

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 4. Nesne/durum/olayla ilgili tahminlerini değerlendirir.

Göstergeler

Nesne/durum/olayı inceler.

Tahminini söyler.

Gerçek durumu inceler.

Tahmini ile gerçek durumu karşılaştırır.

Tahmini ile gerçek durum arasındaki benzerlikleri/farklılıkları açıklar.

Tahminine ilişkin çıkarımda bulunur.

Kazanım 6. Günlük yaşamda kullanılan sembolleri tanır.

Göstergeler

Gösterilen sembolün anlamını/işlevini söyler.

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 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.

Nesne grupları ile sayıları eşleştirir.

Grup hâlindeki nesnelerin/varlıkların sayısını saymadan hızlıca söyler.

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 7. Dinlediklerinin/izlediklerinin anlamını yorumlar.

Göstergeler

Dinlediklerini/izlediklerini başkalarına açıklar.

Dinledikleri/izledikleri ilgili sorulara yanıt verir.

Dinledikleri/izledikleri ile ilgili sorular sorar.

Dinlediklerini/izlediklerini yaşamıyla ilişkilendirir.

Dinlediklerini/izlediklerini çeşitli yollarla sergiler.

FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK

Kazanım 3. Nesne/araç kullanarak koordineli hareketler yapar.

Göstergeler

Atılan nesneleri yakalar.

Nesneleri belirli bir mesafeden hedefe atar.

Kazanım 4. Büyük kaslarını kullanarak güç gerektiren hareketleri yapar.

Göstergeler

Nesneleri/eşyaları iter.

Nesneleri/eşyaları çeker.

Nesneleri/eşyaları yuvarlar.

KAVRAMLAR

Sayılar, hızlı- yavaş
Benzerlik, ilişki

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: 11' E ATTIM, BİR ATIŞ DAHA ALDIM

Sözcükler: Sayılar, hızlı- yavaş

Değerler:

Materyaller: Kavanoz kapakları, plastik toplar, elektrik bandı

MATEMATİK VE OYUN ETKİNLİĞİ

Üç dikdörtgen masa yan yana getirilerek uzun bir dikdörtgen elde edilir. Öğretmen masaların üstünü elektrik bantları ile 11 eşit parçaya ayırır. Her bir bölüme 1' de 11' e kadar olan sayıları yazar. 5 adet kavanoz kapağının iç kısmına 5 plastik renkli (top havuzu topu) top silikonlanır. Öğrenciler sıra ile masanın yanına gelir. Bir rakamının olduğu alandan, kapağı masada sürükleyerek iter. 5 adet atış hakkı vardır. 11 sayısına gelen kapak olursa oyuncu bir tane fazladan kapak atma şansı yakalar. Kaç tanesinin sayılarda durduğu, hangi sayılara kadar geldiği hakkında sohbet edilir.

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: NE İLGİSİ VAR?

Sözcükler: Benzerlik, ilişki

Değerler:

Materyaller: Okul ayakkabısı, eldiven, kalemlik, oyuncak ayı, kitap, okul çantası vb.

OYUN, TÜRKÇE ETKİNLİĞİ

Öğretmen büyük bir kutu içinde nesneler getirir. Kutudaki her iki nesneyi birbirine yaklaştırarak ikiye bölme grupları oluşturur. Örneğin; bir okul ayakkabısı ve eldiven, kalemlik ve oyuncak ayı, kitap ile okul çantası vb. aralarında ilişki yokmuş gibi görünen nesnelerden gruplamalar yapar. Öğrencilerin de kendi aralarında ikiye bölme grup olması sağlanır. Her grup kendine nesnelerden iki tane seçer. Çocuklar birlikte bu iki nesnenin arasında nasıl bağlantı olabileceğini düşünürler. Örneğin eldiven ve okul ayakkabısının her ikisinin de giyildiği, sıcak tutması için kullanıldığı, ikisinde de aynı renklerden olduğu, yumuşak oldukları, yıkanabilir olmaları vb. ilişkilerle alaka oluşturmaya çalışırlar. Öğretmen her grup kendi arasında tartıştırdıktan sonra öğretmenin “Bu iki ürünün ne ilgisi var?” sorusuna kendi buldukları benzerlikleri söyleyerek cevap verirler. Her grubun bulduğu benzerlik sayısı not edilir. Tüm gruplar kendi ürünlerinin arasında benzerlikleri ifade ettikten sonra not edilen benzerlik sayıları okunur.

AÇIK ALANDA OYUN

TOPLANMA, TEMİZLİK, KAHVALTI, GEÇİŞLER

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

DEĞERLENDİRME

- Kavanoz kapakları insanların ne işine yarar?
- Biz kapakları kullanarak ne yaptık?
- Kapağın hangi sayılarda durdu?
- Kapakları hızlı ya da yavaş sürüklediğinde neler oldu?
- 11 sayısına attığımızda ne oldu?
- Kapağın yere düştüğünde neler hissettin?
- Oyunda hangi nesneler arasında ilişki kurdun?
- Birbiriyle hiç alakası olmayan neler bulabilirsin?

AİLE/TOPLUM KATILIMI

Ailelerden etkinlik için okul ayakkabısı, eldiven, kalemlik, oyuncak ayı, kitap, okul çantası vb. materyalleri okula getirmeleri istenir.

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.