

TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Okul Adı:

Tarih:

Yaş Grubu(Ay): 36-48 Ay

Öğretmen Adı:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

BİLİŞSEL GELİŞİM

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

Göstergeler

Dikkat edilmesi gereken nesneye/duruma/olaya odaklanır. Dikkatini çeken nesneye/duruma/olaya yönelik sorular sorar. Dikkatini çeken nesne/durum/olay ile ilgili bir ya da birden fazla özelliği/niteliği söyler.

Kazanım 7. Nesne/varlık/olayları çeşitli özelliklerine göre düzenler.

Göstergeler

Nesne/varlık/olayları çeşitli özelliklerine göre karşılaştırır.

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 2. Konuşurken/şarkı söylerken sesini uygun şekilde kullanır.

Göstergeler

Nefesini doğru kullanır. Sesinin tonunu ayarlar. Sesinin şiddetini ayarlar. Konuşma hızını ayarlar.

Kazanım 3. Dili iletişim amacıyla kullanır.

Göstergeler

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 4. Konuşurken dil bilgisi yapılarını kullanır.

Göstergeler

Konuşmalarında isimlere yer verir. Konuşmalarında fiillere yer verir. Konuşmalarında sıfatlara yer verir.

Kazanım 5. Söz dizimi kurallarına göre cümle kurar.

Göstergeler

Düz cümle kurar. Soru cümlesi kurar. Birleşik cümle kurar.

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 çeşitli yollarla sergiler.

Kazanım 8. Görsel materyalleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.

Göstergeler

Görsel materyalleri inceler. Görsel materyalleri açıklar. Görsel materyallerle ilgili sorulara yanıt verir.

Görsel materyallerle ilgili sorular sorar. Görsel materyaller aracılığıyla farklı kompozisyonlar oluşturur.

FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK

Kazanım 8. Araç gereç kullanarak manipülatif hareketler yapar.

Göstergeler

Kalem tutmak için üç parmağını işlevsel kullanır.

Kazanım 2. Büyük kaslarını koordineli kullanır.

Göstergeler

Farklı yönde/formda/hızda koşar.

KAVRAMLAR

Duygu: Mutlu, üzgün, korkmuş, şaşkın, heyecan, öfke

ÖĞRENME SÜRECİ

GÜNE BAŞLAMA

Öğretmen tarafından masalar, öğrenme merkezleri ve materyaller düzenlenerek sınıf, ilgili etkinliklere uygun hale getirilir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

TOPLANMA, TEMİZLİK, KAHVALTI, GEÇİŞLER

Tuvalet ve temizlik ihtiyacı için lavabolara geçilir. Sıra ile eller yıkanarak yemeğe geçilir.

ETKİNLİK ADI: DUYGU HİKAYELERİ

Sözcükler:

Değerler:

Materyaller: Karton kutu, duygu resimleri, hayvan ve obje resim kartları

TÜRKÇE, OYUN ETKİNLİĞİ

Öğretmen büyük küp bir kutudan küp hazırlar. Küpün her bir yüzeyine duygu ifadelerinin resimleri yapıştırılır. Mutlu, üzgün, korkmuş, şaşkın, kızgın, vb. ifadeler yapıştırılarak hazırlık yapılır. Çocuklar oyun alanına çağrılır çember olunur ve küpteki duygular tanıtılır. “Çocuklar şimdi duygularımızı gösteren küpü attığımızda hangi duygu resmi gelirse o duyguyu biz de yapacağız”. Yönergesiyle oyuna başlanır. Bir sonraki aşamada küpün yanı sıra üzerinde bazı nesne ve canlıların resminin olduğu kartlar da oyuna dahil edilir. Resimli kartlardan duyguları içine alan kısa hikayeler üretilir. Küp atılır. Üste hangi duygu ifadesi gelirse (örneğin üzgün) resimli kartlarla üzgün temalı kısa bir hikaye oluşturulur. Tüm duygular için bir iki cümlelik kısa hikayeler oluşturulur. Sonra çocuklarla duygular hakkında sohbet edilir. Sizi en çok mutlu eden şey nedir? Ne olursa üzülürsünüz? Yakın zamanlarda şaşırdığınız bir şey oldu mu? Çocukları, en çok neler kızdırabilir? Nelerden korkarsınız? Sonra çocuklar masalara alınır. Çocuklara onları mutlu eden bir olayın resmini çizmeleri istenir.

AÇIK ALANDA OYUN

TOPLANMA, TEMİZLİK, KAHVALTI, GEÇİŞLER

Tuvalet ve temizlik ihtiyacı için lavabolara geçilir. Sıra ile eller yıkanarak yemeğe geçilir.

ETKİNLİK ADI: HİKAYEDEKİ DUYGUYA KOŞ!

Sözcükler:

Değerler:

Materyaller: Duygu ifade resimleri

TÜRKÇE, OYUN ETKİNLİĞİ

Öğretmen, duygu ifadelerinin olduğu büyük kartlar hazırlar. Her bir kart sınıfın bir köşesine konur. Çocuklar sınıfın ortasında ayakta beklerler. Öğretmen, duyguların belirgin olduğu bir hikaye anlatır. Çocuklar hikayeyi pür dikkat dinlerler. Hikayede hangi duygu geçerse çocuklar o ifadeyi duyar duymaz o duygu resmine koşarlar.

“Ayşe ekmek almak için evden çıkıyordu. Tam kapıyı açarken karşısında şaşkın bir kedi gördü. (Şaşkın kelimesi duyulur duyulmaz şaşkın ifadesine koşulur.) Sonra yoluna devam etti. Karşıdan karşıya geçmek üzereydi ki büyük bir araba önünde aniden frene bastı. Ayşe çok korktu. (Korkmuş ifadeli resme koşulur.) Yoluna devam ediyordu. Annesini kaybetmiş yavru bir kedi gördü. Kedi çok üzülüyordu. Ayşe yavru kediyi arabanın arkasındaki annesine kavuşturdu. Yavru kedi çok sevindi. Ayşe marketten ekmek aldı hızlıca eve geldi. Annesi Ayşe’yi kapıda bekliyordu. Geç kaldığı için çok endişelenmişti. (Benzer hikayeler üretilerek etkinlik sürdürülür.)

AÇIK ALANDA OYUN

TOPLANMA, TEMİZLİK, KAHVALTI, GEÇİŞLER

Tuvalet ve temizlik ihtiyacı için lavabolara geçilir. Sıra ile eller yıkanarak yemeğe geçilir.

DEĞERLENDİRME

- Sizi en çok mutlu eden şey nedir?
- Ne olursa üzülürsünüz?
- Yakın zamanlarda şaşırdığınız bir şey oldu mu?
- Çocukları en çok neler kızdırabilir?
- Nelerden korkarsınız?
- Daha önce böyle bir oyun oynadınız mı?
- Oyunumuzu nasıl buldunuz?
- Hikâyede hangi duygular vardı?
- Hikâye nasıl devam edebilir?
- Hikâyenin sonu nasıl bitsin istiyorsunuz?

AİLE/TOPLUM KATILIMI