

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 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 8. Çeşitli örüntüler geliştirir.

Göstergeler

Çevresindeki/günlük yaşamındaki basit örüntüleri gösterir.

İki ve daha fazla ögeden oluşan örüntüdeki kuralı söyler.
Modele bakarak örüntüyü kopyalar.
Örüntüyü kuralına göre devam ettirir.
Örüntüde eksik bırakılan ögeyi söyler.
Özgün örüntüler oluşturur.

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 20. Problem durumlarına çözüm üretir.

Göstergeler

Karşılaştığı problemin ne olduğunu söyler.
Probleme ilişkin çözüm yolu/yolları önerir.
Probleme ilişkin çözüm yollarından birini seçer.
Seçtiği çözüm yolunun gerekçesini söyler.
Seçtiği çözüm yolunu dener.
Çözüme ulaşamadığında yeni bir çözüm yolu seçer.
Çözüme ulaşamadığında nedenlerini sorgular.
Denediği çözüm yolu/yollarını değerlendirir.

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.

Kazanım 23. Seçenekler arasında karar verir.

Göstergeler

Seçenekleri belirler.
Seçeneklerin olumlu/olumsuz yönlerini sorgular.
Seçenekler arasında tercih yapar.
Tercih ettiği seçeneği/kararı uygular.
Kararının sonuçlarına göre yeni seçenekler geliştirir

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.

FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK

Kazanım 22. Sanatın/sanat eserlerinin değerini fark eder.

Göstergeler

Sanat eserlerinde gördüklerini/işittiklerini söyler.

Sanat eserleri ile ilgili duygularını açıklar.

Sanat eserlerini kendi bakış açısıyla yorumlar.

Sanat eserlerinin korunmasına özen gösterir.

Kazanım 8. Araç gereç kullanarak manipülatif hareketler yapar.

Göstergeler

Nesneleri ipe, çubuğa dizer.

Farklı materyaller kullanarak boyama yapar.

Parmağını kullanarak çizim yapar.

Kalem tutmak için üç parmağını işlevsel kullanır.

Nesneleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.

SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM VE DEĞERLER

Kazanım 22. Sanatın/sanat eserlerinin değerini fark eder.

Göstergeler

Sanat eserlerinde gördüklerini/işittiklerini söyler.

Sanat eserleri ile ilgili duygularını açıklar.

Sanat eserlerini kendi bakış açısıyla yorumlar.

Sanat eserlerinin korunmasına özen gösterir.

KAVRAMLAR

Çam ağacı, iğne yaprak, kozalak, kolay- zor

İğne yaprak, üreticilik, çalı süpürgesi

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: KOZALAK- TAŞ – KOZALAK

Sözcükler: Çam ağacı, iğne yaprak, kozalak, kolay- zor

Değerler:

Materyaller: Kozalaklar, taşlar, elektrik bandı, çam ağacı yaprağı

FEN VE DOĞA, OYUN ETKİNLİĞİ

Eğitim setinin 6. Kitabının 6 ve 7. Sayfaları tamamlanır.

Öğretmen sınıfa getirdiği kozalak ve taşları çocuklara gösterir. Kozalakları nereden almış olabileceği, hangi ağacın bir parçası olduğunu sorar. Çocukların cevapları doğrultusunda çam ağaçlarının özelliklerinden, bizlere olan faydalarından bahseder. Çam ağaçlarının iğne yapraklı ağaç türlerinden olup, yaz- kış yaprak dökmediği ve ülkemizde bulunan ağaçların yarısından daha fazlasının çam ağacı olduğu bilgisi çocuklarla paylaşılır.

Bir kartona ya da masaya 3'e 3 kare şeklinde çizdiği ya da elektrik bantlarıyla oluşturduğu karelerin yanına geçer. Kozalak, taş ve kareleri kullanarak bir oyun oynayacaklarını bu oyunun adının

“ Kozalak- Taş- Kozalak” olduğunu söyler. Oyunda bir çocuk kozalakları (5 Kozalak) alır, diğer çocuk ise taşları (5 taş) alır. Oyuna ilk başlayacak kişi seçilir. Kendi ürününü 9 kareden birine yerleştirir.

Amacı kendine ait nesneyi çaprazda, yatayda ya da dikeyde üçlü olarak yan yana getirmek ve rakibinin taşını yan yana getirmesine engel olmaktır. Diğer çocuğa sıra geldiğinde o da bir ürününü karelerden birine yerleştirir. Üçlüyü ilk oluşturan çocuk oyunu kazanmış olur. Oyun, çocukların ilgilerine göre 3 ya da 5 tur oynanır.

Ardından kozalaklar ve taşlarla kule yapma denenir. Hangisiyle daha kolay ve sağlam kule yapılabildiği hakkında sohbet edilir. Kulelerin daha sağlam olması için çeşitli çözüm yolları denenir.

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: ÇAM FIRÇALARI

Sözcükler: İğne yaprak, üreticilik, çalı süpürgesi

Değerler:

Materyaller: Çam ağacı yaprakları, dil çubukları,

SANAT ETKİNLİĞİ

Öğretmen, çam ağacı yapraklarının uç kısımlarını dil çubukları ya da plastik kaşık, çatalın sap kısımlarının etrafına sarar. İğne yapraklar ile birer fırça oluşturur. Her çocuğa bu şekilde hazırlanmış birer fırça verir. Fırçaların uçlarını koklamalarını, yüzlerinde gezdirmelerini ve incelemelerini ister. Bu fırçalar kullanılarak suluboya ile resimler çizilir. Fırça baskıları yapılır. Ardından akıllı tahtaya bizim fırçalarımıza benzeyen, ağaçlardan faydalanılarak oluşturulmuş bir çalı süpürgesi görseli yansıtılır. Daha önce görüp görmedikleri sorulur. Bunun ne olduğu hakkında fikirleri alınır. Bu ürünün eski bir süpürge olduğu, dallar ve otlarla yapıldığı bilgisi çocuklarla paylaşılır. Ağaçlardan sadece havayı temizlemesi, bize meyve ve yemiş vermesinin dışında da çok fazla faydalandığımız ifade edilir.

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 neler kullandık?
- Oyunumuzun adı neydi?
- Arkadaşın üç ürünü senden önce yan yana getirdiğinde neler hissettin?
- Bu oyunu başka neler kullanarak oynayabiliriz?
- Fırçamızı ne kullanarak oluşturduk?
- Fırçayı yüzünde gezdirdiğinde neler hissettin?
- Ağaçlardan başka ne şekilde faydalanabiliriz?
- Sen ağaçları kullanarak nasıl bir şey ürettirdin?

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.