

TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Tarih:

Okulun Adı:

Yaş Grubu: 36-48 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 3. Algıladıklarını hatırladığını gösterir.

Göstergeler

Nesne/durum/olayı bir süre sonra yeniden söyler.

Eksilen/eklenen nesneyi söyler.

Hatırladıklarını yeni durumlarda kullanır.

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

Göstergeler

Nesne/varlık/olayları çeşitli özelliklerine göre karşılaştırır.

Nesne/varlık/olayları çeşitli özelliklerine göre eşleştirir.
Nesne/varlık/olayları çeşitli özelliklerine göre sınıflandırır.
Nesne/varlık/olayları çeşitli özelliklerine göre sıralar.

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.

DİL GELİŞİMİ

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

Göstergeler

Nefesini doğru kullanır.
Sesinin tonunu ayarlar.
Sesinin şiddetini ayarlar.
Gerektiğinde sözcükleri vurgulu kullanır.
Konuşma hızını ayarlar.

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.

Kazanım 6. Sözcük dağarcığını geliştirir.

Göstergeler

Dinlediklerinde geçen yeni sözcükleri ayırt eder.
Dinlediklerinde geçen yeni sözcüklerin anlamını sorar.
Öğrendiği sözcükleri anlamına uygun kullanır.
Sözcüklerin anlamını benzetme/metaforlar yoluyla açıklar.
Bağlamdan yola çıkarak bilmediği sözcüklerin anlamını tahmin eder.

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 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 8. Araç gereç kullanarak manipülatif hareketler yapar.

Göstergeler

- Farklı materyaller kullanarak boyama yapar.
- Nesnelere şekil verir.
- Parmağını kullanarak çizim yapar.
- Kalem tutmak için üç parmağını işlevsel kullanır.
- Nesneleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.

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.
- Eşli olarak özgün hareket formları oluşturur.
- Nesneleri farklı şekillerde kullanarak hareket doğaçlamaları yapar.
- Bedenini rahatlatmak için farklı hareket formları 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.

KAVRAMLAR

- Renkler, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, dokunma, dokun, büyük- küçük
- Sümbül, çiçek soğanı, 19

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: 19' A DOKUNMA!

Sözcükler: Renkler, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, dokunma, dokun, büyük- küçük

Değerler:

Materyaller: Renkli fon kartonları

OYUN VE MATEMATİK ETKİNLİĞİ

Öğretmen 9 farklı renk fon kartonundan birer tane büyük daire keser. Renkli dairelerin bir yüzüne 1-2-3-4-5-6-7-8-9 sayılarından birer tane yazar. Sayılı kısım ters çevrilerek masa ya da sınıfın zeminine karışık olarak yerleştirilir. 10 öğrenci oyun alanına alınır. Çocuklar öğretmenin dokun ve dokunma komutlarını dikkatle dinler ve dokunma dediği renge dokunmadan diğer renklerden istedikleri birine ellerini koyabilirler. Ancak her dairede bir el olması kuralı vardır. Örneğin öğretmen “Kırmızı renge dokunma!” der. Kırmızı renge kimse dokunmaz. Eller diğer renklerin üstüne koyulabilir. “Mavi renge dokun!” komutu ile tüm eller mavi renge koyulur.

Ardından sayıların olduğu kısım çevrilir. Oyunda bu aşamada renk yerine sayı söylenir. “3’ e dokunma! Vb. komutlar verilir.

Son aşamada ise bazen sayı, bazen de renk söylenebilir. Hatta renk ve sayı komutu bir arada verilebilir. Örneğin “sarı ve 3’e dokunma!” Böyle bir komutla hem sarı hem de 3 rakamı haricinde olanlara dokunulur. Tek el kuralı devam ettirilir. Uygun bir kartı bulamayan ve eli havada kalan çocuk oyundan çıkar. Birer daire eksiltiyle kalan sayı ve renklerle oyun 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.

ETKİNLİK ADI: SÜMBÜLLER YAPIYORUZ

Sözcükler: Sümbül, çiçek soğanı, 19

Değerler:

Materyaller: Sümbül çiçeği, kâğıt, yeşil fon kartonu, yapıştırıcı, parmak boyası

FEN, MATEMATİK VE SANAT ETKİNLİĞİ

A, a asma,
Bebeğime basma.
S, s sümbül,
Menekşe, gül.

Öğretmen tekerlemeyi söyleyerek, sınıfa bir sümbül çiçeği getirir. Rengi hakkında sohbet edilir. Bu çiçeğin adını bilen var mı diye sorar. Tekerlemede isminin geçtiği bilgisi verilerek sümbül adını çocukların bulması sağlanır. Kokusu hissedilir. Bu güzel çiçeğin bir soğandan çıktığı ancak bu soğanın yemeklerde kullanılan soğana benzese de çiçek soğanı olduğu ifade edilir. Sümbül çiçeği güneş alan bir yere koyulur ve çiçeğe bir miktar su verilir.

Ardından sümbül sanat etkinliği yapmak için masalara geçilir. Çocuklara ince ve uzun yeşil kartonlardan kesilen parçalar verilir ve çocuklar bu parçaları kâğıtlarına yapıştırırlar. Ardından yeşil parçanın sağ kısmına istenilen renkte parmak boyası ile 9 adet, sol kısmına 9 adet en üst kısmına ise 1 adet parmak baskısı yapılarak sümbül çiçeği sanat etkinliği yapılır. Etrafına yaprak çizilerek sümbüller süslenir.

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

- Oyunumuzda hangi renkler vardı?
- En büyük sayı kaçtı? En küçük sayı hangisi?
- Dokunma komutunu duyduğunda başka bir sayıyı ararken ne hissettin?
- Bu oyunu başka ne şekilde oynayabiliriz?
- Bugün incelediğimiz çiçeğin adı neydi?
- Sümbülün kokusunu nasıl buldun?
- Biz sümbül oluştururken kaç tane parmak baskısı yaptık?
- Başka hangi çiçekleri tanıyorsun?

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.