**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 14. Zamanla ilgili kavramları günlük yaşamdaki olaylarla ilişkili olarak kullanır.

Göstergeler

Olayları oluş zamanına göre sıralar.

Zaman ile ilgili basit kavramların anlamını açıklar.

Zaman-değişim ilişkisini fark eder.

Zaman bildiren araçların işlevlerini açıklar.

Çalışma, dinlenme, eğlenme ve özbakım zamanlarını ayırt eder.

İşi/görevi kendisine verilen zaman aralığında tamamlamaya çalışır.

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 1. Sesleri ayırt eder.

Göstergeler

Sesin kaynağını söyler.

Sesin geldiği yönü söyler.

Sesin özelliğini söyler.

Sesler arasındaki benzerlik/farklılıkları açıklar.

Verilen sese benzer sesler çıkarır.

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.

Kazanım 8. Görsel materyalleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.

Göstergeler

Görsel materyalleri inceler.

Görsel materyalleri açıklar.

Görsel materyalleri birbiriyle/yaşamla ilişkilendirir.

Görsel materyallerde anlatılanları oluş sırasına göre sıralar.

Görsel materyallerle ilgili sorulara yanıt verir.

Görsel materyallerle ilgili sorular sorar.

Görsel materyallerin içeriğini yorumlar.

Görsel materyaller aracılığıyla farklı kompozisyonlar oluşturur.

FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK

Kazanım 8. Araç gereç kullanarak manipülatif hareketler yapar.

Göstergeler

Bir nesneyi kontrol etmek için başka bir nesne kullanır.

SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM VE DEĞERLER

Kazanım 4. Bir işi/görevi başarmak için kararlılık gösterir.

Göstergeler

Verilen işi/görevi başarabileceğini söyler.

Sorumluluk almaya istekli olduğunu gösterir.

Kendiliğinden bir işe başlamaya istekli olduğunu gösterir.

Bir iş/görev sırasında yönlendirme olmadan bilgilerini/becerilerini kullanır.

Yaptığı işe kendini verir.

Görevini sürdürmekten keyif alır.

Başladığı işi sürdürmek için sebat gösterir.

Başarmak için sebat gösterir.

İşini/görevini tamamladığında kendisiyle gurur duyduğunu ifade eder.

**KAVRAMLAR**

Gece, Gündüz, Aydınlık, Karanlık, Dünya, Güneş, Ses

**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: GECE-GÜNDÜZ**

Sözcükler: Gece, Gündüz, Aydınlık, Karanlık, Dünya, Güneş

Değerler:

Materyaller: Dünya maketi, El feneri

**FEN ETKİNLİĞİ**

Öğretmen çocuklara Gezegenler ve Güneş Sistemi ile ilgili kısa bir video izletir ve “gece-gündüz” deneyi yapacaklarını söyler. Daha sonra çocuklara küre ve fener gösterilir. Kürenin üstünde yaşadığımız dünyayı, fenerin de güneşi temsil ettiği söylenir. (Dünya maketi temin edilirse daha güzel olur) Fener açılır ve küre fenere doğru yaklaştırılır. Fenerin küreye yansıdığı bölümünün aydınlık mı, karanlık mı olduğu sorulur. Daha sonra aydınlık bölümde “gündüz” karanlık bölümde ise gece olduğu söylenir. Deney, istekli çocuklar tarafından tekrarlanır.

Çocukların sabah neler yaptıkları, öğlen neler yaptıkları, öğleden sonra neler yaptıkları ve akşam neler yaptıkları hakkında sohbet edilir. Gündüz ve Gece neler yapıldığı konuşulur.

**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: SESLERİ TANIMA**

Sözcükler: Ses

Değerler:

Materyaller: Ses çıkaran çeşitli malzemeler, Anahtar, tencere, kaşık, kağıt vb.

**OYUN ETKİNLİĞİ**

Çocuklar, daire şeklinde minderlere oturtulur. Oynanacak oyun hakkında bilgi verilir. Uyku bandı ile çocukların gözleri kapatılır. Farklı nesnelerden çıkan sesleri dinletilir. (Anahtar, bardak, kaşık, tencere, tahta çubuk, kağıt yırtma vb) Sesleri bilen çocuk tebrik edilir.

Daha sonra çocukların her birine bu seslerden birini çıkarma ve arkadaşlarına sorma imkanı verilir.

**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.

* Gece olunca gökyüzünde neler görülür?
* Gündüz nasıl aydınlık olur?
* Gözleriniz bağlandığında ne hissettiniz?
* Hangi nesnelerin seslerini duydunuz?
* Sesleri hangi duyu organımızla duyarız?

**AİLE/TOPLUM KATILIMI**

Evde çocukla gece ve Gündüz oyunu oynanması önerilir. (Gece deyince uyuma, gündüz denince uyanma şeklinde oynanır.)

Çevredeki nesnelerin nasıl ses çıkarttığı ile ilgili taklit oyunu oynanması istenerek ses farkındalığı geliştirilmesi evde desteklenir.

**Uyarlama:** 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.