

TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Okul Adı:

Tarih:

Yaş Grubu(Ay): 48 - 60 Ay

Öğretmen Adı:

Güne Başlama Zamanı

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

“KURT-KUZU-OT PROBLEMİNİ ÇÖZELİM” Türkçe, Drama, Okuma- Yazmaya Hazırlık 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

“MÜHENDİS OLALIM, YOLLAR YAPALIM” Oyun, Hareket, Okuma Yazmaya Hazırlık Etkinliği

Oyun Zamanı

Günü Değerlendirme Zamanı

Eve Gidiş

Genel Değerlendirme

KURT –KUZU- OT PROBLEMİNİ ÇÖZELİM

Etkinlik Türü: Türkçe, Drama, Okuma Yazmaya Hazırlık 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 17: Neden-sonuç ilişkisi kurar.

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

Kazanım 19: Problem durumlarına çözüm üretir.

Göstergeleri: Problemi söyler. Probleme çeşitli çözüm yolları önerir. Çözüm yollarından birini seçer. Seçtiği çözüm yolunun gerekçesini söyler. Seçtiği çözüm yolunu dener. Çözüme ulaşamadığı zaman yeni bir çözüm yolu seçer. Probleme yaratıcı çözüm yolları önerir.

Materyaller: Çomak kuklalar

Sözcük ve Kavramlar: Problem, çözüm üretme

Öğrenme Süreci:

Öğrenciler, sandalyeleri ile daire şeklinde otururlar. Öğretmen, “Problem ne demektir? Yaşadığınız bir problem var mı? Problemlere nasıl çözüm yolu bulabiliriz?” vb. sorularla sohbete başlar.

Ardından hazırladığı; amca, kurt, kuzu ve ot çomak kuklalarını öğrencilere gösterir ve tanıtır. Grapon kâğıtlarından oluşturduğu dere ve minik kayık objesi ile hikâyeyi anlatmaya başlar.

“Şimdi, size bir hikâye anlatacağım, Ahmet Amcanın yaşadığı bir problem var. Bu problemi çözmek için yardıma ihtiyacı var, bakalım siz ona yardımcı olabilecek misiniz? Ahmet amcanın çiftliği, köyün biraz dışında derenin hemen öbür yanındaymış. Ahmet amca bir gün kuzusunu, ormandan bahçesine inen kurdu ve kuzusu için ayırdığı bir miktar otu da alıp karşı kıyıya geçmek istemiş. Ancak karşıya geçebileceği tek araç ufacak bir kayıkmiş ve hepsinin beraber karşıya geçmesi imkânsızmış. Kayığa her defasına birini alabiliyormuş; ya kuzuyu, ya kurdu ya da otu yanına alabilecekmiş. Ancak bir sorunu daha varmış, kurtla kuzuyu yalnız bırakırsa kurt kuzuyu yermiş, kuzuyla otu yalnız bıraksa bu sefer kuzu da otları yermiş. Peki, sizce nasıl olacak da Ahmet amca üçünü birden karşıya geçirecek?” der. 4,5 kişilik gruplar oluşturulur. Grup içerisinde bir anlatıcı seçmeleri istenir. Diğer çocuklar; Ahmet amca, kurt, kuzu ve ot rolünde olurlar. Grupların fikirlerini paylaşması ve bir çözüm üretmeleri istenir. Belirlenen sürenin sonunda gruplar sırayla çözümlerini drama ile anlatırlar. Bu oyun ile öğrencilerin problem çözme becerilerinin gelişimine dikkat çekilir.

Çocukların durumuna göre kurt ya da ot seçenekleri oyundan çıkartılarak, oyun basitleştirilir.

Çözüm: Sorunun çözümü iki şekilde olabilir. Ahmet Amca önce koyunu karşıya geçirir, daha sonra kurdu karşıya geçirir ancak dönüşte koyunu geri getirir ve otu karşıya geçirir. Son olarak da geri döner

ve koyunu karşıya geçirir. Diğer bir çözüm yolu da; önce koyunu karşıya geçirir, sonra otu karşıya geçirir. Ancak dönüşte koyunu geri getirir. Kurdu karşıya geçirir ve son olarak da geri döner ve koyunu karşıya geçirir. Tüm konuşmaların sonunda Kurt Kuzu ot animasyonu sınıfla paylaşılabilir.

Değerlendirme:

Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir:

- Ahmet amcanın yaşadığı problem neydi?
- Bu probleme çözüm ararken neler hissettin?
- Senin hayatında karşılaştığın en zor problem neydi?
- Problemleri çözmek neler hissettirir?

Aile Katılımı: Aile bireyleri gün içinde yaşadıkları problemler ve buldukları çözümlerle ilgili sohbet edebilirler.

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.

MÜHENDİS OLALIM, YOLLAR YAPALIM

Etkinlik Türü: Oyun, hareket, okuma yazmaya hazırlık

KAZANIM ve GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 10: Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular.

Göstergeleri: Nesnenin mekândaki konumunu söyler. Yönergeye uygun olarak nesneyi doğru yere yerleştirir. Mekânda konum alır.

Kazanım 19: Problem durumlarına çözüm üretir.

Göstergeleri: Problemi söyler. Probleme çeşitli çözüm yolları önerir. Çözüm yollarından birini seçer. Seçtiği çözüm yolunun gerekçesini söyler. Seçtiği çözüm yolunu dener. Çözüme ulaşamadığı zaman yeni bir çözüm yolu seçer. Probleme yaratıcı çözüm yolları önerir.

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 1: Yer değiştirme hareketleri yapar.

Göstergeleri: Isınma ve soğuma hareketlerini bir rehber eşliğinde yapar. Yönergeler doğrultusunda yürür. Yönergeler doğrultusunda koşar

Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.

Göstergeleri: Nesneleri yan yana dizer. Nesneleri yeni şekiller oluşturacak biçimde bir araya getirir.

Materyaller: Kapla/ jenga/ ahşap bloklar

Sözcük ve Kavramlar: Sağ- sol, yukarı- aşağı, inşa, mühendis

Öğrenme Süreci:

Öğretmen, elinde yaklaşık 25-30 cm boyunda, 10 cm genişliğinde kesilmiş oklar ile çocukları karşılar. Okların gösterdiği yöne doğru yürümelerini, zıplamalarını ve en sonunda koşmalarını ister. Sonra yere oturulur ve sohbet etmeye başlarlar.

“Günlük hayatımızda ok işaretlerini nerelerde görürüz? Okulumuzda da var mı?” vb. sorular ve cevaplarla sohbet sürdürülür.

Ardından öğretmen birer mühendis olup, yol inşa etmek istediğini söyler. Yolu, okların yönlerine göre yapmaları gerektiğini ifade eder. Başlangıç noktasından başlayarak fiziki koşullara uygun olarak sağa, sola, yukarı, aşağı olacak şekilde oklar yerleştirilir. Çocuklar da kapla (jenga ya da ahşap bloklarla) malzemesi ile oklara dikkat ederek yollar oluştururlar. Oluşturulan yolun genişliği sınıfta bulunan taşıtlara uygun olmalıdır. Dar inşa edildiyse ne yapmaları gerektiği ve bu sorunu nasıl çözebilecekleri sorulur. Yol yapımı, o anda oluşan problemler çözülerek tamamlanır. Taşıtlar oluşturulan yolda kullanılır. Ardından;

“Oyunumu oynarım,

Çokça güler, zıplarım.

İşlerim bitince,

Sınıfımı toplarım”

Tekerlemesi eşliğinde öğrencilerin sınıftaki eşyaları toplamalarını sağlar.

Ardından Eğitim setinin 1. Kitabından 16, 17 ve 18. Sayfalar çalışılır.

Değerlendirme:

- Oyunumuz hangi meslekle ilgiliydi?
- Yol tasarlamak ve yapmak, sana ne hissettirdi?
- Oklar olmasaydı yolumuzu neye göre yapabilirdik?
Yol yapımında zorlandığın durumlar yaşadın mı?

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.