

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

“BEN BİR AĞACIM” Drama, fen ve Türkçe 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

“AĞAÇLARLA DUYUSAL OYUN” Matematik, oyun etkinliği

Oyun Zamanı

Günü Değerlendirme Zamanı

Eve Gidiş

Genel Değerlendirme

BEN BİR AĞACIM

Etkinlik Türü: Drama, fen ve Türkçe 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 3: Algıladıklarını hatırlar.

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

Kazanım 5: Nesne ya da varlıkları gözlemler.

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

Nesne/varlığın büyüklüğünü söyler. Nesne/varlığın tadını söyler.

Kazanım 17: Neden-sonuç ilişkisi kurar.

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

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 4: Konuşurken dilbilgisi yapılarını kullanır.

Göstergeleri: Cümle kurarken isim kullanır. Cümle kurarken fiil kullanır. Cümle kurarken sıfat kullanır.

Kazanım 5: Dili iletişim amacıyla kullanır.

Göstergeleri: Konuşma sırasında göz teması kurar. Konuşurken jest ve mimiklerini kullanır.

Konuşmayı başlatır. Konuşmayı sürdürür. Konuşmayı sonlandırır.

Kazanım 8: Dinledikleri/izlediklerini çeşitli yollarla ifade eder.

Göstergeleri: Dinledikleri/izledikleri ile ilgili sorular sorar. Dinledikleri/izledikleri ile ilgili sorulara cevap verir. Dinledikleri/izlediklerini drama yoluyla sergiler.

Materyaller: Çocukların ağaç ile çekilmiş fotoğrafları, yapraklar, meyveler, yemişler

Sözcük ve Kavramlar: Ağaç, kök, gövde, dallar, yapraklar

Öğrenme Süreci:

Öğretmen çocukları rahat hareket edebilecekleri bir alana alır. “Çocuklar ben meyveleri ve kuruyemişleri çok severim. En sevdiğim meyve muz, en sevdiğim kuruyemiş ise ceviz. Sizin en sevdiğiniz meyve nedir?” der. Çocukların cevapları dinlenir. “Şimdi sizlerle vücudumuzu kullanarak o meyvelerin şeklini oluşturalım mı? Hadi muz olalım, şimdi elma, üzüm olalım mı?” Vb. soru ve yönlendirmelerle meyve öykünmeleri yapılır. “Peki, bu meyveler nerelerde yetişir? Bu meyveleri kimler yer? Meyve vermeyen ağaçlar da var mıdır?” şeklinde sorular sorulur. “ Şimdi bizler en sevdiğimiz meyvenin ağacı olacağız. Bazı arkadaşlarımız da farklı rollere bürünecek” der. (Grup ikiye bölünür. Bir grup çocuk ağaç olur. Diğer gruptakiler sırası geldikçe kuş, bahçe sahibi vb. rollere bürünürler. Oyun ikinci defa oynandığında roller değiştirilir.)

“Bizler birer ağacı. Ayaklarımız, köklerimizle birlikte toprağa sıkı sıkı tutunacak, bedenimiz ağacın gövdesi, kollarımız dallarımız, parmaklarımız da ağacımızın yaprak ve meyveleri olacak.” Kollarını yana açar. Ayakları yerde sabit kalır, bedeni ile hafif hareket eder.

Bugün güneşli bir gün. Dallarımız ve yapraklarımız oldukça ısındı, meyvelerimizin kokusu etrafa dağıldı. Bu kokuyu hisseden kuşlar dallarımıza konuyor. Hem meyvemizden yiyor, hem de mutlulukla ötüşüyorlar. Kuşlar uçup gidiyor; bu defa içinde bulunduğumuz bahçenin sahibi geliyor. Bu sıcak havada bizi susuz bırakmıyor. Önce toprağımızı biraz havalandırıyor sonra bir kova suyu toprağa döküyor. Meyvelerimizden topluyor. Suyu köklerimizle emiyoruz. Su yavaş yavaş gövdemizde ilerleyip, yapraklarımıza kadar çıkıyor. Hava kararıyor ve bizler her zaman olduğu gibi yine ayakta dinleniyoruz.

Hafiften bir rüzgâr esmeye başlıyor. Dallarımız yavaş yavaş sallanıyor. Daha kuvvetli rüzgârlara bile dayanabiliyoruz ama yapraklarımız öyle değil. Onlar havalar soğumaya başladıkça bize veda ediyorlar. Dökülen yapraklarımız yerde birikiyor. Bahçenin sahibi ara ara gelip onları tırmıkla toplayıp temizliyor. Bizimle konuşuyor. Ve biliyor musunuz bizim meyvemizin içindeki tohumları alıp tekrar toprağa dikeyor. Böylece daha çok ağaç yetiştiriyor. Hem insanlar hem de hayvanlar için çalışıp çabalıyor. İşte o tohumlar da yavaş yavaş büyüyüp, bahçede bizim arkadaşımız oluyor. Bizler köklerimiz sayesinde onlarla iletişim kuruyoruz. Aynı bahçede yan yana yaşamaktan çok mutlu oluyoruz. Denir ve dramatizasyon çalışması bitirilir.

Öğretmen, çocukların ağaçlarla çekilmiş fotoğrafları ile slayt oluşturur ve akıllı tahtaya yansıtır. Slayt baştan sona izlenir. Tekrar başa alınır ve her çocuk kendi bölümünde fotoğraf çekindiği ağacın ismini, nerede bulunduğunu ve o ağaca ait edindiği bilgileri arkadaşlarına anlatır. Varsa yemişi, meyvesi ya da yaprağını gösterir.

Değerlendirme:

- Drama çalışmamızda hangi ağaç oldun?
- Daha önce hangi ağaçları yakından gördün?
- Fotoğraftaki ağacın adı neydi?
- Hiç ağaç olmayan bir yerde yaşamak sana neler hissettirdi?
- Dünyada ağaçlar olmasaydı, hayatımızda ne gibi değişiklikler olurdu?

Aile Katılımı:

Uyarılama: Sınıfta özel gereksinimli bir çocuk bulunuyor ise etkinlik öğrenme süreci, “MEB OÖE Programı Özel Gereksinimli Çocukları Desteklemede Dikkat Edilmesi Gereken Notlar” metnindeki bilgiler doğrultusunda düzenlenir.

AĞAÇLARLA DUYUSAL OYUN

Etkinlik Türü: Matematik, oyun 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. Belirtilen sayı kadar nesneyi gösterir.

Saydığı nesnelerin kaç tane olduğunu söyler.

Kazanım 8: Nesne ya da varlıkların özelliklerini karşılaştırır.

Göstergeleri: Nesne/varlıkların miktarını ayırt eder, karşılaştırır.

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: Nesneleri kaptan kaba boşaltır. Nesneleri üst üste dizer. Nesneleri yan yana dizer.

Nesneleri iç içe dizer.

SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM

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

Göstergeleri: Olumsuz duygularını olumlu sözel ifadeler kullanarak açıklar.

Materyaller: Rakamlı ve noktalı ağaç çıktıları, kum, toprak, dal vb. malzemelerden oluşan duysal havuz.

Sözcük ve Kavramlar: Aynı- farklı, eş, hafıza, dikkat, sayılar

Öğrenme Süreci:

Öğretmen dosya kâğıtlarının üstüne ağaç resmi kopyalar. Köklerinin olduğu bölümlere sayı ve noktalama yapar. Yani bir ağacın kökünde 1 yazıyorsa aynı şekil ve modeldeki başka bir ağacın kökünde ise bir adet büyük nokta olacaktır. Bu şekilde 10 tane rakamlı ağaç, 10 tane de sayı kadar nokta çizilmiş ağaç hazırlar. Ağaçları pvc kaplar. İçinde renkli kum, toprak, taş ve minik dal parçaları bulunan duysal havuz hazırlar. Ağaçlardan 5 tane sayılı, 5 tane de o sayıyı ifade eden noktalı olanları seçer. Öğrenciler görmeden seçtiği ağaçları duysal havuza yerleştirir. Ağaçların kökleri görünmemektedir. Öğrenciler nesne rakam eşleştirmesi yaparak, hafıza oyunu oynarlar. Seçme hakkı alan çocuk iki ağaç çeker. Kök kısmına dikkat eder. Sayı ve o sayı kadar olan noktayı bulmuşsa doğru

eşleştirme yapmıştır ve bir kez daha oynama hakkı elde eder. Eğer eşleştirmeyi doğru yapamadıysa ağaçları aldığı yere tekrar yerleştirir. Oyun çocukların kendi ve arkadaşlarının seçtiği ağaçlara dikkat etmeleri, akıllarında tutup eşleşmeyi yapmaları sağlanarak sürdürülür.

Hafıza oyunu bittikten sonra duyuşal havuza hayvan, insan vb. minik figürler eklenerek çocukların duyuşal oyun kurmaları ve oynamaları sağlanır.

Değerlendirme:

- Çektiğın ağaçta hangi sayı vardı?
- Birbirinin eşı olan ağaçları bulamadığında neler hissettin?
- Sayıları ve eşlerini aklında tutmak nasıldı?
- Duyusal oyunumuza başka hangi malzemeleri ekleyebilir?

Aile Katılımı:

Uyarılama: Sınıfta özel gereksinimli bir çocuk bulunuyor ise etkinlik öğrenme süreci, “MEB OÖE Programı Özel Gereksinimli Çocukları Desteklemede Dikkat Edilmesi Gereken Notlar” metnindeki bilgiler doğrultusunda düzenlenir.