

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 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 12. Parça ve bütün ilişkisini kavrar.

Göstergeler

Bir bütünü parçalara böler.
Parçaları bir araya getirerek bütünü oluşturur.
Parça ve bütün ilişkisini açıklar.

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.

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 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 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 7. Küçük kaslarını kullanarak güç gerektiren hareketleri yapar.

Göstergeler

Nesneleri sıkar.
Nesneleri gerer.
Nesneleri takar.
Nesneleri çıkarır.
Nesneleri açar.
Nesneleri kapatır.
Nesneleri eğerbükür.
Nesneleri döndürür.
Nesneleri elleri/parmakları ile iter.
Nesneleri elleri/parmakları ile çeker.
Materyallere elleri/parmakları ile şekil verir.

Kazanım 8. Araç gereç kullanarak manipülatif hareketler yapar.

Göstergeler

Farklı nesnelerle kule yapar.
Nesneleri ipe, çubuğa dizer.
Farklı materyaller kullanarak boyama yapar.
Nesnelere şekil verir.
Farklı yapıştırıcılar kullanarak materyalleri yapıştırır.
Farklı nesneleri keser.
Parmağını kullanarak çizim yapar.
Kalem tutmak için üç parmağını işlevsel kullanır.
Nesneleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.
Bir nesneyi kontrol etmek için başka bir nesne kullanır.

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.

Kazanım 5. Duygularını/davranışlarını yönetmek için baş etme stratejileri kullanır.

Göstergeler

İsteklerini/gereksinimlerini söyler.

Gerektiğinde isteklerini erteler.
Ortamlar/etkinlikler arasındaki geçişlere uyum sağlar.
Davranışlarında esneklik gösterir.
Koşula/duruma uygun şekilde tepkilerini kontrol eder.
Duygusal bakımdan zorlayıcı durumlarla baş etmek için yapılması gerekenleri söyler.
Duygusal bakımdan zorlayıcı durumlarda yapıcı davranmaya özen gösterir.

KAVRAMLAR

Renkler, Kelebek

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: MANDALLARI BOYAYALIM

Sözcükler: Renkler, Kelebek

Değerler:

Materyaller: Ahşap mandal, guvaş boya, fırça, eva

SANAT ETKİNLİĞİ

Çocuklarla birlikte masaya oturulur. "Mandal" tekerlemesi söylenir.

Ben bir ağaç mandalım,

Hiç yoktur rengim adım.

Pembe, yeşil, sarı, mor renklere boya beni, dünyaları dolaşalım. (Tamer UZUNER)

Çocuklara ahşap mandal, guaj boya, sulu boya fırçası, renkli evalar verilir. Çocuklar mandalları istedikleri renge boyarlar ve kurumaya bırakılır. İsteklerine göre evalar kelebek kanadı şeklinde kesilir. Kesilen kanatlar boyanan mandallara yapıştırılarak kelebek oluşturulur.

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: MANDAL ATMA OYUNU

Sözcükler:

Değerler:

Materyaller: Mandal, sepet

OYUN ETKİNLİĞİ

Çocuklarla birlikte bahçeye çıkılır. Çocuklar uygun yerlere otururlar ve bol miktarda mandal verilir. Çocuklar bu mandalları yan yana dizerek, üst üste koyarak, birbirine takarak farklı şekiller elde etmeye çalışırlar. Mandallar birbirine takılarak çeşitli hayvanlar yapılmaya çalışılır. Her çocuk yaptığı çalışmayı bozmaz, başında bekler. Diğer arkadaşları yapılan çalışmalarını gezerken yapan kişi ne yaptığını nasıl yaptığını anlatır.

Daha sonra oynayacakları oyun çocuklara anlatılır. Bahçeye bir sepet yerleştirilir. Sepetten belli bir uzaklığa çizgi çizilir. Çocuklar sıra ile çizgiye geçerler. Her çocuğa mandal verilir. Çocuklar mandalları sıra ile sepete atarlar. En çok mandalı atan çocuklar alkışlanır.

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

- Mandallardan değişik şekiller yapılabileceğini biliyor muydunuz?
- Mandallarla başka ne tür hayvanlar yapabiliriz?
- Oyunumuzu oynarken eğlendiniz mi?
- Mandalları atarken zorlandınız mı?

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.