

TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Tarih:

Okulun Adı:

Yaş Grubu: 60 Ay ve Üzeri

Öğretmenin Adı:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 1. Nesne/duruma/olaya yönelik dikkatini sürdürür.

Göstergeler

Dikkat edilmesi gereken nesne/duruma/olaya odaklanır.

Dikkatini çeken nesne/durum/olay ile ilgili bir ya da birden fazla özelliği/niteliği söyler.

Dikkatini çeken nesne/duruma/olaya yönelik sorular sorar.

Dikkatini çeken nesne/duruma/olaya yönelik yanıtları dinler.

Dikkat dağıtıcı uyarılara rağmen etkinliğe yönelik dikkatini sürdürür.

Bir göreve/işe ara verdikten sonra yeniden odaklanır.

Yeniden odaklandığı işini tamamlar.

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 21. Eleştirel düşünme becerisi sergiler.

Göstergeler

Bir tartışma konusu ile ilgili soru sorar.

Bir tartışma konusu ile ilgili düşüncesini açıklar.

Bir tartışma konusu ile ilgili düşüncesinin gerekçelerini açıklar.

Düşüncelerinin gerekçelerine ilişkin sorulara yanıt verir.

Kendi düşüncelerini başkalarının düşünceleri ile karşılaştırır.

Tartışmanın neticesinde bir sonuca/çıkarıma/yargıya varır.

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.
- Nezakət sözcüklerini kullanır. Karşısındakini etkin bir şekilde dinler.
- Planlarını/duygularını/düşüncelerini/hayallerini anlatır.

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.

FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK

Kazanım 6. Küçük kaslarını kullanarak koordineli hareketler yapar.

Göstergeler

- Nesneleri değişik şekillerde katlar/rulo yapar.
- Ellerini/parmaklarını/ayaklarını eş zamanlı ve koordineli hareket ettirir

Kazanım 8. Araç gereç kullanarak manipülatif hareketler yapar.

Göstergeler

- 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.

Kazanım 9. Özgün çizimler yaparak kompozisyon oluşturur.

Göstergeler

- Farklı materyaller kullanarak çizim yapar.
- Çeşitli figürler/temel figürler çizer.
- Desen oluşturur.

Özgün çizimler yapar.
Figürlerinde ayrıntı kullanır.
Anlam bütünlüğü olan bir resim çizer.

KAVRAMLAR

Araç, Gemi, yüzmek, bayrak

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: TARİF EDİLEN ARACI BUL

Sözcükler: Araç

Değerler:

Materyaller: Oyuncak araçlar

ERKEN OKURYAZARLIK VE OYUN ETKİNLİĞİ

Çocuklar sandalyelerini yarım ay şeklinde dizerler. Masanın üzerine sınıfta bulunan taşıt oyuncakları dizilir. Öğretmen masada duran arabalardan birisini seçer. Çocuklar sordukları sorular ile öğretmenin seçtiği aracı bulmaya çalışır.

Örnek: Seçtiğin oyuncak kırmızı renkte mi? Seçtiğin oyuncağın kanatları var mı? Seçtiğin oyuncakların tekerlekleri var mı? Seçtiğin oyuncağın pervanesi var mı? Seçtiğin oyuncağın dümeni var mı? vb.

Eğitim Seti 7. Kitaptan 46. Ve 47. Sayfalar tamamlanır.

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: KAĞITTAN GEMİLER

Sözcükler: Gemi, yüzmek, bayrak

Değerler:

Materyaller: Kağıt, uzun kürdan, yapıştırıcı, süsleme malzemeleri, boyalar

SANAT ETKİNLİĞİ

Çocuklar masalara geçer. Öğretmen çocuklara 4x3 boyutunda kesilmiş olan kağıtları dağıtır. Öğretmen çocuklara gemi fotoğrafları gösterir. Her geminin bayrağına dikkat çeker. Her çocuğun dağıtılmış kağıtlara kendi bayraklarını tasarlamalarını ister. Origami tekniği ile kağıttan gemi yapılır. Çocukların tasarladığı bayraklar kürdanlara yapıştırılarak geminin en yüksek noktasına yapıştırılır. Yapılan gemiler su dolu bir kabın içerisinde yüzdürülür.

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

- Seçilen oyuncakı bulmaya çalışırken hangi soruları sordun?
- Seçilen ilk oyuncak hangisiydi?
- En çok araba mı, gemi mi, uçak mı seçildi?
- Bayrağını tasarlarken hangi renk ve desenleri kullandın?
- Gemini nasıl süslemek isterdin?

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.