

## 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**

“KOZALAK- TAŞ – KOZALAK” Fen ve doğa, 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**

“ÇAM FIRÇALARI” Sanat etkinliği

### **Oyun Zamanı**

### **Günü Değerlendirme Zamanı**

### **Eve Gidiş**

### **Genel Değerlendirme**

## KOZALAK- TAŞ – KOZALAK

**Etkinlik Türü:** Fen ve doğa, oyun 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.

Kazanım 5: Nesne ya da varlıkları gözlemler.

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

Nesne/varlığın şeklini söyler. Nesne/varlığın büyüklüğünü söyler.

Kazanım 10: Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular.

Göstergeleri: Yönergeye uygun olarak nesneyi doğru yere yerleştirir.

Kazanım 17: Neden-sonuç ilişkisi kurar.

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

Kazanım 19: Problem durumlarına çözüm üretir.

Göstergeleri: Probleme çeşitli çözüm yolları önerir.Çözüm yollarından birini seçer.

Seçtiği çözüm yolunu dener.

**Materyaller:** Kozalaklar, taşlar, elektrik bandı, çam ağacı yaprağı

**Sözcük ve Kavramlar:** Çam ağacı, iğne yaprak, kozalak, kolay- zor

#### Öğrenme Süreci:

Eğitim setinin 6. Kitabının 6 Sayfası tamamlanır.

Öğretmen sınıfa getirdiği kozalak ve taşları çocuklara gösterir. Kozalakları nereden almış olabileceği, hangi ağacın bir parçası olduğunu sorar. Çocukların cevapları doğrultusunda çam ağaçlarının özelliklerinden, bizlere olan faydalarından bahseder. Çam ağaçlarının iğne yapraklı ağaç türlerinden olup, yaz- kış yaprak dökmediği ve ülkemizde bulunan ağaçların yarısından daha fazlasının çam ağacı olduğu bilgisi çocuklarla paylaşılır.

Bir kartona ya da masaya 3'e 3 kare şeklinde çizdiği ya da elektrik bantlarıyla oluşturduğu karelerin yanına geçer. Kozalak, taş ve kareleri kullanarak bir oyun oynayacaklarını bu oyunun adının

**“ Kozalak- Taş- Kozalak”** olduğunu söyler. Oyunda bir çocuk kozalakları ( 5 Kozalak) alır, diğer çocuk ise taşları ( 5 taş) alır. Oyuna ilk başlayacak kişi seçilir. Kendi ürününü 9 kareden birine yerleştirir.

Amacı kendine ait nesneyi çaprazda, yatayda ya da dikeyde üçlü olarak yan yana getirmek ve rakibinin taşını yan yana getirmesine engel olmaktır. Diğer çocuğa sıra geldiğinde o da bir ürününü karelerden birine yerleştirir. Üçlüyü ilk oluşturan çocuk oyunu kazanmış olur. Oyun, çocukların ilgilerine göre 3 ya da 5 tur oynanır.

Ardından kozalaklar ve taşlarla kule yapma denenir. Hangisiyle daha kolay ve sağlam kule yapılabildiği hakkında sohbet edilir. Kulelerin daha sağlam olması için çeşitli çözüm yolları denenir.

**Değerlendirme:**

- Oyunumuzda neler kullandık?
- Oyunumuzun adı neydi?
- Arkadaşın üç ürününü senden önce yan yana getirdiğinde neler hissettin?
- Bu oyunu başka neler kullanarak oynayabiliriz?

**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.

## ÇAM FIRÇALARI

**Etkinlik Türü:** Sanat etkinliği

### KAZANIMLAR ve GÖSTERGELERİ

#### DİL GELİŞİMİ

Kazanım 10: Görsel materyalleri okur.

Göstergeleri: Görsel materyalleri inceler. Görsel materyalleri açıklar.

Görsel materyallerle ilgili sorular sorar. Görsel materyallerle ilgili sorulara cevap verir.

#### MOTOR GELİŞİM

Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.

Göstergeleri: Değişik malzemeler kullanarak resim yapar.

**Materyaller:** Çam ağacı yaprakları, dil çubukları,

**Sözcük ve Kavramlar:** İğne yaprak, üreticilik, çalı süpürgesi

#### Öğrenme Süreci:

Öğretmen, çam ağacı yapraklarının uç kısımlarını dil çubukları ya da plastik kaşık, çatalın sap kısımlarının etrafına sarar. İğne yapraklar ile birer fırça oluşturur. Her çocuğa bu şekilde hazırlanmış birer fırça verir. Fırçaların uçlarını koklamalarını, yüzlerinde gezdirmelerini ve incelemelerini ister. Bu fırçalar kullanılarak suluboya ile resimler çizilir. Fırça baskıları yapılır.

Ardından akıllı tahtaya bizim fırçalarımıza benzeyen, ağaçlardan faydalanılarak oluşturulmuş bir çalı süpürgesi görseli yansıtılır. Daha önce görüp görmedikleri sorulur. Bunun ne olduğu hakkında fikirleri alınır. Bu ürünün eski bir süpürge olduğu, dallar ve otlarla yapıldığı bilgisi çocuklarla paylaşılır. Ağaçlardan sadece havayı temizlemesi, bize meyve ve yemiş vermesinin dışında da çok fazla faydalandığımız ifade edilir.

#### Değerlendirme:

- Fırçamızı ne kullanarak oluşturduk?
- Fırçayı yüzünde gezdirdiğinde neler hissettin?
- Ağaçlardan başka ne şekilde faydalanabiliriz?
- Sen ağaçları kullanarak nasıl bir şey ürettirdin?

#### 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.