

TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Tarih:

Okulun Adı:

Yaş Grubu: 60 Ay ve Üzeri

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 3. Algıladıklarını hatırladığını gösterir.

Göstergeler

Nesne/durum/olayı bir süre sonra yeniden söyler.

Eksilen/eklenen nesneyi söyler.

Hatırladıklarını yeni durumlarda kullanır.

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.

Belirtilen sayı kadar nesne/varlığı gösterir.

Bir sayıdan önce ve sonra gelen sayıyı söyler. Sıra bildiren sayıyı söyler.

Nesne grupları ile sayıları eşleştirir.

Grup hâlindeki nesnelerin/varlıkların sayısını saymadan hızlıca söyler.

Kazanım 18. Etkinliğe/göreve ilişkin görsel/sözel yönergeleri yerine getirir.

Göstergeler

Verilen tek yönergeyi hatırlar.

Verilen birden fazla yönergeyi hatırlar.

Model olunduğunda yönergeye/yönergelere uygun davranır.
Etkinlik sırasında yapılması gerekenleri hatırlar.
Yapılışı gösterilmeyen görsel/sözel yönergeleri uygular.

Kazanım 20. Problem durumlarına çözüm üretir.

Göstergeler

Karşılaştığı problemin ne olduğunu söyler.
Probleme ilişkin çözüm yolu/yolları önerir.
Probleme ilişkin çözüm yollarından birini seçer.
Seçtiği çözüm yolunun gerekçesini söyler.
Seçtiği çözüm yolunu dener.
Çözüme ulaşamadığında yeni bir çözüm yolu seçer.
Çözüme ulaşamadığında nedenlerini sorgular.
Denediği çözüm yolu/yollarını değerlendirir.

Kazanım 22. Bir hedefe ulaşmak için planlama yapar.

Göstergeler

Kendine bir hedef belirler.
Hedefini gerçekleştirme motivasyonunu açıklar.
Hedefe ulaşmak için gerekli aşamaları ifade eder.
Hedefe yönelik harekete geçer.
Hedefe yönelik davranışın aşamalarını devam ettirir.
Hedefe yönelik davranışları gerektiğinde değiştirir.
Hedefe yönelik karmaşık görevleri yerine getirmek için gerekli düzenlemeleri yapar.

DİL GELİŞİMİ

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.
Nezaket 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.

Kazanım 8. Görsel materyalleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.

Göstergeler

Görsel materyalleri inceler.

Görsel materyalleri açıklar.
Görsel materyalleri birbiriyle/yaşamla ilişkilendirir.
Görsel materyallerle ilgili sorulara yanıt verir.
Görsel materyallerle ilgili sorular sorar.
Görsel materyallerin içeriğini yorumlar.

FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK

Kazanım 7. Küçük kaslarını kullanarak güç gerektiren hareketleri yapar.

Göstergeler

Nesneleri eğ/büker.
Nesneleri döndürür.
Nesneleri elleri/parmakları ile iter.
Nesneleri elleri/parmakları ile çeker.
Materyallere elleri/parmakları ile şekil verir.

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.
Nesneleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.
Bir nesneyi kontrol etmek için başka bir nesne kullanır.

SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM VE DEĞERLER

Kazanım 3. Kendine güvenir.

Göstergeler

Bilgilerini/becerilerini/başarılarını/hayallerini paylaşır.
Sınırlılıklarını/zorlandığı durumları ifade eder.
Uygun düzeyde risk almaya isteklidir.
Grup önünde kendini ifade eder.
Başkalarından farklı olan görüşlerini söyler.
Gerektiğinde bağımsız davranır.
Gerektiğinde liderliği üstlenir.

Kazanım 11. Gereksinim duyduğunda yardım ister.

Göstergeler

Yardım talep etmeden önce bir görevi bağımsız yapmayı dener.
Yardıma gereksinim duyduğu durumları belirtir.
Gereksinim duyduğu desteği tanımlar.
Destek alabileceği kişileri belirtir.
İş birliği gerektiren işlerde sunulan yardımı kabul eder.
Gerektiğinde yardım talebinde bulunur.

KAVRAMLAR

Sayılar (1-10)

Robot, tasarım

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: SINIF RESMİ VE MİNİK TAVŞAN VE BİR RESİM KİTABI

Sözcükler: Sayılar (1-10)

Değerler:

Materyaller: Beyaz fon kartonu, boya, Minik Tavşan ve Bir Resim (Çamlıca Çocuk Yayınları)

SANAT VE TÜRKÇE ETKİNLİĞİ

Çocuklar sandalyelerini yarım ay şeklinde dizer. Öğretmen çocukların görebileceği şekilde oturur.

Öğretmen Minik Tavşan ve Bir Resim (Çamlıca Çocuk Yayınları) kitabını çocuklara anlatır. Kitaptaki hayvanlara ve hayvanlardan kaç tane olduğuna dikkat çekilir.

Kitapta geçen hayvanlar hayvan oyuncakları arasından bulunarak bir kutuya konulur. Bir başka kutuya birden ona kadar rakamların yazılı olduğu kağıtlar konulur.

Öğretmen duvara beyaz fon kartonu yapıştırılır. Öğretmen çocukları ikiye bölerek kutuların yanına çağırır bir çocuk hayvan kutusundan bir hayvan seçer, diğer çocuk sayı kutusundan bir sayı çeker.

Çocuklar çıkan sayıyı ve hayvanı arkadaşlarına gösterir. Çocuklar çıkan sayı kadar seçtikleri hayvanı çizerler. Sınıf orman tablosu oluşturulmuş olur.

Eğitim Seti 7. Kitaptan 55. 56. Ve 57. 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: ROBOT TASARIMI

Sözcükler: Robot, tasarım

Değerler:

Materyaller: A4 kağıdı, boyalar, tuvalet kağıdı rulosu, pipet, makas, yapıştırıcı, alüminyum folyo, şönil, düğmeler, şişe kapakları, oynar gözler, boncuklar, kağıtlar

FEN, SANAT, TÜRKÇE ETKİNLİĞİ

Öğretmen çocukları dört kişilik gruplara ayırır. Her grup kendi masasına geçer. Öğretmen masaya tuvalet kağıdı rulosu, pipet, makas, yapıştırıcı, alüminyum folyo, şönil, düğmeler, şişe kapakları, oynar gözler, boncuklar, kağıtlar koyar. Öğretmen çocuklara A4 kağıtlarını ve boyaları dağıtır. Öğretmen çocuklara bir robot tasarlayacaklarını söyler. Robotlarının nasıl görüneceğine ve nasıl özellikleri olacağına dair fikirlerini çizimlerini ister. Robot tasarım çizimini tamamlayan çocukların malzemeleri kullanarak robotlarını tasarlamalarını ister.

Sandalyeler yarım ay şeklinde dizilir herkesin görebileceği yere bir masa konulur. Sırası gelen çocuk masaya oturur. Tasarım çizimine ve tasarımını arkadaşlarına gösterir. Çizim aşamasındaki planlarını, tasarım esnasında değişen ve gelişen özellikleri, robotunun ne için tasarlandığını ve ne gibi özelliklere olduğunu arkadaşlarına anlatır.

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

- Sınıfça yaptığımız Orman Tablosu hakkında ne düşünüyorsun?
- Orman Tablosunda hangi hayvanlardan kaçar tane bulunuyor?
- İş birliği içinde çalışarak bir sınıf tablosu oluşturmak sana ne hissettirdi?
- Robotunun tasarım çiziminde nasıl özellikler vardı?
- Tasarımına neler ekledin?
- Robotun ne iş yapar?
- Bu işi yaparken hangi parçalarını kullanıyor?
- Robotunda beğendiğin özellikler neler?
- Robotunda beğenmediğin özellikler neler?

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.