

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

“DOĞRU SAYIYI BULALIM” Matematik, oyun 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

“MANDALLARLA MÜHENDİSLİK” Oyun, sanat etkinliği

Oyun Zamanı

Günü Değerlendirme Zamanı

Eve Gidiş

Genel Değerlendirme

DOĞRU SAYIYI BULALIM

Etkinlik Türü: Matematik, oyun 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 4: Nesneleri sayar.

Göstergeleri: İleriye/geriye doğru birer birer ritmik sayar. Saydığı nesnelerin kaç tane olduğunu söyler.

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 tadını söyler. Nesne/varlığın miktarını söyler. Nesne/varlığın kullanım amaçlarını söyler.

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 2: Sesini uygun kullanır.

Göstergeleri: Konuşurken/şarkı söylerken nefesini doğru kullanır. Konuşurken/şarkı söylerken sesinin tonunu ayarlar. Konuşurken/şarkı söylerken sesinin hızını ayarlar.

Kazanım 4: Konuşurken dilbilgisi yapılarını kullanır.

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

Kazanım 5: Dili iletişim amacıyla kullanır.

Göstergeleri: Konuşma sırasında göz teması kurar. Konuşmayı başlatır.

Konuşmayı sürdürür. Konuşmayı sonlandırır. Sohbeta katılır.

Materyaller: Sebze/ meyve kartları, mandallar

Sözcük ve Kavramlar: Alt- üst, sebze/ meyve, sağlık, vitamin

Öğrenme Süreci:

Öğretmen 4X10 cm boyutlarında kartların üstüne farklı sayılarda farklı sebze ve meyvelerden yapıştırır. Örneğin bir kartona üç mısır resmi, başka bir kartona 5 çilek vb. Meyve ve sebzelerin alt kısmına üç kutucuk oluşturur. Kutucuklardan birine meyve/ sebzenin sayısı diğerlerine ise farklı sayılar yazar. Kartlar öğrencilere kapalı olarak sunulur. Her çocuk bir kart seçer. Sırayla kartındaki bitkiyi arkadaşlarına tanıtır.

- Bu sebzenin/ meyvenin adı ne?
- Hangi kısmını yiyoruz?
- Yediğimiz kısım toprağın altında mı yoksa üstünde mi kalıyor? Vb.

Öğrenci kendi kelimeleriyle tanıttım yapabileceği gibi öğretmenin sorularını da cevaplayarak sunumunu yapabilir.

Tüm öğrenciler bitkisini tanıttıktan sonra ahşap mandalları alırlar. Kendi kartında kaç tane sebze/ meyve olduğunu sayar ve o rakamın üstüne mandalını takarlar.

Eğitim setinin 5. Kitabının 23 Sayfası tamamlanır.

Değerlendirme:

- Kartında çıkan sebze/ meyve neydi? Daha önce yemiř miydin?
- Sana göre en sađlıklı sebze nedir?
- Sebze yemek istemeyen bir çocuđa neler söyledin?

Aile Katılımı: Ailelerden pazar/ market alışverişini birlikte yapıp, alınan sebze ve meyveleri ne şekilde tüketmek istedikleri hakkında sohbet etmeleri istenir.

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

MANDALLARLA MÜHENDİSLİK

Etkinlik Türü: Oyun, sanat etkinliği

KAZANIMLAR ve GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

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

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.

Göstergeleri: Nesneleri üst üste dizer. Nesneleri yan yana dizer. Nesneleri takar.

Nesneleri çıkarır. Nesneleri yeni şekiller oluşturacak biçimde bir araya getirir.

Değişik malzemeler kullanarak resim yapar. Malzemelere araç kullanarak şekil verir.

Materyaller: Mandal, renkli abeslang, ponpon, meyve resimleri, sulu boya

Sözcük ve Kavramlar: Mühendis, inşa, proje,

Öğrenme Süreci:

Öğretmen renkli abeslanglar ve mandalları masalara yerleştirir. Şimdi birer mühendis olacaklarını ve bu malzemelerle kendi düşündükleri şeyleri inşa edebilecekleri söylenir. Çocuklar mandalların aralarına abeslanglar sıkıştırarak köprü, yol, ev vb. istedikleri yapıyı oluşturmayı deneyimlerler. Öğretmen, çocukların yanına giderek nasıl bir proje tasarladığını sorar. Çocuklar çalışmalarını tamamladığında projelerini arkadaşlarına anlatırlar.

Ardından bir mandalın ucuna bir ponpon sıkıştırılır. Öğretmenin çıktısını aldığı nar, üzüm vb. meyvelerin üzerine suluboyaya batırılan ponpon ile baskı yapılır. Yapılan çalışmalar kuruduktan sonra sergilenir.

Değerlendirme:

- Mandal ve dil çubukları ile ne oluşturdu?
- Mühendis gibi çalışmak sana neler hissettirdi?
- Mühendislerin çalışırken dikkat etmesi gereken neler vardır?
- En az mandalla en uzun yapıyı nasıl inşa edebilirsin?

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.