

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

“TEKERLEK NERELERDE?” Gözlem, matematik ve 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

“DEV TEKER” Oyun etkinliği

Oyun Zamanı

Günü Değerlendirme Zamanı

Eve Gidiş

Genel Değerlendirme

TEKERLEK NERELERDE?

Etkinlik Türü: Gözlem, matematik ve oyun 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 4: Nesneleri sayar.

Göstergeleri: İleriye/geriye doğru birer birer ritmik sayar. Belirtilen sayı kadar nesneyi gösterir.

Sayıdığı nesnelerin kaç tane olduğunu söyler. Kazanım 5: Nesne ya da varlıkları gözlemler.

Göstergeleri: Nesne/varlığın şeklini söyler. Nesne/varlığın büyüklüğünü söyler.

Nesne/varlığın miktarını söyler.

Kazanım 6: Nesne ya da varlıkları özelliklerine göre eşleştirir.

Göstergeleri: Nesne/varlıkları birebir eşleştirir.

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.

Göstergeleri: Nesneleri toplar.

Materyaller: Tekerlekli oyuncaklar, taşıt görselleri geniş kaplar, kinestetik kum, kum kalıpları

Sözcük ve Kavramlar: Büyük- küçük, kalın- ince, çok- az, icat

Öğrenme Süreci:

Bazen iki, bazen dört tane olurum.

Döner, yuvarlanırım, bezen de dururum.

Beni yıllar önce icat ettiler.

En çok taşıtlarda bulunurum. (Tekerlek)

Öğretmen, çocuklara bilmeceyi sorar ve cevabı aldıktan sonra “Oyuncakların içinden, tekerlekleri olanları bulup, buraya getirir misiniz?” der. Getirilen tekerlekli oyuncaklar incelenir. Tekerleklerin sayıları, büyüklük- küçüklükleri gözlemlenir. Tahtaya yansıtılan; traktör, bisiklet, paten, scoteer, uçak, kamyon vb. tekerlekleri hakkında gözlem ve sohbet edilir.

Ardından öğrenciler ikiye bölünmüş gruplar halinde karşılıklı masalara geçerler. Öğretmen her gruba içinde kinestetik kum (yoksa ıslatılmış normal kum da olabilir) olan şeffaf kaplar ve çeşitli özelliklerde tekerleğe sahip olan araçlar verir. Bir çocuk, kuma arkasını döner, eşi olan çocuk bir taşıtı alır ve kumun üstünde sürer. Arkadaşı önüne dönüp tekerlek izlerinin hangi araca ait olduğunu tahmin eder. Bu işlem çocukların istek ve ilgileri doğrultusunda sırayla sürdürülür.

Etkinlik çocukların kum ile serbest oyun kurmaları şeklinde devam ettirilir.

Değerlendirme:

- Tekerlek nelerde vardır?
- En fazla tekerleği olan ne olabilir?
- Tekerlek icat edilmeden önce insanlar yüklerini nasıl taşırdı?
- Kumun üstüne tekerlek izi çıkarmak sana nasıl 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.

DEV TEKER

Etkinlik Türü: Oyun etkinliği

KAZANIMLAR ve GÖSTERGELERİ

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 1: Yer değiştirme hareketleri yapar.

Göstergeleri: Yönergeler doğrultusunda yürür.

SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM

Kazanım 7: Bir işi ya da görevi başarmak için kendini güdüler.

Göstergeleri: Yetişkin yönlendirmesi olmadan bir işe başlar. Başladığı işi zamanında bitirmek için çaba gösterir.

Kazanım 10: Sorumluluklarını yerine getirir.

Göstergeleri: Sorumluluk almaya istekli olduğunu gösterir. Üstlendiği sorumluluğu yerine getirir.

Sorumluluklar yerine getirilmediğinde olası sonuçları söyler.

Materyaller: Kumaştan çemberler

Sözcük ve Kavramlar: Birlikte hareket etme, kazanma, kaybetme, başlangıç- bitiş

Öğrenme Süreci:

Öğretmen, yaklaşık 5-6 metre uzunluğunda, 50 cm eninde bir kumaşın (büyük boy çöp poşeti ya da karton kolilerden) iki ucunu birbirine dikerek çember oluşturur. Bu üründen iki adet yapar.

Öğrencileri eşit sayıda iki gruba ayırır. Her gruba bir kumaş verir. Çocuklar hep birlikte kumaşın üstüne çıkarlar. Kumaşın bir kısmını ayaklarının altına kalır, diğer kısmını ise elleri ile yukarıda tutarlar.

En öndeki çocuk yavaş yavaş ilerler, diğerleri de kumaşı yukarıdan aşağıya doğru ilerleterek yürürler.

Tıpkı dev bir tekerleğin içinde gibidirler. İki grup belirlenen başlama çizgisinde beklerler ve komut ile

oyuna başlanır. Dev teker şeklinde grupça ilerleyerek bitiş çizgisine ilk gelen grup oyunu kazanır.

Değerlendirme:

- Oyunumuzda hep birlikte ne oluşturduk?
- Tekerlek hangi şekle benzer?
- Dev tekerin içinde olmak ve arkadaşlarıyla hareket etmek 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.