

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

“KROKİYLE NELER BULDUK?” Oyun 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

“MEKTUP VAR!” Oyun etkinliği

Oyun Zamanı

Günü Değerlendirme Zamanı

Eve Gidiş

Genel Değerlendirme

KROKİYLE NELER BULDUK?

Etkinlik Türü: Oyun ve matematik 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. Tahmini ile gerçek durumu karşılaştırır.

Kazanım 5: Nesne ya da varlıkları gözlemler. Nesne/varlığın adını söyler. Nesne/varlığın büyüklüğünü söyler. Nesne/varlığın uzunluğunu söyler.

Kazanım 6: Nesne ya da varlıkları özelliklerine göre eşleştirir.

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

Kazanım 7: Nesne ya da varlıkları özelliklerine göre gruplar

Göstergeleri: Nesne/varlıkları büyüklüğüne göre gruplar. Nesne/varlıkları uzunluğuna göre gruplar.

Kazanım 8: Nesne ya da varlıkların özelliklerini karşılaştırır.

Göstergeleri: Nesne/varlıkların büyüklüğünü ayırt eder, karşılaştırır. Nesne/varlıkların uzunluğunu ayırt eder, karşılaştırır.

Materyaller: Sınıf krokisi, vidalar ve somunlar

Sözcük ve Kavramlar: Vida, somon, kroki, doğru- yanlış

Öğrenme Süreci:

Öğretmen sınıfın krokisini çıkarır. Çocuklar sınıfta yokken, iki paket hazırlar. Bu paketlerden birinin içine farklı kalınlıkta ve uzunlukta vidalar diğer pakete ise vidalarla eşleşen somunlar koyar. Hazırladığı iki paketi farklı iki yere yerleştirir ve kroki üzerinde paketleri yerleştirdiği yerin işaretlemesini yapar. Çocuklar sınıfa alınır ve iki gruba ayrılır. Her gruba bir kroki verilir. Gruplardan krokide belirtilen yeri bulmaları istenilir. Çocuklar krokiyi okuyarak ürünlere ulaşmaya çalışırlar. Zorlanan grup olursa öğretmen ipucu vererek destek olur. Daha sonra ulaşılan ürünler incelenir. Ne oldukları hakkında sohbet edilir. Bulanık vida ve somunlarla çalışma yapacağı bilgisi çocuklarla paylaşılır. Masalara geçilir ve vidalar ile somunların eşleşip, eşleşmedikleri deneyimlenir. İnce vidalar için küçük somunları kalın vidalar için büyük somunların denenmesi sağlanır. Vidaya uyan somunu takma ve çıkarma günlük yaşam becerisi yapılır.

Değerlendirme:

- Sınıfta oyunumuzda kullandığımız çizimin adı neydi?
- Krokilerde eşyaları nasıl görüyoruz?
- Sen bir kroki çizmek isteseydin nerenin krokisini çizerdin?
- Sınıfımızda krokiyi kullanarak nelere ulaştık?
- Vidalar ve somunlar nerelerde kullanılır? Acaba sınıfımızda 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.

MEKTUP VAR!

Etkinlik Türü: Oyun etkinliği

KAZANIMLAR ve GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

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

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 2: Sesini uygun kullanır.

Göstergeleri: Konuşurken/şarkı söylerken nefesini doğru kullanır. Konuşurken/şarkı söylerken sesinin tonunu ayarlar. Konuşurken/şarkı söylerken sesinin hızını ayarlar. Konuşurken/şarkı söylerken sesinin şiddetini ayarlar.

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 1: Yer değiştirme hareketleri yapar.

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

Materyaller: Sandalye

Sözcük ve Kavramlar:

Öğrenme Süreci:

Öğrenciler eşit sayıda iki gruba ayrılır. Gruplar sandalyeleri ile karşılıklı olarak otururlar. Aralarında 3-4 metre kadar boşluk bulunur. Öğretmen mektup var oyununu oynatmaya başlar. Her gruptan bir öğrencinin ismini söyleyerek yer değiştirmelerini ister ve o kişiler yer değiştirirken onların yerini kapmaya çalışır.

“Mektup var, mektup var. Ali’den Ahmet’e mektup var!” der ve onlar yer değiştirirken hızlıca yerlerine geçmeye çalışır. Ayakta kalan çocuk, postacı olur ve bu defa isim söyleme sırası o çocuğa geçer. Oyun tüm çocukların postacı olmasına fırsat verilerek sürdürülür
Eğitim setinin 8. Kitabından 26 ve 27. Sayfalar tamamlanır.

Değerlendirme:

- Daha önce birine mektup gönderdin mi?
- Birinden mektup almak seni mutlu eder miydi? Neden?
- Oyunda postacı olduğunda neler hissettin?
- Ayakta kalmak sana neler hissettirdi?

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.