oyun aynı düzende devam eder. Öğretmenin yönergesiyle tersine döner. Öğretmen devam yönünü ara ara değiştirir.

Değerlendirme:

- Sağ elini gösterir misin?
- Sol elini gösterir misin?
- Oyunda zorlandığın bir kısım oldu mu?
- Oyunumuzu daha eğlenceli hale getirmek için nasıl eklemeler yapabiliriz?

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.