

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. 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

“SÜRPRİZLİ PEÇETELER” Fen ve 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

“HATIRLA- SÖYLE” Oyun ve okuma yazmaya hazırlık çalışması

Oyun Zamanı

Günü Değerlendirme Zamanı

Eve Gidiş

Genel Değerlendirme

SÜRPRİZLİ PEÇETELER

Etkinlik Türü: Fen 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.

Kazanım 5: Nesne ya da varlıkları gözlemler.

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

Kazanım 17: Neden-sonuç ilişkisi kurar.

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

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 7: Dinledikleri/izlediklerinin anlamını kavrar.

Göstergeleri: Sözel yönergeleri yerine getirir.

Dinledikleri/izlediklerini açıklar.

Dinledikleri/izledikleri hakkında yorum yapar.

Materyaller: Havlu kâğıtlar, keçeli boyalar, şeffaf kap, su

Sözcük ve Kavramlar: Islak- kuru, aynı- farklı

Öğrenme Süreci:

Eğitim setinin 7. Kitabının 27, 28, 29 ve 30. Sayfaları tamamlanır.

Öğretmen iki parçadan oluşan havlu kâğıt alır. Havlu kâğıdı ortadan, birleşme yerinden ikiye katlar.

Üstte kalan parçaya keçeli kalem ile 1'den 17' ye kadar olan sayılardan yazar (her peçeteye bir sayı)

altta kalan peçeteye ise çeşitli nesne resimleri çizer ve boyar. Ya da bazı çalışma sayfalarında üst

kısma bir ağaç çizer. Alt kısma istenilen sayıda elma çizilir. İçine su koyulmuş şeffaf bir kap alır.

Çocuklara “ **Bu peçetelerde ne görüyorsunuz? Bu ağaçta kaç tane elma olabilir? Hadi sayalım**” der.

Bunların sürprizli birer peçete olduğunu ve suya atıldığında bir sürprizle karşılaşılacağını söyler.

Öğretmen ilk uygulamayı yapar. 1 rakamı yazan peçeteyi suya bırakır ve alt peçetede ki resmin

belirginleştiği görülür. Peçeteyi suya bırakma işlemini çocuklara bırakır. Öğrencilere sorular sorup,

verilen cevaplara göre uygun sayı seçilir ve cevap veren çocuk tarafından suya bırakılır.

Örneğin; 2' den sonra gelir? 8' den önceki sayı? Vb. şeklinde sorular sorulabilir.

Tüm çocuklar etkinliğe katıldıktan sonra suya bırakılacak yeni peçeteler oluşturulur. Çocuklara iki katlı

peçete verilir. Alt ve üst kata çizmek istediklerini düşünüp, çizerler. Oluşturulan ürünler sıra ile suya

bırakılır.

Değerlendirme:

- Peçetenin üstünde ne görmüştün?
- Suya bıraktığında neye dönüştü?
- Bu deneyde peçetelerin farklılaşmasını ne sağlamış olabilir?

- Peçeteyi suya attığında ne hissettin?

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.

HATIRLA- SÖYLE

Etkinlik Türü: Oyun ve okuma yazmaya hazırlık çalışması

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. Tahmini ile gerçek durumu karşılaştırır.

Kazanım 3: Algıladıklarını hatırlar.

Göstergeleri: Nesne/durum/olayı bir süre sonra yeniden söyler. Hatırladıklarını yeni durumlarda kullanır.

Materyaller: Flash kartlar

Sözcük ve Kavramlar: Hafıza, unutma- hatırlama

Öğrenme Süreci:

Öğretmen, çocuk sayısı kadar üstlerinde hayvan resimleri olan flash kartlar hazırlar. (kedi, köpek, inek, tavuk, kurbağa, zürafa, zebra, eşek, kanguru vb.) Çocuklar büyük bir masanın etrafında birbirlerini görecektir şekilde otururlar. Öğretmen her çocuğa birer kart verir. Kartı alan çocuk karttaki hayvana bakar ve kimseye göstermemeye dikkat eder. Baktığı kartı kapatır ve yanındaki arkadaşına uzatır. Herkes bu şekilde kendi kartını yanındaki arkadaşına uzatarak değişim yapar. Öğretmenin komutu ile çocuklar sırayla kendi kartında olan hayvanı hatırlayıp, söyler. Sonrasındaki çocuk arkadaşının kendisine verdiği kartı açarak söylediğinin doğru olup olmadığını kontrol eder. Sonra kendi kartındaki hayvanı hatırlar ve zincir bu şekilde devam ettirilir.

Oyun hayvan resimlerinin dışında; sayılar, taşıtlar, eşyalar vb. resimleri ile de oynanabilir.

Değerlendirme:

- Oyunumuzda amacımız neydi?
- Kartında hangi hayvan vardı?
- Bebekliğinde ilgili hatırladıkların var mı?

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.