

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 dağıtıcı uyaranlara rağmen etkinliğe yönelik dikkatini sürdürür.

Bir göreve/işe ara verdikten sonra yeniden odaklanır.

Yeniden odaklandığı işini tamamlar.

Kazanım 2. Nesnelerin/varlıkların özelliklerini açıklar.

Göstergeler

Nesnelerin/varlıkların adını söyler.

Nesneleri/varlıkları inceler.

Nesnelerin/varlıkların fiziksel özelliklerini betimler.

Nesnelerin/varlıkların işlevsel özelliklerini betimler.

Nesnelerin/varlıkların benzer yönlerine örnekler verir.

Nesnelerin/varlıkların farklı yönlerine örnekler verir.

Kazanım 7. Nesne/varlık/olayları çeşitli özelliklerine göre düzenler.

Göstergeler

Nesne/varlık/olayları çeşitli özelliklerine göre karşılaştırır.

Nesne/varlık/olayları çeşitli özelliklerine göre eşleştirir.

Nesne/varlık/olayları çeşitli özelliklerine göre sınıflandırır.

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

Kazanım 15. Yer/yön/konum ile ilgili yönergeleri uygular.

Göstergeler

Nesnelerin/varlıkların mekândaki konumunu söyler.

Yönergeye uygun olarak nesne/varlığı doğru yere yerleştirir.
Yönergeleri takip ederek mekânda konum alır.
Yönerge vererek kişileri mekânda konumlandırır.
Haritayı/krokiyi kullanır.

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 2. Konuşurken/şarkı söylerken sesini uygun şekilde kullanır.

Göstergeler

Nefesini doğru kullanır.
Sesinin tonunu ayarlar.
Sesinin şiddetini ayarlar.
Gerektiğinde sözcükleri vurgulu kullanır.
Konuşma hızını ayarlar.

Kazanım 3. Dili iletişim amacıyla kullanır.

Göstergeler

Başlatılan konuşmaya katılır.
Konuşmayı başlatır.
Konuşmayı sürdürür.
Konuşmayı sonlandırır.
Konuşma sırasında göz teması kurar.
Konuşurken jest ve mimiklerini uygun kullanır.
Nezaket sözcüklerini kullanır. Karşısındakini etkin bir şekilde dinler.
Planlarını/duygularını/düşüncelerini/hayallerini anlatır.

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.
Bir hareketten diğerine seri bir şekilde geçiş yapar

SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM VE DEĞERLER

Kazanım 15. Farklı ortamlardaki kurallara uyar.

Göstergeler

Kuralların ortama göre değişiklik gösterebileceğini söyler.
Farklı ortamlardaki kurallara örnek verir. Kuralların gerekliliğini açıklar.

Farklı ortamlardaki kuralların belirlenmesine katkıda bulunur.
Gerektiğinde kuralların değişebileceğini söyler.
İstekleri/duyguları ile kurallar çeliştiğinde kurallara uygun davranır.
Toplumsal yaşamda görgü ve nezaket kurallarına uymayı alışkanlık hâline getirir.

Kazanım 21. Estetik değerleri korur.

Göstergeler

Çevresinde gördüğü güzel/rahatsız edici durumları söyler.
Çevresini farklı biçimlerde düzenler.
Çevredeki güzelliklere değer verir.
Çevredeki güzelliklerin korunmasına özen gösterir

KAVRAMLAR

Renkler
Duygular, Mutlu, Üzgün

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: RENK AVCISI

Sözcükler: Renkler
Değerler:
Materyaller: Boya kalemleri, Karton

TÜRKÇE VE OYUN ETKİNLİĞİ

Çocuk sayısı kadar çember çizilir. Çemberler renk yuvası olur. Her çember, bir çocuğun ayaklarının girebileceği büyüklükte olur. Her çocuğa bir renk adı verilir. Sarı, mavi, pembe, mor vb. Öğrenci sayısına göre bir renkten 3-4 tane olabilir. Bu renklerde daha önceden boyanan küçük kartlar rengini seçen çocuğun eline verilir. Her çocuk kendi renk yuvasında durur. Oyun başlayınca öğretmen maviler diye seslenir. Mavi olan çocuklar renk yuvasından çıkar ve gezinirler. Öğretmen sarılar deyince sarılar gezinir. Bir ara öğretmen renk avcısı geliyor kaçın diye bağırınca kaçırsın renk yuvalarına girmeye çalışırlar. En yakın renk yuvasına girerler. Ancak bir renk yuvasına iki çocuk giremez. Kaçışma sırasında öğretmen de

renk yuvasından birine girince çocuklardan biri açıkta kalır. Bu kez öğretmen yerine geçerek oyunu başlatır. Oyun böylece sürer.

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: DUYGULARIMIZ

Sözcükler: Duygular, mutlu, üzgün

Değerler:

Materyaller: Duygu kartları

TÜRKÇE, OYUN VE HAREKET ETKİNLİĞİ

Öğretmen, önceden hazırladığı farklı duygu ifadelerini gösteren kartlardan üzgün olanı göstererek birkaç cümleyle neden üzgün olduğunu söyler. Sırayla mutlu, korkmuş, kızgın vb. kartları göstererek hangi duyguların hangi durumlarda yaşanacağını örnekleyerek gösterir. Ardından drama etkinliği için oyun alanına geçilir. Öğretmen sırayla çocukların mutlu oldukları anı hayal etmelerini, anlatmalarını ister. İlk örneği öğretmen verir. “Bahar gelmiş, papatyalar laleler gülümsüyor. Güneş parlıyor ve kuşlar cıvıldıyor. Ben de bunları yaşadıkça mutlu oluyorum.”

“Arkadaşınız en sevdiğiniz arabayı kırmış. Ne hissederdiniz? Şimdi kızgın ve hızlı yürüyelim.” Kaşlar çatılır kızgın yürüyüşler yapılır. Öğretmen olumsuz bir duyguda karşımızdakini incitmek yerine duygumuzu ona anlatmamız gerektiğini söyler. Tıpkı şöyle. “Sen oyuncağımı kırdığın için ben çok mutsuz oldum ve şu anda sana kızgıyım. “Annem benim almak istediğim bebeği almadı. Çok mutsuzum...” Yavaş ve üzgün yürüyüşler yapılır. “Yolda yürürken aniden bir ses duydun ve çok korktum.” Korkmuş yüz ifadeleri ile hızlı yürüyüşler yapılır.

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.

- Renk avcısı oyununu beğendiniz mi?
- Hangi renk oldunuz?
- Başka hangi renkler vardı?
- Seni neler mutlu eder?
- Neler üzer?

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.