**TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI**

**Tarih:**

**Okulun Adı:**

**Yaş Grubu:** 49 - 60 Ay

**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 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 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 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.

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.

Dinledikleriyle/izledikleriyle 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 farklı şekillerde dizer.

Ellerini/parmaklarını/ayaklarını eş zamanlı ve koordineli hareket ettirir

**Kazanım 8. Araç gereç kullanarak manipülatif hareketler yapar.**

**Göstergeler**

Farklı nesnelerle kule yapar.

Nesnelere şekil verir.

Kalem tutmak için üç parmağını işlevsel kullanır.

Nesneleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.

Bir nesneyi kontrol etmek için başka bir nesne kullanır.

**Kazanım 11. Bedenini kullanarak yaratıcı hareketler yapar.**

**Göstergeler**

Nesne/durum/olayı hareketleri ile taklit eder.

Verilen bir yönergeye/göreve uygun farklı hareket formları üretir.

Farklı hareket formlarını ardışık olarak/aynı anda sergiler.

SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM VE DEĞERLER

**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**

Ressam, öykünme, palet

Kule, inşa, dayanıklı, mühendis, az- çok, uzun- kısa, yüksek- alçak

**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: YETENEKLİ RESSAM**

Sözcükler: Ressam, öykünme, palet

Değerler:

Materyaller: Palet, fırça, uyku bandı

**TÜRKÇE VE OYUN ETKİNLİĞİ**

Çocuklar sandalyeleri ile yarım ay şeklinde otururlar. Öğretmen de tam karşılarına geçer. Yetenekli ressam oyunu oynayacaklarını söyler. Oyunda önce öğretmen ressam olur. Eline bir palet ve fırça alır. Gözlerini bir uyku maskesi ile kapatır. “Şimdi ben bir ressamım ve çok büyük, uçan bir dinozor resmi çiziyorum!” der. Çocuklar öğretmenin çiziminin öykünmesini yaparlar. Öğretmen göz bandını çıkarır ve çocukları inceler. Çizdiği resmin özelliklerine en uygun gördüğü kişiyi ressam olarak seçer. Seçilen çocuk yetenekli ressam olur, palet ve fırçayı eline alır ve çizmek istediği resmi arkadaşlarına söyler. Öykünme yapımı ve seçilen çocuklarla oyun devam ettirilir. Hep aynı çocukların seçilmemesi ve tüm çocukların ressam olma hakkını kullanmaları için öğretmen destek olmalıdır.

Eğitim setinin 8. Kitabından 24 ve 25. 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: DÜĞME KULESİ**

Sözcükler: Kule, inşa, dayanıklı, mühendis, az- çok, uzun- kısa, yüksek- alçak

Değerler:

Materyaller: Oyun hamuru, düğmeler

**OYUN VE FEN ETKİNLİĞİ**

Çocuklar oyun hamurlarını alarak masalara geçerler. Öğretmen çocuklara farklı renk ve büyüklüklerde düğmeler verir. Hamurlardan küçük toplar oluşturulur. Düğmeler oyun hamurları ile sabitlenerek, üst üste koyulup kule oluşturulmaya çalışılır. Çocuklar, kuleleri devrilmeden önce kaç tane düğmeyi üst üste koyabileceklerini veya düğmeleri düz veya yan olarak dizmenin daha iyi sonuçlar verip vermediğini keşfederler.

**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**

* Oyunda ressam olduğunda ne resmi çizmiştin?
* Söylenilen resmin hareketini yaparken neler hissettin?
* Sen gerçek bir ressam olsaydın ne resmi çizmek isterdin?
* Kuleni oluştururken kaç düğme kullandın?
* Sağlam bir kule yapmak için nelere dikkat ettin?
* Başka hangi malzeme ve düğmeleri kullanarak kule yapabiliriz?

**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.