**TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI**

**Tarih:**

**Okulun Adı:**

**Yaş Grubu:** 49-60 Ay

**Öğretmenin Adı:**

**KAZANIM VE GÖSTERGELER**

BİLİŞSEL GELİŞİM

**Kazanım 3. Algıladıklarını hatırladığını gösterir.**

**Göstergeler**

Nesne/durum/olayı bir süre sonra yeniden söyler.

Eksilen/eklenen nesneyi söyler.

Hatırladıklarını yeni durumlarda kullanır.

**Kazanım 5. Neden-sonuç ilişkisi kurar.**

**Göstergeler**

Bir olayın olası nedenlerini söyler.

Bir olayın olası sonuçlarını söyler.

Nesne/durum/olaylar arasındaki neden-sonuç ilişkisini açıklar.

**Kazanım 6. Günlük yaşamda kullanılan sembolleri tanır.**

**Göstergeler**

Gösterilen sembolün anlamını/işlevini söyler.

Verilen açıklamaya uygun sembolü gösterir.

Bilmediği sembollerin anlamını sorar.

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

**Göstergeler**

Nesne/varlık/olayları çeşitli özelliklerine göre karşılaştırır.

Nesne/varlık/olayları çeşitli özelliklerine göre eşleştirir.

**Kazanım 9. Sayı farkındalığı gösterir.**

**Göstergeler**

Gündelik hayatta sayılarla karşılaştığı nesne/durumlara örnek verir.

Sayıların gündelik hayattaki önemini açıklar.

Gösterilen sayının kaç olduğunu söyler. Söylenen sayıyı gösterir.

10'a kadar olan sayıların bazılarını yazar.

**Kazanım 11. Nesneleri kullanarak basit toplama/çıkarma işlemlerini yapar.**

**Göstergeler**

Günlük yaşamdaki artma/azalma durumlarını fark eder.

Günlük yaşamdaki toplama/çıkarmaya ilişkin örnek verir.

Nesne gruplarına belirtilen sayı kadar nesne ekler.

Nesne grubundan belirtilen sayı kadar nesneyi eksiltir.

Nesneleri kullanarak yaptığı toplama/çıkarma işleminin sonucunu söyler.

**Kazanım 15. Yer/yön/konum ile ilgili yönergeleri uygular.**

**Göstergeler**

Nesnelerin/varlıkların mekândaki konumunu söyler.

Yönergeye uygun olarak nesne/varlığı doğru yere yerleştirir.

Yönergeleri takip ederek mekânda konum alır.

Yönerge vererek kişileri mekânda konumlandırır.

Haritayı/krokiyi kullanır.

**Kazanım 16. Geometrik şekilleri tanır.**

**Göstergeler**

Gösterilen geometrik şeklin adını söyler.

Geometrik şekillerin belirleyici özelliklerini söyler.

Geometrik şekilleri belirleyici özelliklerine göre karşılaştırır.

Söylenen geometrik şekle sahip nesneleri gösterir.

Geometrik şekilleri birleştirerek farklı şekiller oluşturur.

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.

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 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.

Park/bahçe oyun araç-gereçlerini kullanır.

Denge/koordinasyon gerektiren araçları 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.

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.

**KAVRAMLAR**

Trafik ışıkları, yaya, trafik kuralları

Uzak- yakın, çok- az

**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: KIRMIZI YANDI GEÇMEYELİM**

Sözcükler: Trafik ışıkları, yaya, trafik kuralları

Değerler:

Materyaller: Sarı, kırmız, yeşil keçe, fasulye

**OYUN, DRAMA ETKİNLİĞİ**

Öğretmen sarı, kırmızı ve yeşil keçelerden küçük fasulye torbaları oluşturur. Öğrenciler oyun alanında arka arkaya sıra olurlar. Öğretmen karşılarında elinde fasulye torbaları ile bekler. Her öğrenci birer araba sürücüsüdür. Öğretmen ise trafik ışığı.

“ Kırmızı yandı geçmeyelim,

Kırmızı yandı geçmeyelim.

Sarı yandı bekleyelim,

Sarı yandı bekleyelim.

Yeşil ışık yanınca,

Yeşil ışık yanınca.

Çabucak karşıya geçelim,

Çabucak karşıya geçelim.”

Öğretmen sözleri ritmik olarak söylerken fasulye torbalarını gösterir. Öğrenciler gösterilen renklere göre hareket ederler. Yeşil yandığında ilerleyip, tekrar sıranın sonuna geçerler.

Trafik ışığını değiştirme görevi çocuklara verilerek oyun devam ettirilir.

Ardından öğrencilerden 4-5 kişilik gruplar yaya olarak görevlendirilir. Bir çocuk araçlar için ışıkları gösterirken, öğretmen de yayalar için kırmızı ve yeşil ışığı yöneterek trafiğin akışını sağlar.

Yayalar için trafik ışıklarının olmadığı yerde karşıdan karşıya nasıl geçilebileceği hakkında sohbet edilir ve öykünmesi yapılır.

Eğitim setinin 7. Kitabından 36,37 ve 38. 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: HANGİ ŞEKİL KAÇ PUAN**

Sözcükler: Uzak- yakın, çok- az

Değerler:

Materyaller: Fasulye torbaları, tebeşir

**OYUN VE MATEMATİK ETKİNLİĞİ**

Öğretmen oyun alanına büyük kare şeklinde bir çerçeve çizer. Karenin içine üçgen, dikdörtgen, kare, daire, beşgen çizer ve içlerine 1, 2, 3, 4, 5 sayıları yazar. Oluşturulan çizimin yaklaşık 2-3 metre uzağına bir başlama çizgisi çizer. Öğrenciler başlama çizgisinde sıra olurlar. Çocuklardan yerde hangi şekillerin olduğu ve içlerindeki sayıların ne ifade ettiğine dair fikirleri alınır. Öğretmen çocuklara örnek olarak çizginin arkasından şekillere atış yapar. Öğretmenden sonra her çocuk fasulye torbaları ile üç atış yapar. Geometrik şekillerin içine atış yaparsa içinde yazılı olan puanı kazanır ve puanları toplanır. Tüm çocukların atış haklarını kullanmalarına fırsat tanınır.

**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**

* Trafik ışıkları nerelerde bulunur?
* Işıkların anlamları neydi?
* Kırmızı ışıkta durduğunda ne hissettin?
* Trafik ışıklarının olmadığı yerlerde karşıdan karşıya nasıl geçersin?
* Oyunumuzda hangi şekilleri kullandık?
* En çok puan hangi şeklin içinde yazıyordu?
* Atış yaparken neler hissettin?
* Atışın şekillerin içine denk gelmediğinde neler hissettin?

**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.