

TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Okul Adı:

Tarih:

Yaş Grubu(Ay): 60 Ay ve Üzeri

Öğretmen Adı:.....

Güne Başlama Zamanı

Çocuklar güler yüzle karşılanır. Sınıf kuralları tekrar edilir. Hangi öğrenme merkezlerine geçecekleri sorulup çocuklara rehberlik edilir. Her çocuk seçtiği masada vakit geçirir.

Oyun Zamanı

Kahvaltı, Temizlik

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

Etkinlik Zamanı

“Suda Yaşayan Hayvanlar” Türkçe Dil Etkinliği (büyük grup etkinliği)

Öğle Yemeği, Temizlik

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

Dinlenme Zamanı

Kahvaltı, Temizlik

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

Etkinlik Zamanı

“Balıklar” Oyun, Drama, Fen(Bütünleştirilmiş, Büyük Grup)

Oyun Zamanı

Günü Değerlendirme Zamanı

Eve Gidiş: Hazırlıklar tamamlanır. Çocuklarla vedalaşılır.

Genel Değerlendirme

SUDA YAŞAYAN HAYVANLAR

Etkinlik Türü: Türkçe Dil (Büyük Grup Etkinliği)

KAZANIM GÖSTERGELERİ:

BİLİŞSEL ALAN

Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

Göstergeleri: Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.

Dikkatini çeken nesne/durum/olaya yönelik sorular sorar.

Kazanım 2:Nesne/durum/olayla ilgili tahminde bulunur.

Göstergeleri: Nesne/durum/olayın ipuçlarını söyler.

Materyaller: -

Sözcük ve Kavramlar: Üçgen, Daire, Dikdörtgen, Kare

Öğrenme Süreci:

Çocuklar slayt perdesini rahatça görebilecek şekilde otururlar. Suda yaşayan hayvan türlerinin anlatıldığı mini bir belgesel izlenir. Öğretmen ara ara durdurup çocukların anlayacağı şekilde açıklamalar yapar. Yüzgeçleri vesilesiyle nefes aldıkları, kuyrukları yardımıyla yüzdükleri, bazılarının hızlı bazılarının yavaş yüzdüğü söylenir. Denizde yaşayan ahtapot, yengeç ve su bitkileri hakkında bilgiler verilir. Çocuklardan gelen sorular cevaplanır. Su hayvanlarının genel özellikleri hakkında sohbet edilir.

Minik Koza Eğitim Seti 2. Kitaptan 4. Sayfa tamamlanır.

Materyaller: bilgisayar, slayt perdesi

Sözcük ve Kavramlar: yüzmek, yüzgeç, hızlı, yavaş,

Değerlendirme: Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;

Burada gördüğümüz canlılardan hangilerini gördün?

Eğer bir su canlısıyla tanışacak olsaydın hangisini seçerdin?

Tanıştığın deniz canlısına neler sormak isterdin?

Uyarlama: 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.

İpuçlarını birleştirerek tahminini söyler.

Gerçek durumu inceler.

Tahmini ile gerçek durumu karşılaştırır.

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 5: Dili iletişim amacıyla kullanır.

Göstergeleri: Konuşmayı sürdürür. Sohbeta katılır.

Konuşmak için sırasını bekler.

BALIKLAR

Etkinlik Türü: Oyun, Drama, Fen (Bütünleştirilmiş, Büyük Grup)

KAZANIM GÖSTERGELERİ:

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 1: Yer değiştirme hareketleri yapar.

Göstergeleri: Yönergeler doğrultusunda yürür. Yönergeler doğrultusunda koşar. Çift ayak sıçrayarak belirli mesafe ilerler. Tek ayak sıçrayarak belirli mesafe ilerler. Belirlenen mesafede yuvarlanır. Kayma adımı yaparak belirli mesafede ilerler. Galop yaparak belirli mesafede ilerler.

Sekerek belirli mesafede ilerler.

Öne yuvarlanır.

SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM

Kazanım 3 : Kendini yaratıcı yollarla ifade eder.

Göstergeleri: Duygu, düşünce ve hayallerini özgün yollarla ifade eder.

Kazanım 15:Kendine güvenir.

Göstergeleri: Gerektiğinde liderliği üstlenir.

Materyaller:

Çocuk sayısı kadar, üstünde oturulabilecek büyüklükte daire şeklinde kesilmiş renkli kartonlar (3 sarı, 3 kırmızı, 3 yeşil, 3 mavi gibi)

Sözcük ve Kavramlar:

Renkler

Öğrenme Süreci:

Çocuklar ile birlikte çember olunur.

Oyuna başlamadan önce etkinlik açıklanır. “Bugün sizinle denizde yüzen balıkları canlandırdığımız bir oyun oynayacağız.” denir. Her çocuğa kartondan bir daire verilir.

Bu kartonların balıkların evi olduğu söylenir. Ne renk evleri olduğu çocuklara sorulur. “Bizler denizde yaşayan rengarenk balıklarız ve rengarenk evlerimiz var. Mesela, ben kırmızı bir balığım, bu da benim kırmızı evim.” diyerek eldeki karton gösterilir. “Ayşe sen ne renk bir balıksın ve evin ne renk?, Ya sen Mehmet?” diye sorularak çocukların hangi renk balıklar ve evleri olduğu söylemeleri sağlanır.

Çocuklar renklerini tanıdıktan sonra her birinin elindeki kartonu (yani evlerini) sınıf içinde istedikleri bir yere koymaları istenir. “Biz balıklarız, bu sınıf da büyük bir deniz. Hadi bakalım, evlerimizi denizin dibinde istediğimiz bir yere yerleştirelim. Evinizi koyduğunuz yere de oturun.” denilerek hep birlikte kartonlar sınıf içerisinde farklı yerlere yerleştirilir.

Oyunun kuralı açıklanır; “Önce ben sizleri çağırıp arkamda sıra olmanızı isteyeceğim. Herkes arkamda sıra olunca denizin derinliklerinde biraz gezineceğiz. Denizde gezinirken, sizler zıplayan balıklar olabilirsiniz, hareket eden balıklar olabilirsiniz, istediğiniz hareketleri yapabilirsiniz.

Kıpır kıpır, hareketli balıklar istiyorum arkamda. Fakat ben ‘Denizde dalga var!’ diye seslendiğimde, hemen herkes kendine bir ev bulacak. Başka bir balığın evine de girebilirsiniz.” denilir.

Çocuklar sıraya girmeleri için çağrılır. Renklerine göre çağrılarak karışıklık olmadan gelmeleri sağlanabilir; “Yeşil balıklar gelsin bakalım... Sarı balıklar... Şimdi de mavi balıklar gelsin arkama...” gibi.

Denizin dibinde gezinmeye başlanır; “Hadi bakalım, masmavi denizin derinliklerinde biraz gezinelim hep birlikte... Herkes geliyor mu? Zıplayan balıklar var mı? Hangi balıklar dönüyor?” gibi sorularla çocuklar olabildiğince hareketli bir şekilde oyuna katılmaları teşvik edilir.

Bir süre gezindikten sonra “Denizde dalga var!” diye seslenilir ve “Haydi bakalım herkes kendine bir ev bulsun.” denilir. Tüm çocukların bir karton üzerine oturmaları beklenir.

Sonra bir çocuk seçilir, onun öğretmenin rolünü alarak balıkları sırayla çağırması ve birlikte denizin dibinde gezinmesi istenir. Seçilen çocuk oyunu başlatma ve devam ettirme konusunda zorlanırsa, öğretmen ona küçük hatırlatmalarda bulunur.

Oyunu yöneten çocuğun kendisinden sonraki arkadaşını belirlemesi sağlanır.

Oyun bu şekilde, tüm çocuklar lider olana kadar tekrarlanır.

Değerlendirme:

Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir:

- Oyunda balık olmak keyifli miydi?
- Arkadaşlarını yönlendirmek keyifli miydi?
- Oyunu tekrar oynadığımızda hangisini tercih edersin?

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.