

TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Tarih:

Okulun Adı:

Yaş Grubu: 49-60 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 3. Algıladıklarını hatırladığını gösterir.

Göstergeler

Nesne/durum/olayı bir süre sonra yeniden söyler.

Eksilen/eklenen nesneyi söyler.

Hatırladıklarını yeni durumlarda kullanır.

Kazanım 5. Neden-sonuç ilişkisi kurar.

Göstergeler

Bir olayın olası nedenlerini söyler.

Bir olayın olası sonuçlarını söyler.

Nesne/durum/olaylar arasındaki neden-sonuç ilişkisini açıklar.

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.

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 7. Dinlediklerinin/izlediklerinin anlamını yorumlar.

Göstergeler

- Dinlediklerini/izlediklerini başkalarına açıklar.
- Dinledikleri/izledikleri ile 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 materyallerle ilgili sorulara yanıt verir.
- Görsel materyallerle ilgili sorular sorar.
- Görsel materyallerin içeriğini yorumlar.

FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK

Kazanım 8. Araç gereç kullanarak manipülatif hareketler yapar.

Göstergeler

- 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 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.

SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM VE DEĞERLER

Kazanım 10. Sosyal ilişkiler kurar.

Göstergeler

- Başkalarıyla etkileşime girmeye isteklidir.
- Başkalarıyla etkileşime girer.
- Başkalarıyla girdiği etkileşimlerini sürdürür.
- Akranlarıyla arkadaşlık kurar. Arkadaşlıklarını sürdürür.
- Arkadaşlığın önemini açıklar

KAVRAMLAR

- Islak- kuru, aynı- farklı,
- Hafıza, unutma- hatırlama

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: SÜRPRİZLİ PEÇETELER

Sözcükler: Islak- kuru, aynı- farklı

Değerler:

Materyaller: Havlu kâğıtlar, keçeli boyalar, şeffaf kap, su

FEN VE MATEMATİK ETKİNLİĞİ

Öğretmen iki parçadan oluşan havlu kâğıt alır. Havlu kâğıdı ortadan, birleşme yerinden ikiye katlar. Üstte kalan parçaya keçeli kalem ile 1’den 17’ ye kadar olan sayılardan yazar (her peçeteye bir sayı) altta kalan peçeteye ise çeşitli nesne resimleri çizer ve boyar. Ya da bazı çalışma sayfalarında üst kısma bir ağaç çizer. Alt kısma istenilen sayıda elma çizilir. İçine su koyulmuş şeffaf bir kap alır. Çocuklara “Bu peçetelerde ne görüyorsunuz? Bu ağaçta kaç tane elma olabilir? Hadi sayalım” der. Bunların sürprizli birer peçete olduğunu ve suya atıldığında bir sürprizle karşılaşılacağını söyler. Öğretmen ilk uygulamayı yapar. 1 rakamı yazan peçeteyi suya bırakır ve alt peçetede ki resmin belirginleştiği görülür. Peçeteyi suya bırakma işlemini çocuklara bırakır. Öğrencilere sorular sorup, verilen cevaplara göre uygun sayı seçilir ve cevap veren çocuk tarafından suya bırakılır.

Örneğin; 2’ den sonra gelir? 8’ den önceki sayı? Vb. şeklinde sorular sorulabilir.

Tüm çocuklar etkinliğe katıldıktan sonra suya bırakılacak yeni peçeteler oluşturulur. Çocuklara iki katlı peçete verilir. Alt ve üst kata çizmek istediklerini düşünüp, çizerler. Oluşturulan ürünler sıra ile suya bırakılır.

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: HATIRLA- SÖYLE

Sözcükler: Hafıza, unutma- hatırlama

Değerler:

Materyaller: Flash kartlar

OYUN VE OKUMA YAZMAYA HAZIRLIK ETKİNLİĞİ

Öğretmen, çocuk sayısı kadar üstlerinde hayvan resimleri olan flash kartlar hazırlar. (kedi, köpek, inek, tavuk, kurbağa, zürafa, zebra, eşek, kanguru vb.) Çocuklar büyük bir masanın etrafında birbirlerini görecektir şekilde oturlar. Öğretmen her çocuğa birer kart verir. Kartı alan çocuk karttaki hayvana bakar ve kimseye göstermemeye dikkat eder. Baktığı kartı kapatır ve yanındaki arkadaşına uzatır. Herkes bu şekilde kendi kartını yanındaki arkadaşına uzatarak değişim yapar. Öğretmenin komutu ile çocuklar sırayla kendi kartında olan hayvanı hatırlayıp, söyler. Sonrasındaki çocuk arkadaşının kendisine verdiği kartı açarak söylediğinin doğru olup olmadığını kontrol eder. Sonra kendi kartındaki hayvanı hatırlar ve zincir bu şekilde devam ettirilir.

Oyun hayvan resimlerinin dışında; sayılar, taşıtlar, eşyalar vb. resimleri ile de oynanabilir.

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

- Peçetenin üstünde ne görmüştün?
- Suyu bıraktığında neye dönüştü?
- Bu deneyde peçetelerin farklılaşmasını ne sağlamış olabilir?
- Peçeteyi suya attığında ne hissettin?
- Oyunumuzda amacımız neydi?
- Kartında hangi hayvan vardı?
- Bebekliğine ilgili hatırladıkların var mı?

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.