**YARIM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI**

**Okul Adı :**

**Tarih :** 13 Nisan 2017

**Yaş Grubu (Ay) :** 36-48 Ay

**Öğretmen Adı :**

* **Güne Başlama Zamanı**

Öğretmen bir kaşık kukla karakterini konuşturarak çocukları karşılar ve hatırlarını sorar. Bir süre kukla eşliğinde çocuklarla sohbet eder. Ardından gün içinde yapılacak etkinlikler hakkında bilgi verir. Çocukların öğrenme merkezlerinde yapmak istedikleri işler hakkında konuşulur. Oyun zamanı planlanır.

* **Oyun Zamanı:**

Çocuklarla beraber hava durumu gözlemlenir. Öğrenme merkezlerinde etkinlik yapan çocukların fotoğrafları çekilir. Öğretmen çocuklar talep ettiği durumlarda oyunlara katılır. Oyunların nitelik ve içeriklerine uygun şekilde nezaket kurallarını vurgular ve model olur. Oyun zamanı sonunda sınıf düzenlenir. Çocukların oyunları sırasında çekilen fotoğraflar sineviyona yansıtılır. Çocukların fotoğraftaki etkinliklerde neler yaptıklarını anlatmaları istenir.

* **Kahvaltı, Temizlik**
* **Etkinlik Zamanı**

“Kaşık Kuklalar” Sanat (Bireysel Etkinlik)

“Tavuklar Ve Bekçi Köpekleri” Oyun (Küçük Grup Etkinliği)

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

Eve gidiş için hazırlık yapılır ve çocuklarla vedalaşılır.

**Genel Değerlendirme:**

**Kaşık Kuklalar**

**Etkinlik Çeşidi:** Sanat (Bireysel Etkinlik)   **Yaş Grubu:** 36-48 Ay

|  |  |
| --- | --- |
| **KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ**  **DİL GELİŞİMİ**  **Kazanım3: Söz dizimi kurallarına göre cümle kurar.**  ***Göstergeleri:***  *Düz cümle, olumsuz cümle, soru cümlesi ve birleşik cümle kurar.*  *Cümlelerinde öğeleri doğru kullanır.*  **Kazanım 4: Konuşurken dilbilgisi yapılarını kullanır.**  ***Göstergeleri:***  *Cümle kurarken isim, fiil, sıfat, bağlaç, çoğul ifadeler, zarf, zamir, edat, isim durumları ve olumsuzluk yapılarını kullanır.*  **MOTOR GELİŞİM**  **Kazanım4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar**.  ***Göstergeleri:***  *Nesneleri yeni şekiller oluşturacak biçimde bir araya getirir.*  *Malzemeleri keser, yapıştırır.* | **ÖĞRENME SÜRECİ**   * Masaya gerekli malzemeler koyulur. Kaşıklar koyulmadan önce kaşık kukla karakteri konuşturularak çocukların ne yapacaklarını tahmin etmeleri istenir. * Kukla konuşturularak “Ben arkadaşı çok severim, arkadaşlarımla oynarım. Onlara yardım ederim, onlardan yardım ederim. Onlarla iyi geçinirim. Şimdi her biriniz bana bir arkadaş kukla yapabilir mi?” denir. * Çocuklara kumaşlar incelenir. Renk desen ve dokuları hakkında konuşulur. Etkinliğin teknikleri anlatılır. Çocukların seçtikleri malzemeleri kullanarak kuklalarını tasarlamaları ve resimlerini çizmeleri istenir. * Her çocuk resmini çizdiği kuklayı yapmaya çalışır. Öğretmen çocukların özgün düşüncelerini engellemeden bireysel olarak yardımda bulunur. * Kuklalar bitirildiğinde yapan çocuk tarafından isimlendirilir. Çocuklar ikişerli üçerli gruplandırılarak kuklalar konuşturulur. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Materyaller**  Tahta kaşıklar, pullar, boncuklar, kumaş parçaları, boyalar, yün iplikler  **Sözcükler**  **-**  **Kavramlar**  **-** | **AİLE KATILIMI** |

|  |  |
| --- | --- |
| **DEĞERLENDİRME**  Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki türde sorular yöneltilebilir.   * Yaptığınız kaşık kuklasına bir isim verir misiniz? Onun adı ne? * Kaç yaşında? Ne işler yapıyor? * Bu kuklanın yanına bir arkadaş yapsaydınız adı ne olurdu? Bu arkadaş nasıl bir arkadaş olurdu? | **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 |

**Tavuklar Ve Bekçi Köpekleri**

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

|  |  |
| --- | --- |
| **KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ**  **BİLİŞSEL GELİŞİM**  **Kazanım 17: Neden-sonuç ilişkisi kurar.**  ***Göstergeleri:***  *Bir olayın olası nedenlerini söyler. Bir olayın olası sonuçlarını söyler.*  **Kazanım 19: Problem durumlarına çözüm üretir.**  ***Göstergeleri:***  *Problemi söyler.*  *Probleme çeşitli çözüm yolları önerir.*  **SOSYAL VE DUYGUSAL GELİŞİM:**  **Kazanım 5: Bir olay ve ya durumla ilgili olumlu/olumsuz duygularını uygun yollarla gösterir.**  ***Göstergeleri:***  *Olumlu/olumsuz duygularını sözel ifadeler kullanarak açıklar.*  *Olumsuz duygularını olumlu davranışlarla gösterir.* | **ÖĞRENME SÜRECİ**   * Çocuklar iki gruba ayrılırlar. Gruplardan biri tavuklar, diğeri ise bu tavukları korumakla görevli bekçi köpekleri olurlar. Öğretmen bu çiftlik sahibi rolünü üstlenerek oyuna liderlik eder. * Bekçi köpeği rolündeki çocuklara tavukları koruma sorumluluğu verilir. Ancak, tavuklar kümesten kaçmak için fırsat kollamaktadır. Bekçi köpekleri uyumaya başlar. Bu sırada tavuklar sessizce kümesten kaçarlar. Öğretmen köpeklere seslenerek uyarır. Bekçi köpekleri kalkıp her biri bir tavuğu tutup kümese koyarlar. * Oyun sonunda öğretmen çocukları toplar. Bekçi köpeklerinin görevi neydi? Görevlerini yapabildiler mi? Tavukların hatalı davranışları nelerdi? Bu davranışlarının sonunda başlarına neler gelebilir? Hangi hayvanlar doğru davranışlarda bulundu? Şeklinde sorular sorularak doğru-yanlış ve sorunluluk duygusu ile ilgili sohbet edilir. * Ardından **Kavram Bahçesi Kitabı’ndan 40.ve 41. sayfadaki alıştırmalar yapılır.** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Materyaller**  **-**  **Sözcükler**  Bekçi köpekleri, görev, sorumluluk  **Kavramlar**  Doğru – yanlış | **AİLE KATILIMI**   * Ailelere sorumluluk değeri ile bilgi yazısı gönderilir. “Evde çocuğunuzun gelişimine uygun sorumluluklar verebilirsiniz.” önerisinde bulunulur. |

|  |  |
| --- | --- |
| **DEĞERLENDİRME**  Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki türlerde sorular yöneltilebilir:   * Oyunumuzda hangi hayvanlar vardı? * Doğru davranışlı hayvanlar hangileriydi? * Tavukları yanlış davranışlarından vazgeçirmek için neler yapmalıyız? | **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. |