

## 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.

Nesne/varlık/olayları çeşitli özelliklerine göre sıralar.

Kazanım 8. Çeşitli örüntüler geliştirir.

##### Göstergeler

Çevresindeki/günlük yaşamındaki basit örüntüleri gösterir.

İki ve daha fazla öğeden oluşan örüntüdeki kuralı söyler.

Modele bakarak örüntüyü kopyalar.

Örüntüyü kuralına göre devam ettirir.

Örüntüde eksik bırakılan öğeyi söyler.

Özgün örüntüler oluşturur.

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 16. Geometrik şekilleri tanıır.

Göstergeler

Gösterilen geometrik şeklin adını söyler.

Geometrik şekillerin belirleyici özelliklerini söyler.

Geometrik şekilleri belirleyici özelliklerine göre karşılaştırır.

Söylenen geometrik şekle sahip nesneleri gösterir.

Geometrik şekilleri birleştirerek farklı şekiller oluşturur.

Kazanım 12. Parça ve bütün ilişkisini kavrar.

Göstergeler

Bir bütünü parçalara böler.

Parçaları bir araya getirerek bütünü oluşturur.

Parça ve bütün ilişkisini açıklar.

## DİL GELİŞİMİ

Kazanım 1:

Göstergeler:

## FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK

Kazanım 8. Araç gereç kullanarak manipülatif hareketler yapar.

Göstergeler

Farklı nesnelerle kule yapar.

Nesneleri ipe, çubuğa dizer.

Farklı materyaller kullanarak boyama yapar.

Nesnelere şekil verir.

Farklı yapıştırıcılar kullanarak materyalleri yapıştırır.

Farklı nesneleri keser.

Parmağını kullanarak çizim yapar.

Kalem tutmak için üç parmağını işlevsel kullanır.

Nesneleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.

Bir nesneyi kontrol etmek için başka bir nesne kullanır.

Kazanım 14. Yaşam alanlarında gerekli düzenlemeler yapar.

Göstergeler

Eşyaları temiz kullanır.

Kullandığı eşyayı yerine kaldırır.

Eşyaları katlar.

Eşyaları asar.

Eşyaları düzenler.

Eşyaları özenli kullanır.

Çevre temizliğiyle ilgili araç ve gereçleri kullanır.

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.

## **SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM VE DEĞERLER**

Kazanım 2. Duygularını ifade eder.

Göstergeler

Duygularını sözel olarak ifade eder.

Duygularını farklı yollarla ifade eder.

Duygularının değişebileceğini fark eder.

Duyguları ve davranışları arasındaki ilişkiyi açıklar.

Duygularının nedenlerini açıklar.

Olumsuz duygularını olumlu davranışlarla göstermeye gayret eder.

## **KAVRAMLAR**

Kare, Üçgen, Kenar, Köşe

Geometrik Şekiller

## **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: RENKLİ KARELER**

Sözcükler: Kare, Üçgen, Kenar, Köşe

Değerler:

Materyaller: Fon Karton, Resim Kağıdı, Boya

### **MATEMATİK, SANAT VE HAREKET ETKİNLİĞİ**

Beyaz bir fon kartonuna dört tane sığabilecek büyüklükte kareler çizilir. Kareler, çapraz çizgiler yardımıyla dört tane üçgene ayrılır. Karelerdeki üçgenler belirli sırayla belirli renklere boyanır. Yani bir kare mavi sarı renklerden, bir kare siyah kırmızı renklerden oluşabilir. Aynı kareler ayrıca hazırlanıp çocuklara verilir. Çocuklar ellerindeki kareleri mukavvanın üstündeki karelerle eşleştirerek aynı karenin üstüne koyar. Ardından her çocuk dört renkten oluşan karesini eline alır. Karesinde hangi renkler olduğunu söyler. Sonra sınıf içinde aynı renklerde dört tane nesne alarak masaya gelir. Köşe kapmaca oyunu için hazırlık yapılır. Öğretmen, yere birkaç büyük kare çizer. Çocuklara karenin köşeleri tanıtılır. Her bir çocuğun bir köşeye geçmesi istenir. Bir çocuk da ebe olur ve ortaya geçer.

Çocuklar köşeler arasında yer değiştirmeye çalışır. Ortadaki ebe ise boşalan köşelerden birini kapmaya çalışır. Oyun çocukların ilgisine göre devam ettirilir.

## **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: KIYAFET TASARLIYORUM**

Sözcükler: Geometrik Şekiller, (Kare, Daire, Üçgen, Dikdörtgen, Yıldız, Kalp...)

Değerler:

Materyaller: A4 kağıt Tişört Çıksı, Parmak boya

### **TÜRKÇE, OYUN VE SANAT ETKİNLİĞİ**

Ders öncesinde her bir çocuk için A4 ölçüsünde kağıt üzerine beyaz renkli tişört çıktısı hazırlanır. Çocuklar, geometrik şekilleri kullanarak tişört deseni tasarlarlar. Daha sonra bu şekiller parmak boya ile renklendirilir.

## **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**

- Karenin kaç kenarı var?
- Kaç köşesi var?
- Köşe kapmaca oynamak ne hissettirdi?
- Daire şekliyle köşe kapmaca oynanabilir mi?
- Hangi şekilleri kullandın?
- Parmak boyasıyla renklendirme ne hissettirdi?

### **AİLE/TOPLUM KATILIMI**

Çocuk ile kaliteli zaman geçirilmesi adına ebeveynler ve kardeşlerin birlikte evde köşe kapmaca oyunu oynanması önerilir. Yapılan materyal eve gönderilir ve tasarladığı tişörtü anlatması istenir.

**Uyarılma:** 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.