

## 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. Çocukların 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**

“BARDAKLARLA KULE YAPIP YIKIYORUM” Oyun, 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**

“TAHMİN ET- PUZZLE YAP” Oyun, okuma yazmaya hazırlık ve matematik etkinliği

### **Oyun Zamanı**

### **Günü Değerlendirme Zamanı**

### **Eve Gidiş**

### **Genel Değerlendirme**

## BARDAKLARLA KULE YAPIP YIKIYORUM

**Etkinlik Türü:** Oyun, Matematik etkinliği

### KAZANIMLAR ve GÖSTERGELERİ

#### BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

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

Kazanım 4: Nesneleri sayar.

Göstergeleri: İleriye/geriye doğru birer birer ritmik sayar. Belirtilen sayı kadar nesneyi gösterir.

Saydığı nesnelerin kaç tane olduğunu söyler.

Kazanım 11: Nesneleri ölçer.

Göstergeleri: Ölçme sonucunu tahmin eder. Standart olmayan birimlerle ölçer.

Ölçme sonucunu söyler. Ölçme sonuçlarını tahmin ettiği sonuçlarla karşılaştırır.

#### MOTOR GELİŞİM

Kazanım 3: Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.

Göstergeleri: Küçük top ile omuz üzerinden atış yapar. Farklı boyut ve ağırlıktaki nesneleri hedefe atar.

Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. Göstergeleri: Nesneleri toplar.

Nesneleri üst üste dizer.

#### SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM

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

Göstergeleri: Başkalarının duygularını söyler. Başkalarının duygularının nedenlerini söyler.

Başkalarının duygularının sonuçlarını söyler.

Kazanım 5: Bir olay ya da durumla ilgili olumsuz duygularını uygun yollarla gösterir.

Göstergeleri: Olumsuz duygularını olumlu sözle ifadeler kullanarak açıklar. Olumsuz duygularını olumlu davranışlarla gösterir.

Kazanım 7: Bir işi ya da görevi başarmak için kendini güdüler. Göstergeleri: Yetişkin yönlendirmesi olmadan bir işe başlar. Başladığı işi zamanında bitirmek için çaba gösterir.

Kazanım 10: Sorumluluklarını yerine getirir.

Göstergeleri: Sorumluluk almaya istekli olduğunu gösterir. Üstlendiği sorumluluğu yerine getirir.

Kazanım 12: Değişik ortamlardaki kurallara uyar.

Göstergeleri: Değişik ortamlardaki kuralların belirlenmesinde düşüncesini söyler. Kuralların gerekli olduğunu söyler. İstekleri ile kurallar çeliştiğinde kurallara uygun davranır. Nezaket kurallarına uyar.

**Materyaller:** Karton bardaklar, kâğıt, plastik toplar

**Sözcük ve Kavramlar:** Uzun- kısa, çok- az, kazanma- kaybetme

### Öğrenme Süreci:

Öğretmen karton bardaklar ve kare şeklinde kestiği kâğıtları masaya yerleştirir. Masayı ikiye ayırır. İki gruba da eşit sayıda bardak ve kâğıt verir. Öğrencilere bir bardak ve üstüne bir kâğıt koyarak en uzun kuleyi yapmayı amaçladıklarını söyler. Öğrenciler verilen sürenin sonuna kadar kule yapımına devam ederler. Süre içinde kule yıkılırsa yeniden başlayabilirler ve sürenin sonunda en uzun olan kuleyi kimin yaptığına bakılır. Kısa kuleyi yapan diğer arkadaşını tebrik eder. Kule boyları sayılarak tahtaya yazılır. Büyük rakam küçük rakam karşılaştırması yapılır. Tüm çocuklar etkinliğe katılana kadar oyun devam ettirilir.

Masanın üstüne yerleştirilen 6 bardak, üstüne 5 bardak, üstüne 4 bardak şeklinde azaltılarak kule oluşturulur. Çocuklar kulenin yaklaşık 3-4 metre uzağına alınır. Renkli toplar ile kuleyi yıkmaya çalışırlar. Kule yıkılırsa yeniden yapılır ve atma, yıkma oyunu devam ettirilir.

Eğitim setinin 5. Kitabının 28 ve 29. Sayfaları tamamlanır.

**Değerlendirme:**

- Karton bardaklar ve kâğıtlarla kule yaparken neler hissettin?
- Oyunu kaybettiğinde neler hissettin?
- Sence her zaman kazanabilir miyiz?
- Oyunlarda kazanma- kaybetme olmasaydı 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.

## TAHMİN ET- PUZZLE YAP

**Etkinlik Türü:** Oyun, okuma yazmaya hazırlık ve matematik 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 4: Nesneleri sayar.

Göstergeleri: İleriye/geriye doğru birer birer ritmik sayar. Saydığı nesnelerin kaç tane olduğunu söyler.

Kazanım 7: Nesne ya da varlıkları özelliklerine göre gruplar.

Göstergeleri: Nesne/varlıkları rengine göre gruplar. Nesne/varlıkları şekline göre gruplar.

Kazanım 15: Parça-bütün ilişkisini kavrar.

Göstergeleri: Bir bütünün parçalarını söyler. Bir bütünü parçalara böler.

Parçaları birleştirerek bütün elde eder.

#### DİL GELİŞİMİ

Kazanım 10: Görsel materyalleri okur.

Göstergeleri: Görsel materyalleri inceler. Görsel materyalleri açıklar.

#### MOTOR GELİŞİM

Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.

Göstergeleri: Nesneleri toplar. Nesneleri yan yana dizer. Nesneleri iç içe dizer. Nesneleri takar.

Malzemeleri keser. Malzemeleri yapıştırır.

**Materyaller:** 50-60 Parçalık puzzle, puzzle çıktısı, makas, yapıştırıcı, kağıt

**Sözcük ve Kavramlar:** Parça- bütün, şekil- zemin, az- çok, doğru- yanlış, kenar- köşe

#### Öğrenme Süreci:

Öğretmen eline bir puzzle kutusu ( 50-60 parçalık) alır ve kutuyu sallayarak içindeki parçaların ses çıkarmasını sağlar. Kutunun üstünde yazan parça sayısını bir kâğıtla kapatır. Kutunun kapağını açar ve içinde kaç parça olduğunu tahmin etmelerini ister. Çocukların tahminleri alınır ve tahtaya yazılır.

Parçalarının büyüklüğü, yapıldığı malzeme ve puzzle ile alakalı olduğu hakkında sohbet edilir.

Ardından öğretmen tarafından çizgilerle 10 eşit parçaya ayrılmış orman, ağaç, sebze ya da meyve çıktısı alınmış puzzle çocuklara dağıtılır. Puzzlein kaç parçadan oluştuğu sayılarak bulunur. Çocuklar puzzlei keserek parçalara ayırır. Kesilmiş parçaları karıştırıp, ayırıştırıp puzzle oluşturmaya çalışırlar.

Başka bir kâğıdın üstüne parçalar sıra ile yan yana yapıştırılarak resmin bütünü sağlanır.

Çocukların çalışması sınıfın uygun bir alanına asılarak sergilenir.

Daha önce parça sayısı tahmin edilen puzzle masaya alınır. Puzzle yaparken kenar ve köşelerden başlamanın işimizi kolaylaştıracağı ifade edilir. Kenar ve köşeler ayırıştırılarak puzzle tamamlanır.

**Değerlendirme:**

- Puzzle yaparken parçaları bulduğunda neler hissediyorsun?
- En çok kaç parçalı puzzle yapmıştın?
- Puzzle parçalarında bir tanesi eksik olduğunda neler hissedersin?

**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.