**TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI**

**Okul Adı :**

**Tarih :** 20 Mart 2017

**Yaş Grubu (Ay) :** 36-48 Ay

**Öğretmen Adı :**

* **Güne Başlama Zamanı**

Çocuklar gelmeden önce öğrenme merkezleri düzenlenir. Sanat merkezine 2 tane masa açılır. Birincisine oyun hamurları, ikincisine boş kağıtlar ve boya malzemeleri koyulur. Matematik merkezine kare, daire, üçgen ve dikdörtgen şeklindeki materyaller koyulur. Öğrenciler güler yüzle karşılanır. Gün içinde yapılacak etkinlikleri anlatılır ve öğrencilerinin fikirleri alınır.

* **Oyun Zamanı**
* Öğrenciler istedikleri oyun merkezlerinde özgün şekilde oyunlar kurarlar. Oyun zamanı boyunca öğretmen öğrencilere rehberlik eder. Uygun bulduğu anlarda onlarla sohbet eder. Oyun zamanı bitiminde oyun merkezleri eski hallerine getirilir. Tuvalet ve temizlik ihtiyaçları giderilip kahvaltıya geçilir.
* **Kahvaltı, Temizlik**
* **Etkinlik Zamanı**

“Rüzgarda Hareket” Fen (Büyük Grup Etkinliği)

* **Öğle Yemeği, Temizlik**
* **Dinlenme Zamanı**
* **Kahvaltı, Temizlik**
* **Etkinlik Zamanı**

“Eşya Buldurma” Oyun (Büyük Grup Etkinliği)

* **Oyun Zamanı**

Öğrenme merkezlerinde oyun

* **Günü Değerlendirme Zamanı**
* **Eve Gidiş**

Eve gidiş için hazırlık yapılır ve çocuklarla vedalaşılır.

**Genel Değerlendirme:**

**Rüzgarda Etkinlik**

**Etkinlik Çeşidi:** Fen (Büyük Grup Etkinliği)  **Yaş Grubu:** 36-48 Ay

|  |  |
| --- | --- |
| **KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ**  **BİLİŞSEL GELİŞİM**  **Kazanım 2: Nesne/durum/olayla ilgili tahminde bulunur.**  **Göstergeleri:**  Nesne/durum/olayla ilgili tahminini söyler.  Tahmini ile ilgili ipuçlarını açıklar.  Gerçek durumu inceler.  Tahmini ile gerçek durumu karşılaştırır.  **Kazanım 5: Nesne veya varlıkları gözlemler.**  **Göstergeleri:**  Nesne/varlığın adını söyler.  Nesne/varlığın miktarını söyler.  Nesne/varlığın büyüklüğünü söyler.  **MOTOR GELİŞİM**  **Kazanım 3**: **Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.**  ***Göstergeler:***  *Bireysel ve eşli olarak nesneleri kontrol eder.*  *Küçük top ile omuz üzerinden atış yapar.*  *Atılan topu elleri ile tutar.*  *Koşarak duran topa ayakla vurur.*  *Küçük topu tek elle yerden yuvarlar.* | **ÖĞRENME SÜRECİ**   * Masaya çeşitli boyutlardaki toplar koyulur.Çocuklardan topları bir bir ellerine alarak ağırlıklarını hissetmelerini istenilir. * Saç kurutma makinesi çalıştırılarak üzerlerine tutulur. Topların saç kurutma makinesinin rüzgarı önünde ne şekilde hareket ettikleri gözlemlenir. * Çocuklara zaman verilerek her birinin saç kurutma makinesini kullanarak deneyi uygulamaları sağlanır. Makineyi toplara yakınlaştırarak ve uzaklaştırarak rüzgarın gücünü fark etmeleri için rehberlik yapılır. Toplara ek olarak sınıftan bulunan kağıt, mendil, örtü vb. rüzgarda hareket eden malzemelerle aynı deney tekrarlanır. * Çocuklardan bu malzemeler rüzgar önünde nasıl hareket ederler? konusunda tahminlerde bulunmları istenir. * Ardından üfleyerek bu nesneleri hareket ettirmeleri istenir. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Materyaller**  Pinpon topu, rüzgarda hareket eden eşya ve materyaller  **Sözcükler**  pinpon, sektirme  **Kavramlar**  Ağır-hafif, uzak-yakın | **AİLE KATILIMI**   * Velilerden rüzgârla ilgili sporları araştırarak çocuklarla paylaşmaları internetten ilgili resimleri çıktı alarak okula göndermeleri istenir. |

|  |  |
| --- | --- |
| **DEĞERLENDİRME**  Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki türlerde sorular yöneltilebilir:   * Rüzgarın sesini taklit eder misiniz? * Rüzgar ne işe yarar? * Haydi rüzgarda savrulan bir bayrak/mendil/kağıt/yaprak olalım. | **UYARLAMA**   * Sınıfta özel gereksinimli bir çocuk bulunuyor ise etkinliğin öğrenme süreci, “MEB OÖE Programı Özel Gereksinimli Çocukları Desteklemede Dikkat Edilmesi Gereken Noktalar” metnindeki bilgiler doğrultusunda düzenlenir. |

**Eşya Buldurma**

**Etkinlik Çeşidi:** Oyun (Büyük Grup Etkinliği) **Yaş Grubu:** 36-48 Ay

|  |  |
| --- | --- |
| **KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ**  **BİLİŞŞSEL GELİŞİM**  **Kazanım 10 : Mekanda konum ile igli yönergeleri uygular.**  ***Göstergeleri:***  *Nesnenin mekanda ki konumunu söyler.*  *Yönergeye uygun olarak nesneyi doğru yerleştirir.*  *Mekanda konum alır*.  **DİL GELİŞİMİ**  **Kazanım 7: Dinledikleri/izlediklerinin anlamını kavrar.**  ***Göstergeleri:***  *Sözel yönergeleri yerine getirir.*  **SOSYAL VE DUYGUSAL GELİŞİM**  **Kazanım 7: Bir işi ve ya görevi başarmak için kendini güdüler.**  ***Göstergeleri:***  *Yetişkin yönlendirmesi olmadan bir işe başlar.*  *Başladığı işi zamanında bitirmek için çaba gösterir*. | **ÖĞRENME SÜRECİ**   * Bir tekerleme söylenerek çocukların ilgisi toplanır. Tekerleme eşliğinde çocukların geniş bir halka olmaları sağlanır. * ”Gel bize katıl bize/ Hem oyuna hem söze/Türkü söyleyip oy oy /Oynayalım loy loy(2)” * Ardından “Eşya Buldurma” oyunu oynanır. Sayışma yapılır. Çıkan çocuk ebe olur ve sınıfın dışına çıkartılır. Sınıftaki eşyalardan biri (kitap, kalem, sandalye, lego, oyuncak bebek, oyuncak ayıcık vb.) çocuklarla birlikte saklanır. Ebe olan çocuk içeri çağırılır. Ebe sınıfın içinde dolaşarak saklanan eşyayı bulmaya çalışır.” Düz git, geri gel, sağa git, sola git.. vb. “ yönergelerle eşyayın olduğu yöne doğru yönlendirilmeye çalışılır. Ebe saklanan eşyaya yaklaştığında alkış yapılarak ipucu verilir. * Ebe saklanan eşyayı bulduğunda sayışma yapar ve yeni bir ebe seçer. Bütün çocuklar ebe oluncaya kadar oyuna devam edilir. * Oyun sonunda masalara geçilir. **Düşünüyorum Büyüyorum Kitabı’ndan 33. ve 34. sayfalar çalışılır.** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Materyaller**  Sınıdtaki eşyalar  **Sözcükler**  **Kavramlar**  Sağ-sol, ileri- geri, öne-arkaya | **AİLE KATILIMI**  **Ailemle El Ele İlk Faaliyet Kitabım 24. ve 25. sayfalar evlere gönderilir.** |

|  |  |
| --- | --- |
| **DEĞERLENDİRME**  Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki türlerde sorular yöneltilebilir:   * Ebe olduğunuzda neler hissettiniz? * Oyunumuzda hangi eşyaları sakladık? * Hangi arkadaşlarımız ebe oldu? | **UYARLAMA**   * Sınıfta özel gereksinimli bir çocuk bulunuyor ise etkinliğin öğrenme süreci, “MEB OÖE Programı Özel Gereksinimli Çocukları Desteklemede Dikkat Edilmesi Gereken Noktalar” metnindeki bilgiler doğrultusunda düzenlenir. |