

TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Tarih:

Okulun Adı:

Yaş Grubu: 36-48 Ay

Öğretmenin Adı:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 1. Nesneye/duruma/olaya yönelik dikkatini sürdürür.

Göstergeler

Dikkat edilmesi gereken nesneye/duruma/olaya odaklanır.

Dikkatini çeken nesne/durum/olay ile ilgili bir ya da birden fazla özelliği/niteliği söyler.

Dikkatini çeken nesneye/duruma/olaya yönelik sorular sorar.

Dikkatini çeken nesneye/duruma/olaya yönelik yanıtları dinler.

Dikkat dağınıcı uyaranlara rağmen etkinliğe yönelik dikkatini sürdürür.

Bir göreve/işe ara verdikten sonra yeniden odaklanır.

Yeniden odaklandığı işini tamamlar.

Kazanım 9. Sayı farkındalığı gösterir.

Göstergeler

Gündelik hayatta sayılarla karşılaştığı nesne/durumlara örnek verir.

Sayıların gündelik hayattaki önemini açıklar.

Gösterilen sayının kaç olduğunu söyler. Söylenen sayıyı gösterir.

10'a kadar olan sayıların bazılarını yazar.

Kazanım 10. Sayma becerisi sergiler.

Göstergeler

İleriye/geriye doğru ritmik sayar.

Gösterilen gruptaki nesneleri sayar.

Saydığı nesne/varlıkların kaç tane olduğunu söyler.

Belirtilen sayı kadar nesne/varlığı gösterir.

Bir sayıdan önce ve sonra gelen sayıyı söyler. Sıra bildiren sayıyı söyler.

Nesne grupları ile sayıları eşleştirir.

Grup hâlindeki nesnelerin/varlıkların sayısını saymadan hızlıca söyler.

Kazanım 18. Etkinliğe/göreve ilişkin görsel/sözel yönergeleri yerine getirir.

Göstergeler

Verilen tek yönergeyi hatırlar.

Verilen birden fazla yönergeyi hatırlar.

Model olunduğunda yönergeye/yönergelere uygun davranır.

Etkinlik sırasında yapılması gerekenleri hatırlar.

Yapılışı gösterilmeyen görsel/sözel yönergeleri uygular.

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 6. Sözcük dağarcığını geliştirir.

Göstergeler

- Dinlediklerinde geçen yeni sözcükleri ayırt eder.
- Dinlediklerinde geçen yeni sözcüklerin anlamını sorar.
- Öğrendiği sözcükleri anlamına uygun kullanır.
- Zıt/eş anlamlı/eş sesli sözcükleri kullanır.
- Sözcüklerin anlamını benzetme/metaforlar yoluyla açıklar.
- Bağlamdan yola çıkarak bilmediği sözcüklerin anlamını tahmin eder.

Kazanım 7. Dinlediklerinin/izlediklerinin anlamını yorumlar.

Göstergeler

- Dinlediklerini/izlediklerini başkalarına açıklar.
- Dinledikleriyle/izledikleriyle ilgili sorulara yanıt verir.
- Dinledikleri/izledikleri ile ilgili sorular sorar.
- Dinlediklerini/izlediklerini yaşamıyla ilişkilendirir.
- Dinlediklerini/izlediklerini çeşitli yollarla sergiler.

FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK

Kazanım 2. Büyük kaslarını koordineli kullanır.

Göstergeler

- Kol ve bacaklarını eş zamanlı hareket ettirir.
- Farklı yönde/formda/hızda yürür.
- Farklı yönde/formda/hızda koşar.
- Farklı zeminlerde değişik şekillerde yuvarlanır.
- Yönergelere uygun olarak farklı yönlere uzanır.
- Sürünerek belirli bir mesafede ilerler.
- Belirli bir yükseklikten atlar.
- Belirli bir yüksekliğe zıplar.
- Çift ayak uzağa atlar.
- Tek ayak üzerinde sıçrar.
- Tek ayak sıçrayarak belirli mesafede ilerler.
- Bir hareketten diğerine seri bir şekilde geçiş yapar.

Kazanım 5. Denge gerektiren hareketleri yapar.

Göstergeler

- Belirli bir harekete başlamadan önce dengesini korur.
- Çizgi üzerinde farklı yönde/formda/hızda yürür.
- Hareket hâlindeyken nesne alarak hareketini sürdürür.
- Nesneyi bırakarak hareketini sürdürür.
- Eşli olarak denge hareketleri yapar.

Kazanım 6. Küçük kaslarını kullanarak koordineli hareketler yapar.

Göstergeler

- Nesneleri toplar.
- Nesneleri kaptan kaba boşaltır.
- Ellerini/parmaklarını/ayaklarını eş zamanlı ve koordineli hareket ettirir

Kazanım 9. Özgün çizimler yaparak kompozisyon oluşturur.

Göstergeler

- Kontrollü karalamalar yapar.
- Farklı materyaller kullanarak çizim yapar.
- Farklı zeminlerde çizim yapar.

Çeşitli figürler/temel figürler çizer.
Desen oluşturur.
Özgün çizimler yapar.
Belirli çizimlerde kendine özgü imgeler kullanır.
Figürlerinde ayrıntı kullanır.
Anlam bütünlüğü olan bir resim çizer.

Kazanım 11. Bedenini kullanarak yaratıcı hareketler yapar.

Göstergeler

Nesne/durum/olayı hareketleri ile taklit eder.
Verilen bir yönergeye/göreve uygun farklı hareket formları üretir.
Farklı hareket formlarını ardışık olarak/aynı anda sergiler.
Eşli olarak özgün hareket formları oluşturur.
Nesneleri farklı şekillerde kullanarak hareket doğaçlamaları yapar.
Bedenini rahatlatmak için farklı hareket formları kullanır.

KAVRAMLAR

İcat
Donmak

ÖĞRENME SÜRECİ

GÜNE BAŞLAMA

Öğretmen tarafından masalar, öğrenme merkezleri ve materyaller düzenlenerek sınıf, ilgili etkinliklere uygun hale getirilir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

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.

TOPLANMA, TEMİZLİK, KAHVALTI, GEÇİŞLER

Tuvalet ve temizlik ihtiyacı için lavabolara geçilir. Ellerin nasıl yıkanması gerektiği gösterilir. Sıra ile eller yıkanarak kahvaltıya geçilir.

ETKİNLİK ADI: SAYI KARTLARI

Sözcükler:
Değerler:
Materyaller: Sayı Kartları,

MATEMATİK, OYUN, HAREKET, ERKEN OKUR YAZARLIK ETKİNLİĞİ

Öğretmen, 1-10 arası sayı kartlarını dağınık olarak yere koyar. Çocuklar sıraya girer. Sırayla çemberleri yerdeki rakamlardan birinin üstüne atmaya çalışırlar. Çember hangi sayının üstüne gelmişse atan çocuk o kadar sayıda nesne getirir ya da o kadar sayıda bir hareket yapar. (zıplamak, adım atmak, yere vurmak vb.) Bütün çocukların katılımı sağlanarak etkinlik sürdürülür.

AÇIK ALANDA OYUN

TOPLANMA, TEMİZLİK, KAHVALTI, GEÇİŞLER

Tuvalet ve temizlik ihtiyacı için lavabolara geçilir. Ellerin nasıl yıkanması gerektiği gösterilir. Sıra ile eller yıkanarak kahvaltıya geçilir.

ETKİNLİK ADI: DEĞME DONARSIN

Sözcükler: Donmak

Değerler:

Materyaller: Toplar

OYUN VE HAREKET ETKİNLİĞİ

Çocuklara uzaklarda bir gezegen olduğu bu gezegende herkesin zıplayarak yürüdüğü ama birbirlerine temas ettiklerinde donup kaldıkları söylenir. Şimdi bu gezegenin çocukları bir oyun oynayacaklar. Ama sakın birbirinize çarpmayın, değmeyin, yoksa donup kalırsınız. Çocuklar iki grup olur. Sıraya girerler. Her grubun önüne bir sepet top konulur. Karşıya da boş sepetler konulur. “Başla” komutuyla çocuklar birer top alır, zıplayarak ilerler ve karşıdaki sepete koyar. İki çocuk zıplayarak giderken birbirlerine değerse donup kalırlar. Sıra arkadaki çocuklara gelir. Sıradaki çocuklar ilerlerken donan çocukların etrafından zıplayarak dolaşır. En çok top taşıyan ve donmayan üyesi olan grup oyunu kazanır.

AÇIK ALANDA OYUN**TOPLANMA, TEMİZLİK, KAHVALTI, GEÇİŞLER**

Tuvalet ve temizlik ihtiyacı için lavabolara geçilir. Ellerin nasıl yıkanması gerektiği gösterilir. Sıra ile eller yıkanarak kahvaltıya geçilir.

DEĞERLENDİRME

Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir.

- Sayı kartları oyununu oynamak ne hissettirdi?
- Birbirinize değmeden zıplamak nasıl bir duygu?
- Kimler dondu?
- Donanları hareket ettirmek için oyuna nasıl bir kural getirebiliriz?

AİLE/TOPLUM KATILIMI

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.