

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

“HAYVAN KURTARICILARI” Oyun, Okuma- yazmaya hazırlık

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

“SARI LEGO AVCISI” Oyun, Hareket Fen Etkinliği

Oyun Zamanı

Günü Değerlendirme Zamanı

Eve Gidiş

Genel Değerlendirme

HAYVAN KURTARICILARI

Etkinlik Türü: Oyun, okuma- yazmaya hazırlık

KAZANIMLAR ve GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

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

Kazanım 17: Neden-sonuç ilişkisi kurar.

Göstergeleri: Bir olayın olası nedenlerini söyler.

Kazanım 19: Problem durumlarına çözüm üretir.

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

Seçtiği çözüm yolunu dener. Çözüme ulaşamadığı zaman yeni bir çözüm yolu seçer.

Kazanım 20: Nesne grafiği hazırlar.

Göstergeleri: Nesneleri kullanarak grafik oluşturur. Nesneleri sembollerle göstererek grafik oluşturur.

Grafiği oluşturan nesneleri ya da sembolleri sayar. Grafiği inceleyerek sonuçları açıklar.

Materyaller: Plastik hayvan oyuncakları, renkli elektrik bantları, renk kartları

Sözcük ve Kavramlar: Kırmızı, mavi, sarı

Öğrenme Süreci:

Öğretmen plastik hayvan oyuncaklarını (öğrenci sayısı kadar) bir masaya yatay bir şekilde yerleştirir.

Her bir hayvanı üç farklı renkte (kırmızı, mavi, sarı) elektrik bandı ile (çarpılar oluşturarak) masaya yapıştırır. Tahtaya da kırmızı, mavi, sarı renk kartlar yapıştırır.

Çocukları masanın etrafında toplar. Bu hayvanların tuzaklara yakalandığını ve şimdi onları kurtarmamız gerektiğini söyler. Çocuklar sıra ile gelip, kurtarmak istediği hayvanın bantlarını en üsttekinden en alta doğru sökerek çıkarırlar. Tahtadaki renk kartlarını kendi çıkarma sıralarını hatırlayarak yan yana dizerler.

Ardından Eğitim seti 2. Kitabın 6 ve 7. sayfaları tamamlanır.

Değerlendirme:

- Hayvanları tuzaklardan kurtarıırken neler hissettin?
- Hayvanlara kimler neden tuzak kurmuş olabilir?
- Hayvanları korumak için neler yapabiliriz?

Aile Katılımı:

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

SARI LEGO AVCISI

Etkinlik Türü: Oyun, hareket- fen 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 7: Nesne ya da varlıkları özelliklerine göre gruplar.

Göstergeleri: Nesne/varlıkları rengine göre gruplar.

Kazanım 8: Nesne ya da varlıkların özelliklerini karşılaştırır.

Göstergeleri: Nesne/varlıkların rengini ayırt eder, karşılaştırır.

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.

Göstergeleri: Nesneleri toplar. Nesneleri kaptan kaba boşaltır.

Materyaller: Renkli Legolar, mısır, irmik, bulgur, farklı büyüklükte kaşıklar ve kürekler, sürahi, limonata ve bardaklar

Sözcük ve Kavramlar: Sarı, ton, koyu- açık

Öğrenme Süreci:

Öğretmen, “Tik tak, tik, tak oyun saati geldi; daire olalım. Tik tak, tik, tak oyun saati geldi, daire olalım” komutları ile çocukların ayakta ve daire şeklinde durmalarını sağlar.

Öğretmen elindeki bir bez torbaya üç tane sarı ve diğer renklerde legolar (çocuk sayısı kadar, orta boy lego) koyar. Bir çocuğu lego avcısı seçer ve dairenin ortasına alır. Daire şeklindeki çocuklar ellerini arkaya doğru uzatırlar. Öğretmen lego avcısına göstermeden her çocuğun avucuna bir lego koyar. Çocuklar avuçlarını sıkı sıkı kapatıp ellerini tekrar arkada tutarlar. Avcı olan çocuk kimin elinde sarı lego olduğunu tahmin etmeye çalışır. Avcıya üç seçme hakkı verilir. Üç hakkından birinde sarı legoyu bulursa lego dağıtma görevi onun olur ve ortaya bir avcı seçer. Bulamazsa tüm çocuklar ellerini açarlar, sarının kimlerde olduğu görülür. Öğretmen avcıyı değiştirir ve tekrar legoları kendisi dağıtır. Oyun tüm çocukların lego avcısı olması sağlanacak şekilde oynatılır.

Ardından aktarma masalarına geçilir. Çocukların farklı sarı tonlarındaki malzemeleri (irmik, bulgur, patlatmalık mısır vb.) çay kaşığı, yemek kaşığı, kepçe vb. kullanarak bir kaptan diğer kaba transfer etmeleri sağlanır.

Sürahide bulunan limonata çocuklar tarafından bardaklara transfer edilir ve içilir.

Değerlendirme:

- Lego avcısı olduğunda neler hissettin?
- Sarı legoyu bulurken kimde olduğunu nasıl tahmin ettin?
- Sarı legoyu bulamadığında neler hissettin?
- Oyunumuzu daha büyük cisimler kullanarak da oynayabilir miydik?

Aile Katılımı: Evde, sürahidenden farklı büyüklüklerdeki bardaklara su aktarma çalışmaları yapılabilir.

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.