

## 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**

“OYUNCU HAYVANLAR ORMANI” 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**

“KOZALAKLARLA BİLİM” Fen, Türkçe, Sanat etkinliği

### **Oyun Zamanı**

### **Günü Değerlendirme Zamanı**

### **Eve Gidiş**

### **Genel Değerlendirme**

## OYUNCU HAYVANLAR ORMANI

**Etkinlik Türü:** Oyun

### KAZANIMLAR ve GÖSTERGELERİ

#### BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

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

Kazanım 3: Algıladıklarını hatırlar.

Göstergeleri: Hatırladıklarını yeni durumlarda kullanır.

#### MOTOR GELİŞİM

Kazanım 1: Yer değiştirme hareketleri yapar.

Göstergeleri: Yönergeler doğrultusunda yürür. Yönergeler doğrultusunda koşar.

#### SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM

Kazanım 12: Değişik ortamlardaki kurallara uyar.

Göstergeleri: Değişik ortamlardaki kuralların belirlenmesinde düşüncesini söyler. Kuralların gerekli olduğunu söyler.

**Materyaller:** Hayvan resimli kolyeler, sandalyeler

**Sözcük ve Kavramlar:** Orman

#### Öğrenme Süreci:

Öğretmen, çocukların sandalyelerini çember şeklinde sıralayarak oturmalarını ister. Sandalye aralarında boşluklar olmasına özen gösterilir.

“Çocuklar, şimdi içinde oyuncu hayvanların olduğu bir ormanın oyununu oynayacağız. Bu ormandaki hayvanlar en çok yer değiştirme oyununu seviyorlarmış. Biz de onların oyununu oynayalım mı?” der. Her hayvandan ikiser tane olacak şekilde hazırladığı hayvan kartı kolyelerini çıkarır. Eş olacak çocuklar seçilir ve ikisine de aynı hayvan kolyesi verilir. Yani sınıfta iki kedi, iki kuş, iki kelebek, iki zürafa vb. rolünde çocuk vardır. Çocuklar eşlerinin kim olduğuna dikkat ederler. Önce öğretmen ebe olur ve çemberin ortasına geçer. Bir hayvan grubunun adını söyler. Örneğin; “kediler” der. Kediler birbirlerinin yerine oturmaya çalışır. Bu arada öğretmen kedilerden birinin yerini kapmaya çalışır. Öğretmen oturabilirse ebe ayakta kalan ve yer değiştiremeyen çocuk olur. Eğer çocuklar öğretmenden önce yer değiştirebilmişse ebe tekrar öğretmen olur. Oyunda çocuk kendi sandalyesine tekrar oturamamaktadır.

Oyunda bazen ebe “bütün orman” diyebilir. Bu komut ile ormandaki bütün çocuklar yer değiştirir. Ebe yine bir sandalyeye oturmaya çalışır. Oyun bu şekilde sürdürülür.

Eğitim setinin 2.kitabının 16. Sayfa tamamlanır.

#### Değerlendirme:

- Oyunumuzda hangi hayvanın rolünü üstlenmiştin?
- Eşinle yer değiştirirken neler hissettin?

- Ebe olduĐunda neler hissettin?
- Sence gerek hayvanlar nasıl oyunlar oynuyorlardır?

**Aile Katılımı:** Ailelerden doĐa yürüyüşleri yapıp, ocuklarına hayvanları gözlemlene fırsatı oluşturmaları istenir.

**Uyarılama:** Sınıfta özel gereksinimli bir ocuk bulunuyor ise etkinliĐi öğrenme süreci, “MEB OÖE Programı Özel gereksinimli ocukları Desteklemede Dikkat Edilmesi Gereken Notlar” metnindeki bilgiler doĐrultusunda düzenlenir.

## KOZALAKLARLA BİLİM

**Etkinlik Türü:** Fen, Türkçe dil, Sanat etkinliği

### KAZANIMLAR ve GÖSTERGELERİ

#### BİLİŞSEL GELİŞİM

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 uzunluğunu söyler. Nesne/varlığın dokusunu söyler. Nesne/varlığın sesini söyler. Nesne/varlığın kokusunu söyler. Nesne/varlığın kullanım amaçlarını 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.

#### MOTOR GELİŞİM

Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.

Göstergeleri: Nesneleri yeni şekiller oluşturacak biçimde bir araya getirir. Malzemeleri keser. Malzemeleri yapıştırır.

**Materyaller:** Kozalaklar, üç adet kavanoz, ılık su, soğuk su, yapıştırıcı, ponponlar, evalar, oynar gözler

**Sözcük ve Kavramlar:** Kozalak, çam ağacı, tohum, büyüteç, bilim, deney

### Öğrenme Süreci:

Öğretmen,

“ Ormanda geziyordum,

Tak tak tak, tak tak tak

Bir çekiç sesi duydum,

Tak tak tak tak tak.

Sesi aradım durdum,

Tak tak tak, tak tak tak

Bir çam üstünde buldum,

Tak tak tak tak tak.

Neşeyle bana bakan,

Tak tak tak, tak tak tak

Baktım bir ağaçkakan

Tak tak tak tak tak.”

Sözlerini ritmik olarak tekrarlar. İçine kozalak koyduğu ve sırtına aldığı poşeti ile çocukların arasında gezinir. Çocuklardan poşete dokunmalarını ve içindekileri hissetmelerini ister. Ne olabileceği hakkında sohbet edilir. Torba açılır ve öğretmenin sınıfa getirdiği kozalakları inceleme masasına koyarlar. Farklı

özelliklerdeki kozalaklar incelenir, gruplanır. Kozalakların kabukları kopartılır ve büyüteçle incelemeye devam edilir. Açık ve kapalı olan kozalaklara dikkat çekilir. Kozalaklar neden açılır ve nasıl açılır? Sorusunun yanıtları aranır.

Ardından öğretmen 3 adet kavanoz getirir ve masaya yerleştirir. Her bir kavanozun içine açılmış birer kozalak bırakılır. Kavanozlardan biri soğuk su, diğeri ise sıcak su ile doldurulur. Ortadaki kavanoz ise kontrol ve hatırlama kavanozu olduğu için boş bırakılır. Yani o sadece hava ile dolu olacaktır.

Kozalaklardaki değişimler gözlemlenir ve not edilir.

Aynı zamanda kozalak yüzer mi? Batar mı? Cam kavanozun kavisli yerleri su ile birleşince büyüteç etkisi mi gösterir? Gibi sorularla farklı gözlemlere de değinilir.

Deney sonrasında çocuklar, kozalakları; eva, pon pon ve oynar göz gibi materyaller kullanarak istedikleri hayvan maketine dönüştürürler.

#### **Değerlendirme:**

- Deneyimizde hangi malzemeyi kullandık?
- Kozalaklar hangi ağaca aitti?
- Deneyi gözlemlerken neler hissettin?
- Kozalakları başka ne amaçla kullanabiliriz?

#### **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.