

TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Tarih:

Okulun Adı:

Yaş Grubu: 60 Ay ve Üzeri

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 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 14. Zamanla ilgili kavramları günlük yaşamdaki olaylarla ilişkili olarak kullanır.

Göstergeler

Olayları oluş zamanına göre sıralar.

Zaman ile ilgili basit kavramların anlamını açıklar.

Zaman-değişim ilişkisini fark eder.

Zaman bildiren araçların işlevlerini açıklar.

Çalışma, dinlenme, eğlenme ve özbakım zamanlarını ayırt eder.

İşi/görevi kendisine verilen zaman aralığında tamamlamaya çalışır.

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.

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.

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

Kazanım 26. Merak ettiği olay/durumları sorgular.

Göstergeler

Merak ettiği konuya ilişkin gözlem yapar.

Merak ettiklerine ilişkin sorular sorar.

Merak ettiklerine ilişkin elde ettiği sonuçları başkalarının bulduğu sonuçlarla karşılaştırır.

Merak ettiklerine ilişkin elde ettiği sonuçları açıklar.

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 5. Söz dizimi kurallarına göre cümle kurar.

Göstergeler

Cümlelerin öğelerini doğru şekilde sıralayarak konuşur.

Cümlelerdeki hatalı sıralamayı düzeltir.

Düz cümle kurar.

Soru cümlesi kurar.

Birleşik cümle kurar

Kazanım 6. Sözcük dağarcığını geliştirir.

Göstergeler

Dinlediklerinde geçen yeni sözcükleri ayırt eder.

Dinlediklerinde geçen yeni sözcüklerin anlamını sorar.

Öğrendiği sözcükleri anlamına uygun kullanır.

Zıt/eş anlamlı/eş sesli sözcükleri 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.

FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK

Kazanım 2. Büyük kaslarını koordineli kullanır.

Göstergeler

Kol ve bacaklarını eş zamanlı hareket ettirir.

Farklı yönde/formda/hızda yürür.

Farklı yönde/formda/hızda koşar.

Bir hareketten diğerine seri bir şekilde geçiş yapar

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 zıplattır.

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.

Kazanım 14. Yaşam alanlarında gerekli düzenlemeler yapar.

Göstergeler

Eşyaları temiz kullanır.

Kullandığı eşyayı yerine kaldırır.

Eşyaları katlar.

Eşyaları asar.

Eşyaları düzenler.

Eşyaları özenli kullanır.

Çevre temizliğiyle ilgili araç ve gereçleri 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.

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.

Kazanım 15. Farklı ortamlardaki kurallara uyar.

Göstergeler

Kuralların ortama göre değişiklik gösterebileceğini söyler.

Farklı ortamlardaki kurallara örnek verir. Kuralların gerekliliğini açıklar.

Farklı ortamlardaki kuralların belirlenmesine katkıda bulunur.

Gerektiğinde kuralların değişebileceğini söyler.

İstekleri/duyguları ile kurallar çeliştiğinde kurallara uygun davranır.

Toplumsal yaşamda görgü ve nezaket kurallarına uymayı alışkanlık hâline getirir.

KAVRAMLAR

Pinpon topu

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: PINPON TOPLARIM

Sözcükler: Pinpon topu

Değerler:

Materyaller: Buzdolabı kutusu, pinpon topu, sepet, ip

OYUN VE HAREKET ETKİNLİĞİ

•Öğretmen büyük bir buzdolabı kartonunun ön yüzeyini kapı gibi keserek çocuklara hayali bir zamanda yolculuk makinası tasarlar ve sınıfın ortasına koyar. Çocuklara bunun bir makine olduğu ama ne işe yaradığını bilmediğini söyler. Çocukların bunun bir zaman makinesi olduğunu tahmin etmelerini sağlar. Öğretmen daha sonra çocuklara; “Çocuklar şimdi sizinle zamanda yolculuk yapacağız” diyerek oyunu başlatır. Çocuklar yolculuk yapar gibi bir anda titremeye başlar. Artık yolculuk başlamıştır. Öğretmen; “Şimdi sizinle dinozorların yaşadığı zamana doğru gidiyoruz.” der ve o zamana yolculuk edilir. Zaman makinesinden inen çocuklar kocaman dinozorları görmüş gibi bakarak onların taklitlerini yapıp seslerini çıkartmaya çalışırlar. Tekrar makinaya binerler bu seferde uzay çağına doğru yolculuk edeceklerini söyler ve o çağa geldiklerinde “Şimdi de uçan kaykaylarımız var onlara biniyoruz, uçan arabalarımız var onlara biniyoruz” gibi gelecekte olması muhtemel olaylar taklit edilmeye çalışılır. En sonunda öğretmen; “Çocuklar şimdi tekrar yaşadığımız çağa dönelim ve sizinle bir oyun pistine gidelim.” diyerek çocuklarla birlikte diğer oyuna geçilir.

•Sınıf iki guruba ayrılır ve her iki gurubun yanına boş bir sepet koyulur. Grupların önüne “S” şeklinde ip yardımıyla bir yol çizilir. İpli yolun sonunda büyük bir sepet bulunur ve içerisinde iki farklı renkte pinpon topları yer alır. Çocuklar sıraya girerler ve oyun başlar. Grupların en önündeki çocuklar yolun akışını takip ederek sepete ulaşır ve kendi grubuna ait olan renkteki pinpon topunu alarak tekrar gelir ve kendi sepetine atar. Sıra ile guruptaki tüm oyuncular bu aşamayı gerçekleştirir. İlk olarak döngüyü tamamlayan grup veya 2-3 dakika içerisinde en çok topu toplayan grup oyunu kazanır ve diğer oyuna geçilir

•Öğretmen 2 tane çocuk seçer ve onları masanın başına çağırır. Masanın üzerine iki farklı renkte pinpon topu koyar. Çocukların birbirlerinin gözlerinin içine bakmalarını söyler. Öğretmen üçe kadar sayar ve pinpon toplarından birisinin rengini söyler. Doğru renkteki pinpon topunu ilk alan çocuk oyunu kazanır ve alkışlanır. Çocukların istekleri doğrultusunda, katılmak isteyen tüm çocuklarla bu oyun gerçekleştirilir.

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: YAĞ İLE SU KARIŞIR MI?

Sözcükler:

Değerler:

Materyaller: Büyük bir kavanoz, su, yağ, farklı yoğunlukta materyaller

FEN ETKİNLİĞİ

Çocuklara yağ ve su arasındaki farklılıkları hatırlayıp hatırlamadıkları sorulur. Ardından karıştırılmaya çalışılsa da su ve yağın birbirine karışmadığını hatırlatılır. Daha sonra büyük bir kavanozun içerisine yarısına kadar su doldurulur. Kalan kısma ise yağ konulur. Su ve yağın büyük bir kap içerisinde birbirine karışmadığı gözlemlenir. Ardından küçük bir materyal alınır. (Örn: Lego). Bu materyali bu karışımın içerisine attığımızda nerede kalacağı hakkında çocukların tahminde bulunmaları istenir. Ardından materyal karışımın içerisine bırakılır. Daha sonra metal para vb. bir materyal alınır ve aynı şekilde çocukların tahminde bulunmaları istenir. Bu yöntemle birkaç farklı yoğunlukta materyal daha karışımın içerisine atılır. Çocukların tahminleri ile meydana gelen olaylar arasındaki ilişkiler ve bağlantılar üzerinde konuşulur. Kavanozun ağzı kapatılır. Kavanozun çalkalanması durumunda neler olacağı hakkında çocukların görüşleri alınır. Daha sonra kavanoz karıştırılır ve meydana gelen değişimler gözlemlenerek üzerinde konuşulur.

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

- Zaman makinesi ile başka hangi zamanlara yolculuk etmek ister miydiniz? Neden?
- Dinozorlar size ne hissettirdi?
- Gelecekte başka ne tür farklı şeylerin olabileceğini düşünüyorsunuz?
- X materyali neden yağın üzerinde kaldı?
- X materyali neden suyun dibine çöktü?
- X materyali neden yağ ile su arasında kaldı?

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.