

TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Tarih:

Okulun Adı:

Yaş Grubu: 49-60 Ay

Öğretmenin Adı:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

BİLİŞSEL GELİŞİM

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 9. Sayı farkındalığı gösterir.

Göstergeler

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 19. Bir etkinliği/görevi tamamlamak için çaba gösterir.

Göstergeler

Kendi başına bir etkinliğe/göreve başlar.

Bir etkinliği/görevi tamamlanana kadar devam ettirir.

İki veya daha fazla aşamadan oluşan etkinliği/görevi tamamlar.

Zorlandığı etkinliği/görevi bir süre sonra yeniden dener.

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 4. Konuşurken dil bilgisi yapılarını kullanır.**Göstergeler**

Konuşmalarında isimlere yer verir.

Konuşmalarında fiillere yer verir.

Konuşmalarında sıfatlara yer verir.

Konuşmalarında bağlaçlara yer verir.

Konuşmalarında zarflara yer verir.

Konuşmalarında zamirlere yer verir.

Konuşmalarında edatlara yer verir.

Sözcüklerdeki ekleri doğru kullanır.

Sözcüklerdeki dil bilgisi hatalarını söyler.

Sözcüklerdeki dil bilgisi hatalarını düzeltir.

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 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 materyallerde anlatılanları oluş sırasına göre sıralar.
Görsel materyallerle ilgili sorulara yanıt verir.
Görsel materyallerle ilgili sorular sorar.
Görsel materyallerin içeriğini yorumlar.
Görsel materyaller aracılığıyla farklı kompozisyonlar oluşturur.

FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK

Kazanım 3. Nesne/araç kullanarak koordineli hareketler yapar.

Göstergeler

Atılan nesneleri yakalar.
Nesneleri belirli bir mesafeden hedefe atar.
Hareket hâlindeki nesneleri durdurur.
Farklı büyüklükteki topları zıplatır.

Kazanım 5. Denge gerektiren hareketleri yapar.

Göstergeler

Hareket hâlindeyken nesne alarak hareketini sürdürür.
Nesneyi bırakarak hareketini sürdürür.
Eşli olarak denge hareketleri yapar.

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 4. Bir işi/görevi başarmak için kararlılık gösterir.

Göstergeler

Verilen işi/görevi başarabileceğini söyler.
Sorumluluk almaya istekli olduğunu gösterir.
Kendiliğinden bir işe başlamaya istekli olduğunu gösterir.
Bir iş/görev sırasında yönlendirme olmadan bilgilerini/becerilerini kullanır.
Yaptığı işe kendini verir.
Görevini sürdürmekten keyif alır.
Başladığı işi sürdürmek için sebat gösterir.
Başarmak için sebat gösterir.
İşini/görevini tamamladığında kendisiyle gurur duyduğunu ifade eder.

KAVRAMLAR

Hikâye oluşturma, yazar, kahraman, yer, olay
Birinci, ikinci, üçüncü, dördüncü

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: KARTLARLA HİKÂYE OLUŞTURALIM

Sözcükler: Hikâye oluşturma, yazar, kahraman, yer, olay

Değerler:

Materyaller: Resimli hikâye kartları

TÜRKÇE ETKİNLİĞİ

Öğretmen kişi, yer ve eylem resimlerinden oluşan hikâye kartları hazırlar.

Kişi; kız çocuk, erkek çocuk, tavşan, kedi, köpek, balık, kaplumbağa, dinozor, nine, aşçı, polis vb. (çocuk adedince çeşitlendirme yapılır)

Yer: Orman, park, okul, deniz kenarı, mağara, uzay, mutfak, deniz altı, araba, uçak vb.

Eylem: Yemek pişirmek, jimnastik yapmak, kitap okumak, yürümek, yüzmek, büyüteçle inceleme yapmak, koşu, kayak yapmak, tırmanmak, evcilik oynamak vb.

Oluşturulan kartlar üç ayrı masada içeriğine göre ayrıştırılarak sergilenir. Çocuklar her masadan istedikleri birer kartı alıp, kartlar arasında ilişkilendirme yapıp bir hikâye oluştururlar. Çocuklar sıra ile seçtikleri kartlarını göstererek oluşturdukları hikâyeleri arkadaşlarına anlatırlar.

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: SAYILARI SIRALA, TOPU ZIPLAT

Sözcükler: Birinci, ikinci, üçüncü, dördüncü

Değerler:

Materyaller: Elektrik bandı, top

MATEMATİK VE OYUN ETKİNLİĞİ

Öğretmen oyun alanında elektrik bantları ile büyük bir kare oluşturur. Karenin içini de dört eşit parçaya böler ve dört küçük kare oluşturmuş olur. Üstünde 1,2,3,4 sayılarının olduğu sayı kartları pvc yapılır. Karelerin her birine bir sayı bırakılır. Oyuna çocuklar sıra ile katılırlar. Öğretmen oyuna başlayacak olan çocuğa plastik bir top verir. Çocuk sayı sıralamasına dikkat ederek topunu kutucuklarda zıplatır. Önce 1, sonra 2, 3 ve 4 numaralı kutucuklarda topunu zıplatır. Rakamların yeri değiştirilerek oyun devam ettirilir. Her çocuk oyuna katılacak şekilde oyun sürdürülür. Oyunun ikinci aşamasında her kutucuğa birer çocuk getirilir. Bu defa çocuklar sayı sıralamalarına dikkat ederek topu birbirlerine atarlar. Yani 1 numaralı kutuda bulunan çocuk, 2 numaralı çocuğa topu atar. Oyun topun sayılara göre atılmasıyla devam ettirilir.

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

- Kartlarda ne resimleri vardı?
- Kartları kullanarak nasıl bir hikâye oluşturdu?
- Hikâyede kullanabileceğin başka hangi kişiler ve yerler olmasını isterdin?
- Topu zıplatırken neye dikkat ettik?
- Zıplayan topa hakim olmak sana neler hissettirdi?
- Oyunun hangi aşaması daha eğlenceliydi?
- Sen top ile hangi oyunları oynuyorsun?

AİLE/TOPLUM KATILIMI

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.