

MEB OKUL ÖNCESİ EĞİTİM PROGRAMI
EKİM AYI AYLIK EĞİTİM PLANI

OKUL ADI:

AY: EKİM

YAŞ GRUBU (Ay):

ÖĞRETMEN ADI:

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 1. Yer değiştirme hareketleri yapar.

(Göstergeleri: Isınma ve soğuma hareketlerini bir rehber eşliğinde yapar. Yönergeler doğrultusunda yürür. Yönergeler doğrultusunda koşar. Kayma adımı yaparak belirli mesafede ilerler.)

(Göstergeleri: Ağırlığını bir noktadan diğerine aktarır. Başlama, durma ile ilgili denge hareketlerini yapar.)

Kazanım 3. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.

(Göstergeleri: Farklı boyut ve ağırlıktaki nesneleri hedefe atar. Nesneleri iter. Bireysel ve eşli olarak nesneleri kontrol eder.)

Kazanım 4. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.

(Göstergeleri: Nesneleri toplar. Nesneleri yeni şekiller oluşturacak biçimde bir araya getirir. Nesneleri bir kaptan diğer kaba boşaltır. Malzemeleri keser, yapıştırır. Değişik malzemeler kullanarak resim yapar. Nesneleri kopartır/yırtar, sıkar. Malzemelere elleri ile şekil verir. Nesneleri döndürür. Nesneleri toplar, takar, çıkarır. Kalem doğru tutar. Kalem kontrolünü sağlar. Çizgileri istenilen nitelikte çizer.)

Kazanım 5. Müzik ve ritim eşliğinde hareket eder.

(Göstergeleri: Basit dans adımlarını yapar. Müzik ve ritim eşliğinde dans eder. Müzik ve ritim eşliğinde çeşitli hareketleri ardı ardına yapar.)

SOSYAL VE DUYGUSAL GELİŞİM

Kazanım 1. Kendisine ait özellikleri tanıtır.

(Göstergeleri: Fiziksel özelliklerini ve duyuşsal özelliklerini söyler.)

Kazanım 3. Kendini yaratıcı yollarla ifade eder.

(Göstergeleri: Duygu, düşünce ve hayallerini özgün yollarla ifade eder. Özgün özellikler taşıyan ürünler oluşturur.)

Kazanım 4. Bir olay veya durumla ilgili olarak başkalarının duygularını açıklar.

(Göstergeleri: Başkalarının duygularını söyler. Başkalarının duygularının nedenlerini söyler. Başkalarının duygularının sonuçlarını söyler.)

Kazanım 5. Bir olay veya durumla ilgili olumsuz duygularını uygun yollarla gösterir.

(Göstergeleri: Olumsuz duygularını olumlu sözel ifadeler kullanarak açıklar. Olumsuz duygularını olumlu davranışlarla gösterir.)

Kazanım 7. Bir işi ya da görevi başarmak için kendini güdüler.

(Göstergeleri: Yetişkin yönlendirmesi olmadan bir işe başlar. Başladığı işi zamanında bitirmek için çaba gösterir.)

Kazanım 8. Farklılıklara saygı gösterir.

(Göstergeleri: Kendisinin farklı özellikleri olduğunu söyler. İnsanların farklı özellikleri olduğunu söyler.)

Kazanım 9. Farklı kültürel özellikleri açıklar.

(Göstergeleri: Kendi ülkesinin kültürüne ait özellikleri söyler. Kendi ülkesinin kültürü ile diğer kültürlerin benzer ve farklı özelliklerini söyler. Farklı ülkelerin kendine özgü kültürel özellikleri olduğunu söyler.)

Kazanım 10. Sorumluluklarını yerine getirir.

(Göstergeleri: Sorumluluk almaya istekli olduğunu gösterir. Üstlendiği sorumluluğu yerine getirir.)

Kazanım 11. Atatürk ile ilgili etkinliklerde sorumluluk alır.

(Göstergeleri: Atatürk ile ilgili etkinliklere katılır.)

Kazanım 13. Estetik değerleri korur.

(Göstergeleri: Çevresinde gördüğü güzel ve rahatsız edici durumları söyler. Çevredeki güzelliklere değer verir.)

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 1. Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

(Göstergeleri: Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır. Dikkatini çeken nesne/durum/olaya yönelik sorular sorar. Dikkatini çeken nesne/durum/olayı ayrıntılarıyla açıklar.)

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 3. Algıladıklarını hatırlar.

(Göstergeleri: Nesne/durum/olayı bir süre sonra yeniden söyler. Hatırladıklarını yeni durumlarda kullanır. Eksilen veya eklenen nesneyi söyler.)

Kazanım 4. Nesneleri sayar.

(Göstergeleri: İleriye doğru birer birer ritmik sayar. Belirtilen sayı kadar nesneyi gösterir. Saydığı nesnelerin kaç tane olduğunu söyler. Sıra bildiren sayıyı söyler.)

Kazanım 5. Nesne veya varlıkları gözlemler.

(Göstergeleri: Nesne/varlığın adını, rengini, miktarını, şeklini algılar.)

Kazanım 7. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre gruplar.

(Göstergeleri: Nesne/varlıkları büyüklüğüne göre gruplar.)

Kazanım 8. Nesne veya varlıkların özelliklerini karşılaştırır.

(Göstergeleri: Nesne/varlıkların rengini, şeklini, büyüklüğünü ve yapıldığı malzemeyi ayırt eder, karşılaştırır.)

Kazanım 10. Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular.

(Göstergeleri: Nesnenin mekândaki konumunu söyler. Yönergeye uygun olarak nesneyi doğru yere yerleştirir. Mekânda konum alır.)

Kazanım 11. Nesneleri ölçer.

(Göstergeleri: Ölçme sonucunu tahmin eder. Standart olmayan birimlerle ölçer. Ölçme sonucunu söyler. Ölçme sonuçlarını tahmin ettiği sonuçlarla karşılaştırır. Standart ölçme araçlarının neler olduğunu söyler.)

Kazanım 12. Geometrik şekilleri tanıır.

(Göstergeleri: Gösterilen geometrik şeklin ismini söyler. Geometrik şeklin özelliklerini söyler. Geometrik şekillere benzeyen nesneleri gösterir.)

Kazanım 14. Nesnelerle örüntü oluşturur.

(Göstergeleri: Modele bakarak nesnelerle örüntü oluşturur. Bir örüntüde eksik bırakılan öğeyi söyler, tamamlar. Nesnelerle özgün bir örüntü oluşturur.)

Kazanım 17. Neden-sonuç ilişkisi kurar.

(Göstergeleri: Bir olayın olası nedenlerini söyler. Bir olayın olası sonuçlarını söyler.)

Kazanım 20. Nesne/sembollerle grafik hazırlar.

(Göstergeleri: Nesneleri sembollerle göstererek grafik oluşturur. Grafiği oluşturan nesneleri veya sembolleri sayar. Grafiği inceleyerek sonuçlarını açıklar.)

Kazanım 21. Atatürk'ü tanıır ve Türk toplumu için önemini açıklar.

(Göstergeleri: Atatürk'ün hayatıyla ilgili belli başlı olguları söyler. Atatürk'ün kişisel özelliklerini söyler. Atatürk'ün değerli bir insan olduğunu söyler. Atatürk'ün getirdiği yenilikleri söyler. Atatürk'ün getirdiği yeniliklerin önemini söyler.)

DİL GELİŞİMİ**Kazanım 1. Sesleri ayırt eder.**

(Göstergeleri: Sesin kaynağının ne olduğunu söyler. Verilen sese benzer sesler çıkarır.)

Kazanım 2. Sesini uygun kullanır.

(Göstergeleri: Konuşurken/şarkı söylerken nefesini doğru kullanır. Konuşurken/şarkı söylerken sesinin tonunu, hızını ve şiddetini ayarlar.)

Kazanım 3. Söz dizimi kurallarına göre cümle kurar.

(Göstergeleri: Birleşik cümle kurar.)

Kazanım 5. Dili iletişim amacıyla kullanır.

(Göstergeleri: Konuşma sırasında göz teması kurar. Jest ve mimikleri anlar. Konuşmayı başlatır, sürdürür, sonlandırır. Sohbeta katılır. Konuşmak için sırasını bekler. Duygu, düşünce ve hayallerini söyler.)

Kazanım 6. Sözcük dağarcığını geliştirir.

(Göstergeleri: Dinlediklerinde yeni olan sözcükleri fark eder ve sözcüklerin anlamlarını sorar. Sözcükleri hatırlar ve sözcüklerin anlamını söyler. Yeni öğrendiği sözcükleri anlamına uygun olarak kullanır. Eş anlamlı sözcükleri kullanır.)

Kazanım 7. Dinlediklerinin/izlediklerinin anlamını kavrar.

(Göstergeleri: Sözel yönergeleri yerine getirir. Dinlediklerini/izlediklerini açıklar. Dinledikleri/izledikleri hakkında yorum yapar.)

Kazanım 8. Dinlediklerini/izlediklerini çeşitli yollarla ifade eder.

(Göstergeleri: Dinledikleri/izledikleri ile ilgili sorular sorar. Dinlediklerini/izlediklerini başkalarına anlatır. Dinledikleri/izledikleri ile ilgili sorulara cevap verir. Dinlediklerini/izlediklerini resim, öykü, drama yoluyla sergiler.)

Kazanım 9. Ses bilgisi farkındalığı gösterir.

(Göstergeleri: Sözcüklerin başlangıç seslerini söyler. Aynı sesle başlayan sözcükler üretir.)

Kazanım 10. Görsel materyalleri okur.

(Göstergeleri: Görsel materyalleri inceler, açıklar. Görsel materyallerle ilgili sorular sorar. Görsel materyallerle ilgili sorulara cevap verir.)

ÖZ BAKIM BECERİLERİ

Kazanım 3. Yaşam alanlarında gerekli düzenlemeler yapar.

(Göstergeleri: Ev ve okuldaki eşyaları katlar.)

Kazanım 7. Kendini tehlikelerden ve kazalardan korur.

(Göstergeleri: Tehlikeli olan durumlardan uzak durur.)

KAVRAMLAR

Renk: Kırmızı

Miktar: Az-Çok

Yön/Mekânda Konum: Uzak-Yakın

Sayı/Sayma: Ritmik Sayma, 1 Rakamı, 2 Rakamı

Zıt: Hızlı-Yavaş Aynı-Farklı-Benzer

Boyut: Büyük-Küçük, Geniş-Dar Uzun-Kısa

Duygu: Mutlu, Üzgün, Kızgın, Şaşkın, Korkmuş

Duyu: Sıcak-soğuk

Zaman: Sonbahar Mevsimi

Geometrik Şekil: Daire, Çember

BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR

4 Ekim: Hayvanları Koruma Günü

Ekim ayının ilk pazartesi günü: Dünya Çocuk Günü

29 Ekim: Cumhuriyet Bayramı

AİLE KATILIMI

- Ailelerden çocuklarıyla birlikte farklı ülkelere ait çocukların görsellerini bulup incelemeleri istenir.
- Ailelerden çocuğu ile birlikte çocuk hakları ile ilgili bir afiş hazırlayarak okula göndermeleri istenir.
- Ailelerden evde çocukların kendi giysilerini katlamaya teşvik etmeleri istenir.
- Ailelerden çocuklarıyla birlikte “Hayvanları Koruma Günü” ile ilgili resim yapıp okula göndermeleri istenir.
- Ailelerden markete ya da manava giderek çocuklarıyla birlikte kırmızı renkli sebze ve meyveleri gözlemlemeleri istenir.
- Ailelerden evde çocuklarıyla birlikte büyük ve küçük nesneleri gruplama çalışmaları yapmaları istenir.
- Ailelerden çocuklarıyla birlikte Cumhuriyet’in ilanı ile ilgili görsellerden oluşan bir afiş hazırlamaları istenir.
- Çocuklara üzerinde biri küçük diğeri büyük daire şekillerinin çizili olduğu A4 kâğıtlar verilir. Evde bu şekilleri kesip kâğıda yapıştırılarak boya kalemi ile bir resme dönüştürüp tamamlamaları istenir.
- Ailelerden çocuklarıyla birlikte hayvanları koruma günü hakkında sohbet etmeleri istenir. Çocuklarıyla birlikte “Hayvanları Koruma Günü” ile ilgili resim yaparak sergilemek üzere okula yollamaları istenir.
- Ailelerden çocuklarıyla birlikte okulda ve çevrede Cumhuriyet Bayramı törenine katılması istenir.

DEĞERLENDİRME

Program Açısından:

Çocuk Açısından:

Öğretmen Açısından:

TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Okul Adı:

Tarih: 02.10.2023

Yaş Grubu (Ay):

Öğretmen Adı:

• Güne Başlama Zamanı

• Oyun Zamanı

Öğrenme merkezlerinde oyun

• Kahvaltı, Temizlik

• Etkinlik Zamanı

"Dünya Çocuk Günü Kutlu Olsun" isimli bütünleştirilmiş Türkçe, sanat, müzik büyük grup etkinliği

• Öğle Yemeği, Temizlik

• Dinlenme

• Kahvaltı, Temizlik

• Etkinlik Zamanı

"Çamaşır Katlıyoruz" isimli bütünleştirilmiş okuma yazmaya hazırlık, oyun ve matematik büyük grup ve bireysel etkinlik

• Oyun Zamanı

Öğrenme merkezlerinde oyun

• Günü Değerlendirme Zamanı

• Eve Gidiş

• Genel Değerlendirme

Çocuk Açısından:

Öğretmen Açısından:

Program Açısından:

DÜNYA ÇOCUK GÜNÜ KUTLU OLSUN

ETKİNLİK ÇEŞİDİ: TÜRKÇE, SANAT, MÜZİK (Büyük Grup Etkinliği)
YAŞ GRUBU:

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ

SOSYAL VE DUYGUSAL GELİŞİM

Kazanım 8. Farklılıklara saygı gösterir.

(Göstergeleri: Kendisinin farklı özellikleri olduğunu söyler. İnsanların farklı özellikleri olduğunu söyler.)

Kazanım 9. Farklı kültürel özellikleri açıklar.

(Göstergeleri: Kendi ülkesinin kültürüne ait özellikleri söyler. Kendi ülkesinin kültürü ile diğer kültürlerin benzer ve farklı özelliklerini söyler. Farklı ülkelerin kendine özgü kültürel özellikleri olduğunu söyler.)

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 10. Görsel materyalleri okur.

(Göstergeleri: Görsel materyalleri inceler. Görsel materyalleri açıklar. Görsel materyallerle ilgili sorular sorar. Görsel materyallerle ilgili sorulara cevap verir.)

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 4. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.

(Göstergeleri: Malzemeleri yapıştırır. Nesneleri yeni şekiller oluşturacak biçimde bir araya getirir. Değişik malzemeler kullanarak resim yapar.)

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 10. Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular.

(Göstergeleri: Nesnenin mekândaki konumunu söyler. Harita ve kroki kullanır.)

ÖĞRENME SÜRECİ

Fen merkezine bir dünya haritası asılır. Çocukların haritayı incelemelerine fırsat verilir. Türkiye'nin haritadaki konumu gösterilir. Farklı ülkelerde yaşayan çocukların resimleri incelenir. Çocuklara başka ülkede yaşayan arkadaşları olup olmadığı sorulur ve onların kültürel özellikleri hakkında sohbet ortamı oluşturulur. Her çocuk farklı olsa da aynı haklara sahip olduğu söylenerek çocuk hakları bildirgesinin bazı maddeleri okunur. "Her çocuğun beslenme, sağlık, barınma hakkı vardır. Her çocuğun doğduğu anda bir adı vardır. Çocuklar sosyal güvenlikten yararlanmalı, sağlıklı bir biçimde büyümesi için kendisine ve annesine doğum öncesi ve sonrası özel bakım ve korunma sağlanmalıdır. Gibi...) Çocuklara okunan bu maddeler ile ne kastedildiği sorulur ve bu konuda sohbet edilir. Çalışma masalarına dünya resmi, fon kartonu ve boyanmamış dünya çocuklarına ait resimler çocuklara konur. Büyük boy fon kartonuna dünya resmi yapıştırılır. Çocuklar diledikleri bir çocuk resmini alarak boyarlar. Boyadıkları resmi dünya resminin etrafına yapıştırırlar. Günün önemi ile ilgili konuşulur. "Ben Çocuğum" adlı parmak oyunu hep birlikte söylenir.

BEN ÇOCUĞUM

Ben beş yaşındayım. (Sağ elin parmakları gösterilir.)

Bir yaşında yürümeye başladım. (Sağ elin işaret parmağı gösterilir, yürüme hareketi yapılır.)

İki yaşında konuşup şarkı söyledim. (Sağ elin orta parmağı gösterilir, şarkı söylenir.)

3 yaşında koştum oynadım. (Sağ elin yüzük parmağı gösterilir, koşma hareketi yapılır.)

4 yaşında okula başladım. (Sağ elin serçe parmağı gösterilir.)

Şimdi beş yaşındayım ve çok mutluyum. (Sağ elin tüm parmakları gösterilir, gülümsenir.)

Parmak oyununun ardından "Bir Dünya Bırakın" adlı şarkı öğretmen tarafından birkaç kez söylenir. Ardından çocuklara tekrar ettirilir.

BİR DÜNYA BIRAKIN

Oynaya oynaya gelin çocuklar

El ele el ele verin çocuklar

Bir dünya bırakın biz çocuklara

İslanmış olmasın gözyaşlarıyla

Oynaya oynaya gelin çocuklar

El ele el ele verin çocuklar

(Anonim)

MATERYALLER: Resim kâğıdı, pastel boya, dünya haritası, farklı ülkelerde yaşayan çocuklara ait resimler, yapıştırıcı,

SÖZCÜKLER: Harita, Dünya, kültür, ülke

DEĞERLENDİRME

- Bugün neden önemliydi?
- Parmak oyunumuzun adı neydi?
- Bugün çocuklar için neden önemli?
- Daha önce farklı dilde konuşan bir arkadaşınız oldu mu?
- Anneniz ya da babanız farklı bir dilde konuşuyorlar mı?
- Bütün dünyadaki çocuklar birbirine benzeseydi ne olurdu?
- Etkinliğimizi yaparken hangi Dünya çocuklarını tanıdık?
- Farklı dili konuşuyor olsaydınız ve çevrenizdeki hiçbir çocuk sizinle oynamasaydı ne hissederdiniz?

AİLE KATILIMI: Ailelerden çocuğu ile birlikte çocuk hakları ile ilgili bir afiş hazırlayarak okula göndermeleri istenir.

UYARLAMA

ÇAMAŞIR KATLIYORUZ

ETKİNLİK ÇEŞİDİ: OKUMA YAZMAYA HAZIRLIK, OYUN VE MATEMATİK (Büyük Grup ve Bireysel Etkinlik)
YAŞ GRUBU:

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 3. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.

(Göstergeleri: Farklı boyut ve ağırlıktaki nesneleri hedefe atar. Bireysel ve eşli olarak nesneleri kontrol eder.)

Kazanım 4. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.

(Göstergeleri: Malzemelere elleriyle şekil verir. Nesneleri sıkar.)

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 7. Dinledikleri/izlediklerinin anlamını kavrar.

(Göstergeleri: Sözel yönergeleri yerine getirir.)

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 4. Nesneleri sayar.

(Göstergeleri: İleriye doğru birer birer ritmik sayar. Belirtilen sayı kadar nesneyi gösterir. Saydığı nesnelerin kaç tane olduğunu söyler.)

ÖZ BAKIM BECERİLERİ

Kazanım 3. Yaşam alanlarında gerekli düzenlemelerini yapar.

(Göstergeleri: Ev ve okuldaki eşyaları katlar.)

ÖĞRENME SÜRECİ

Öğretmen, elinde içinde çamaşır dolu sepet ile (sadece üst kıyafet olmalı) çocukların yanına gelir. “Çocuklar çamaşırlar çok karışmış. Hadi birlikte katlayıp düzenleyelim.” der. Çamaşır katlamayı daha eğlenceli hâle getirmek için öncesinde bir tekerleme öğrenecekleri söylenir. Tekerlemeyi birkaç kez söyler. Ardından çocuklarla tekrar edilir.

ÇAMAŞIR KATLAMA

Kazağımı omuzlarımdan tutarım

Çırparım, çırparım,

Sakince önüme sererim.

Bir omuzu tutup diğer omuz ile birleştirir,

Sonra da kolları üst üste eşleştiririm.

Şimdi de kolları kazağın üstüne alır,

Ardından boyun kısmını etek ucuna katlarım.

İşim bitti, kazağım yerine yerleştirildi,

Dolabım düzenli, kıyafetlerim bekler beni.

(Bahar KARACA)

Öğretmen önce çocuklara çamaşırı nasıl katlayacaklarını uygulamalı gösterir. Sonra çocuklarla birlikte sepetteki tüm çamaşırlar katlanarak etkinlik sonlandırılır. Konuyla ilgili çalışma sayfası dağıtılır. “**Renksiz kazak resmini, kazağımızın modelinde yapmaya çalışarak renklendirelim.**” yönergesi çalışılır.

Çocuklar oyun alanına alınır. Oyun için gerekli açıklamalar yapılır. Çocuklara dağıtılan gazete kâğıtlarını buruşturup top hâline getirmeleri için rehberlik edilir. Çocuklar kâğıttan toplarını ellerinde tutarak iki gruba ayrılırlar. Başlangıç çizgisi önüne gelerek arka arkaya sıralanır. Her grubun karşısına birer sepet yerleştirilir. Çocuklar başla komutu ile gazetelerden yaptıkları topları sepete atmaya başlarlar. Her iki grupta da çocukların tamamı atışlarını tamamlayınca sepetteki toplar sayılır. Sepette en çok top olan grup oyunu kazanır. Gazete kâğıdından yapılan toplarla ritmik sayma çalışmaları yapılır.

MATERYALLER: Gazete kâğıtları, sepetler, çamaşırlar (üst kıyafet)

SÖZCÜKLER: Sepet

KAVRAMLAR

Miktar: Az-Çok

Sayma/Sayı: Ritmik sayma

DEĞERLENDİRME

- Sepetin içinde ne vardı?
- Çamaşırlarla ne yaptık?
- Çamaşır katlamak kolay mıydı?
- Siz evinizde giysilerinizi katlıyor musunuz?
- Gazeteleri buruşturmak hoşunuza gitti mi?
- Yarışma yaparken ne hissettiniz?
- Top yerine başka ne kullanabilirdik?

AİLE KATILIMI: Ailelerden evde çocukların kendi giysilerini katlamaya teşvik etmeleri istenir.

UYARLAMA

TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Okul Adı:

Tarih: 03.10.2023

Yaş Grubu (Ay):

Öğretmen Adı:

• Güne Başlama Zamanı

• Oyun Zamanı

Öğrenme merkezlerinde oyun

• Kahvaltı, Temizlik

• Etkinlik Zamanı

“Okulumu Pek Çok Severim” isimli bütünleştirilmiş okuma yazmaya hazırlık, müzik, sanat büyük grup ve bireysel etkinlik

• Öğle Yemeği, Temizlik

• Dinlenme

• Kahvaltı, Temizlik

• Etkinlik Zamanı

“Aslanı Uyandırma” isimli oyun büyük grup etkinliği

• Oyun Zamanı

Öğrenme merkezlerinde oyun

• Günü Değerlendirme Zamanı

• Eve Gidiş

• Genel Değerlendirme

Çocuk Açısından:

Öğretmen Açısından:

Program Açısından:

OKULUMU PEK ÇOK SEVERİM

ETKİNLİK ÇEŞİDİ: OKUMA YAZMAYA HAZIRLIK, MÜZİK, SANAT (Büyük Grup ve Bireysel Etkinlik)
YAŞ GRUBU:

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 17. Neden-sonuç ilişkisi kurar.

(Göstergeleri: Bir olayın olası nedenlerini söyler. Bir olayın olası sonuçlarını söyler.)

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 3. Söz dizimi kurallarına göre cümle kurar.

(Göstergeleri: Bileşik cümle kurar.)

Kazanım 5. Dili iletişim amacıyla kullanır.

(Göstergeleri: Konuşma sırasında göz teması kurar. Konuşmayı başlatır. Konuşmayı sürdürür. Konuşmayı sonlandırır. Sohnete katılır. Konuşmak için sırasını bekler. Duygu, düşünce ve hayallerini söyler.)

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 4. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.

(Göstergeleri: Malzemeleri keser. Malzemeleri yapıştırır.)

Kazanım 5. Müzik ve ritim eşliğinde hareket eder.

(Göstergeleri: Basit dans adımlarını yapar. Müzik ve ritim eşliğinde dans eder.)

ÖĞRENME SÜRECİ

Çocukların minderlere daire şeklinde oturması sağlanır.

“Okulumu Seviyorum Çünkü...” cümlesi çocuklara söylenir. Çocuklardan cümlenin devamını tamamlamaları istenir. Tek tek verilen cevaplar dinlenerek not alınır. Ardından çocuklara ritim aletlerinin isimleri söylenerek dağıtılır. Birlikte serbest ritim çalışmaları yapılır. Ardından “Okulumu Pek Çok Severim” adlı şarkı ritim aletleri ile dans edilerek söylenir.

OKULUMU PEK ÇOK SEVERİM

Okulumu pek çok
Pek çok severim
Ayrı kalınca hemen özlerim
Okumayı yazmayı öğretir bana
Sevgiyi saygıyı öğretir bana
Okulumu pek çok
Pek çok severim
Arkadaşlarımla oynar gezerim
Ulusumu yurdumu öğretir bana
Sevgiyi saygıyı öğretir bana

(Anonim)

Çocuklar çalışma masalarına alınır. “Anaokulum” adlı şiir öğretilir.

ANAOKULUM

Benim canım okulum, ana kucağım
Cıvı cıvı seslerle şarkı söyleriz neşeyle
Öğretmenim çok şeker çocukları hep sever
Tatlı dilli ve güzel bize masallar söyler
Resimler faaliyetler yaparım okulumda ben
Haydi durma sen de gel bekler seni minik kalpler

Ardından konu ile ilgili çalışma sayfaları dağıtılır. “Robotun söylediklerini dikkatle dinleyelim. Doğru okul yolunu boyayalım. Okul çalışanları hakkında konuşalım. Kimler vardır? Ne iş yaparlar? Anlatalım. Okul çalışanlarını ilişkili olduğu resimlerle çizerek eşleştirelim.” yönergeleri çalışılır.

Çalışma sayfalarının ardından “Okul Çantam” adlı sanat etkinliği belirtilen yönergeler doğrultusunda çalışılır.

MATERYALLER: Ritim aletleri, makas, yapıştırıcı

DEĞERLENDİRME

- Şarkımızın adı neydi?
- Sanat etkinliğinde neler yaptık?
- Okulun ilk günü arkadaşlarını ve öğretmenini gördüğünde neler hissettin?
- En çok hangi arkadaşınızla birlikte vakit geçirirsiniz?
- Ritim aletleri ile şarkı söyleyip dans ederken neler hissettiniz?

UYARLAMA

ASLANI UYANDIRMA

ETKİNLİK ÇEŞİDİ: OYUN (Büyük Grup Etkinliği)

YAŞ GRUBU:

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 1. Yer değiştirme hareketleri yapar.

(Göstergeleri: Isınma ve soğuma hareketlerini bir rehber eşliğinde yapar. Yönergeler doğrultusunda yürür. Yönergeler doğrultusunda koşar.)

SOSYAL VE DUYGUSAL GELİŞİM

Kazanım 7. Bir işi ya da görevi başarmak için kendini güdüler.

(Göstergeleri: Yetişkin yönlendirmesi olmadan bir işe başlar. Başladığı işi zamanında bitirmek için çaba gösterir.)

ÖĞRENME SÜRECİ

“Aslanı Uyandırma” adlı oyunun kuralları açıklanır. Bu oyunda çocuklar yuva denen iki gruba ayrılır. Gruplar belli bir mesafede karşılıklı olarak oturur. Aslan rolündeki bir çocuk da orta yerde uyumaktadır. Öğretmen düdük sesiyle oyunu başlatır. Çocukların aslanı uyandırmamak için çok yavaş şekilde hareket etmesi gerekmektedir. Böylece ayak uçlarına basarak yürüyüp aslana hafifçe dokunarak yuva değiştirirler. Bu esnada uyanan aslanın kaptığı çocuklar oyundan çıkmış olur. Öğretmen belli bir süre sonunda aslanı değiştirir. En çok çocuk yakalayan aslan, ormanın en büyük aslanı olur. Etkinlik daha önce oynanan oyunların tekrarı ile devam eder.

DEĞERLENDİRME

- Oyunda en beğendiğiniz bölüm neresiydi?
- Bu oyunu daha farklı nasıl oynayabiliriz?
- Oyunumuzun adı neydi?
- Oyunumuzu oynarken neler hissettiniz?
- Oynadığımız oyunu daha önce hiç oynadınız mı?

UYARLAMA

TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Okul Adı:

Tarih: 04.10.2023

Yaş Grubu (Ay):

Öğretmen Adı:

• Güne Başlama Zamanı

• Oyun Zamanı

Öğrenme merkezlerinde oyun

• Kahvaltı, Temizlik

• Etkinlik Zamanı

"Hayvanları Koruma Günü" isimli bütünleştirilmiş Türkçe, sanat büyük grup ve bireysel etkinlik

• Öğle Yemeği, Temizlik

• Dinlenme

• Kahvaltı, Temizlik

• Etkinlik Zamanı

"Benim Adım Bir" isimli bütünleştirilmiş matematik, Türkçe, sanat, oyun büyük grup ve bireysel etkinlik

• Oyun Zamanı

Öğrenme merkezlerinde oyun

• Günü Değerlendirme Zamanı

• Eve Gidiş

• Genel Değerlendirme

Çocuk Açısından:

Öğretmen Açısından:

Program Açısından:

HAYVANLARI KORUMA GÜNÜ

ETKİNLİK ÇEŞİDİ: TÜRKÇE, SANAT (Büyük Grup ve Bireysel Etkinlik)
YAŞ GRUBU:

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 2. Sesini uygun kullanır.

(Göstergeleri: Konuşurken/şarkı söylerken nefesini doğru kullanır. Konuşurken/şarkı söylerken sesinin tonunu, hızını ve şiddetini ayarlar.)

Kazanım 5. Dili iletişim amacıyla kullanır.

(Göstergeleri: Konuşma sırasında göz teması kurar. Jest ve mimikleri anlar. Konuşmayı başlatır Konuşmayı sürdürür. Konuşmayı sonlandırır. Sohbe katılır. Konuşmak için sırasını bekler. Duygu, düşünce ve hayallerini söyler.)

SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM

Kazanım 13. Estetik değerleri korur.

(Göstergeleri: Çevresinde gördüğü güzel ve rahatsız edici durumları söyler. Çevredeki güzelliklere değer verir.)

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 4. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.

(Göstergeleri: Malzemeleri keser. Malzemeleri yapıştırır.)

ÖĞRENME SÜRECİ

Öğretmen hayvanlarla ilgili bir sohbet başlatır. Çocuklara evde hayvan besleyip beslemedikleri sorulur. Hangi hayvanları besledikleri, nasıl besledikleri, temizliklerini nasıl yaptıkları konusunda sohbet edilir. Çocuklara hayvanlara nasıl davranılması gerektiği, onları koruyabilmek için neler yapılması gerektiği, hayvanların haklarının neler olabileceği sorulur. Verilen cevaplar tek tek dinlenerek sohbete devam edilir. Bugünün “Hayvanları Koruma Günü” olduğu bilgisi verilerek amacının; hayvanlara karşı sevgi ve yardım duyguları uyandırmak, onları korumak ve haklarına saygı duyulması gerektiğini fark ettirmek olduğu söylenir.

Sohbetin ardından öğretmen kuklalar ile “Hayvanları Seviyorum” adlı öyküyü anlatır.

HAYVANLARI SEVİYORUM

CİMCİME: Ne yapsam acaba, nereden bulabilirim, etrafa daha dikkatli bakmalıyım.

ZELİŞ: Cimecime merhaba, benimle oyun oynar mısın?

CİMCİME: Merhaba Zeliş, işim var şimdi oyun oynayamam.

ZELİŞ: Yere neden bakıyorsun, bir şey mi kaybettin?

CİMCİME: Hayır yere bir şey düşürmedim.

ZELİŞ: Peki öyleyse neden yere bakıyorsun.

CİMCİME: Çünkü ben bir aslan yavrusu arıyorum.

ZELİŞ: Ne... Şaka mı yapıyorsun?

CİMCİME: Neden şaka yapayım ki ben evimde beslemek için bir aslan yavrusu arıyorum.

ZELİŞ: Cimecime, aslan evde beslenmez ki. Öyle değil mi arkadaşlar? Arkadaşlar aslanın nerede yaşadığını cimecimeye söyler misiniz?

Çocuklara sorulur, cevapları alınır.

“Ormanda yaşar.” cevabı alındıktan sonra bu kez Zeliş tekrar çocuklara soru sorar.

ZELİŞ: Arkadaşlar cimecimeye ormanda yaşayan diğer hayvanların isimlerini söyler misiniz?

Çocuklardan teker teker cevaplar alınır.

ZELİŞ: Cimecime aslan evde beslenmez bunu bilmiyor musun?

CİMCİME: Ama neden beslenmesin ki. Ben aslanları çok seviyorum.

ZELİŞ: Neden beslenmez biliyor musun, çünkü aslanlar... Çocuklar hadi aslanı evde neden besleyemeyeceğimizi cimecimeye anlatalım.

Çocukların verdikleri cevaplar tekrar edilir.

ZELİŞ: Aslanlar ormanda yaşarlar ve vahşi hayvanlardır. İnsanlarla bir arada olurlarsa zarar verebilirler.

CİMCİME: Ama okuldaki arkadaşlarım hepsi evlerinde hayvan besliyor. Ben de bir aslanım olsun istiyorum.

ZELİŞ: Arkadaşlarının arasında hiç aslanı olan var mı?

CİMCİME: Hayır, yok. Aslı’nın bir kedisi var, Ayşe’nin de küçük bir köpeği var.

ZELİŞ: Bak gördün mü, sen de köpek, kedi besleyebilirsin.

CİMCİME: Hayır ben başka hayvan beslemek istiyorum.

ZELİŞ: Çocuklar haydi Cimecime’ye evinde besleyebileceği diğer evcil hayvanların isimlerini sayalım.

Çocukların cevapları beklenir. Çocuklar hayvanların isimlerini saydıktan sonra Cimecime sevinçle bağırır.

CİMCİME: Buldum, hangi hayvanı besleyeceğimi sonunda buldum.

ZELİŞ: Haydi söyle, hangi hayvanı besleyeceksin?

CİMCİME: Hemen söylemem, şimdi size bazı ipuçları vereceğim. Siz bu hayvanın ismini bulacaksınız.

ZELİŞ: Çocuklar hadi o zaman siz sorun Cimecime bize cevap versin.

Çocukların soruları beklenir.

– Hangi renk?

– Nasıl ses çıkarır?

– Neyle beslenir?

– Büyüklüğü ne kadar?

– Neyin içinde besleriz?

Buna benzer birçok soru sorulur, cevapları cimecime tarafından verilir.

Cimecime akvaryumda balık beslemeye karar vermiştir.

Çocuklar cevabı bulana kadar soru-cevap devam eder.

CİMCİME: Evet, buldunuz, akvaryumda balık besleyeceğim hem de birkaç tane balık.

ZELİŞ: Çok güzel bir fikir Cimecime.

CİMCİME: Zeliş, sana ve arkadaşlarına çok teşekkür ederim. Sizler bana yardımcı oldunuz ama artık gitmeliyim, hoşça kalın...

ZELİŞ: Dur neden acele ediyorsun?

CİMCİME: Acele ediyorum çünkü anneme söyleyeceğim, bir an önce balık almak istiyorum.

ZELİŞ: Balıkların alınca bize göstermeyi unutma olur mu?

(Seçkin TABAR)

Kuklalar kaldırılır ve çocuklar çalışma masalarına geçer. **“Sevimli Fare” adlı sanat etkinliği belirtilen yönergeler doğrultusunda çalışılır.**

MATERYALLER: Kuklalar, kukla sahnesi, makas, yapıştırıcı, rafya

SÖZCÜKLER: Vahşi, evcil

AİLE KATILIMI: Ailelerden çocuklarıyla birlikte “Hayvanları Koruma Günü” ile ilgili resim yapıp okula göndermeleri istenir.

DEĞERLENDİRME

- Bugün nelerden bahsettik?
- Hayvanların hakları nelerdir?
- Hangi hayvanı beslemek istersiniz?
- Sanat etkinliğinde hangi faaliyeti yaptık?
- Etkinliğimizde hangi malzemeleri kullandık?

UYARLAMA

BENİM ADIM BİR

ETKİNLİK ÇEŞİDİ: MATEMATİK, TÜRKÇE, SANAT, OYUN (Büyük Grup ve Bireysel Etkinlik)
YAŞ GRUBU:

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 1. Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

(Göstergeleri: Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.)

Kazanım 4. Nesneleri sayar.

(Göstergeleri: İleriye doğru birer birer ritmik sayar. Belirtilen sayı kadar nesneyi gösterir. Saydığı nesnelerin kaç tane olduğunu söyler.)

Kazanım 3. Algıladıklarını hatırlar.

(Göstergeleri: Nesne/durum/olayı bir süre sonra yeniden söyler. Hatırladıklarını yeni durumlarda kullanır.)

Kazanım 5. Nesne veya varlıkları gözlemler.

(Göstergeleri: Nesne/varlığın miktarını söyler.)

MOTOR GELİŞİMİ

Kazanım 4. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.

(Göstergeleri: Değişik malzemeler kullanarak resim yapar. Malzemeleri yapıştırır.)

ÖĞRENME SÜRECİ

Çember şeklinde oturulur. Öğretmen çocuklara “Bugün sizlerle ilk sayımızı öğreneceğiz.” ifadesiyle konuya giriş yapar. 1 rakamına ait görsel incelenir ve bu rakamın 1 sayısını ifade ettiği belirtilir. “Sınıfımızda kaç tane öğretmen var?” sorusu sorularak “1” yanıtına ulaşılır. İp, bant vb. kullanılarak yere çocukların üzerinde yürüyebileceği büyüklükte 1 rakamı oluşturulur. Öğretmen yazım yönünü dikkate alarak rakamın üzerinde yürür, çocukların da aynı şekilde rakamın üzerinde tek tek yürümelerine rehberlik edilir.

Bütün çocuklar rakam üzerinde yürüdükten sonra sınıfta bir adet olan nesneleri göstermeleri istenir.

Ardından, çocuklar sınıftan diledikleri bir adet nesneyi alıp çember şeklinde oturur ve özelliklerini söyleyerek seçtikleri nesneyi tanıtır. Tüm çocuklar nesnelerinin özelliklerini söyledikten sonra “Benim Adım Bir” adlı parmak oyunu hep birlikte söylenir.

BENİM ADIM BİR

Benim adım bir! (Bir parmak gösterilir.)

El çırpalım bir kere! (Bir kez el çırpılır.)

Parmak şaklatalım bir kere! (Bir kez parmak şaklatılır.)

Kulağımıza dokunalım bir kere! (Bir kez kulağa dokunulur.)

Burnumuza dokunalım bir kere! (Burna dokunulur.)

Gözümüzü kırpalım bir kere! (Bir kez göz kırpılır.)

Dizlerimize vuralım bir kere! (Bir kez dize vurulur.)

Haydi, hoplayalım bir kere! (Bir kez hoplanır.)

(Seçkin TABAR)

Masalara geçilir. Çocuklara bir rakamının yazılı olduğu A4 kâğıtları ve boya kalemleri dağıtılır. “Sizce 1 rakamı neye benziyor?” sorusu yöneltilir ve 1 rakamını kullanarak resim tamamlama çalışması yapmaları için rehberlik edilir. Çalışmalar tamamlanınca çocuklar resimlerini anlatır ve resimler panoya asılır. Matematik çalışma sayfaları dağıtılır. “1 rakamını çizgisinin üzerinden ok yönünde parmağımızla giderek tanıyalım. Karışık rakamlar içinden 1 rakamlarını bulalım, yuvarlak (O) içine alalım. Çerçevenin içindeki varlıkları inceleyelim. 1 tane olanları yuvarlak (O) içine alalım. 1 tane mumu 1 tane kek ile çizerek eşleştirelim. 1 rakamlarını kesik çizgileri üzerinden çizerek tamamlayalım. Boş satıra kendimiz 1 rakamları yazalım.” yönergeleri çalışılır.

Etkinlik sonlanınca oyun alanına geçilir. Öğretmenin daha önceden hazırladığı, üzerinde 1 rakamı yazılı daire şeklindeki karton sınıftaki yazı tahtasına yapıştırılır. Dairenin içine çift taraflı bant yapıştırılır. Tahtanın karşısında olacak şekilde üzerine 1 rakamı yazılı ve yazılı olmayan kartlar belirli aralıklarla sınıf halısının üzerine yapıştırılır ve bir parkur hazırlanır. Bir başlangıç çizgisi çizilerek içi top dolu sepet çizginin üzerine yerleştirilir. Çocuklar başlangıç çizgisinden itibaren tek sıra olur. Öğretmen, çocuklara “Sepetten bir tane top alıp sadece üzerinde 1 rakamı yazan kartlardan zıplayarak (basarak) tahtaya ulaşarak tahtadaki dairenin üzerine elinizdeki topu yapıştıracaksınız.” yönergelerini söyler. Topu yapıştıran çocuk, dönüşte bu sefer üzerinde rakam yazılı olmayan kartlardan zıplayarak (basarak) döner ve sıra diğer arkadaşına geçer.

MATERYALLER: Üzerinde 1 rakamı yazılı kartlar, renkli toplar, sepet

SÖZCÜKLER: Şaklatmak

KAVRAMLAR

Sayı/Sayma: 1 Rakamı

DEĞERLENDİRME

- Bugün hangi rakamı öğrendik?
- Oyunumuzu beğendiniz mi?
- Öğrendiğimiz parmak oyunun adı neydi?
- Sizce bu oyun başka nasıl oynanabilirdi?
- Topu yapıştırmak eğlenceli miydi?

UYARLAMA

TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Okul Adı:

Tarih: 05.10.2023

Yaş Grubu (Ay):

Öğretmen Adı:

• Güne Başlama Zamanı

• Oyun Zamanı

Öğrenme merkezlerinde oyun

• Kahvaltı, Temizlik

• Etkinlik Zamanı

“Kırmızı Rengi Öğrenelim” isimli bütünleştirilmiş Türkçe, okuma yazmaya hazırlık, sanat büyük grup ve bireysel etkinlik

• Öğle Yemeği, Temizlik

• Dinlenme

• Kahvaltı, Temizlik

• Etkinlik Zamanı

“Renkli Zarflarda Ne Var?” isimli bütünleştirilmiş matematik, sanat büyük grup ve bireysel etkinlik

• Oyun Zamanı

Öğrenme merkezlerinde oyun

• Günü Değerlendirme Zamanı

• Eve Gidiş

• Genel Değerlendirme

Çocuk Açısından:

Öğretmen Açısından:

Program Açısından:

KIRMIZI RENGİ ÖĞRENELİM

ETKİNLİK ÇEŞİDİ: TÜRKÇE, OKUMA YAZMAYA HAZIRLIK, SANAT (Büyük Grup ve Bireysel Etkinlik)
YAŞ GRUBU:

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ

MOTOR GELİŞİMİ

Kazanım 4. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.
(Göstergeleri: Değişik malzemeler kullanarak resim yapar.)

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 5. Nesne veya varlıkları gözlemler.
(Göstergeleri: Nesne/varlığın rengini söyler.)

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 8. Dinlediklerini/izlediklerini çeşitli yollarla ifade eder.
(Dinlediklerini/izlediklerini resim yoluyla sergiler.)

ÖĞRENME SÜRECİ

Çocuklardan minderleri alarak oturmaları istenir. Çocuklarla renkler üzerine sohbet edilir, “Kırmızı” adlı tekerleme birkaç kez tekrar edilerek söylenir ve kırmızı renge dikkat çekilir.

KIRMIZI

Daldan sarkıyor
Kırmızı elmalar.
İşte bakın orada
Kırmızı kiraz da var.
(Seçkin TABAR)

Sınıf içerisinde kırmızı bir nesne gösterilerek hangi renk olduğu sorulur. Ardından çocuklar sınıf içerisindeki diğer kırmızı renkteki nesneleri bularak kırmızı köşesi oluşturur. Köşede bulunan nesnelerin adı söylenir.
“Yaşadığımız dünyada her şey kırmızı olsaydı ne olurdu?” sorusu öğretmen tarafından sorulur. Çocuklar gözlerini kapatıp bir süre hayal kurar. Ardından hayal ettiklerinin resmini yaparak anlatmaları için rehberlik edilir.
Kırmızı renk ile ilgili bilmeceler sorulur.

Bayrağımızın rengidir
Herkes bu rengi hemen bilir. (Kırmızı)
Sadece bu kadar da değil
Kirazın da rengi benim (Kırmızı)

Konuyla ilgili çalışma sayfası dağıtılır. “Robotun elinde tuttuğu kalem rengini söyleyelim. Kırmızı renkli kalemimizi havaya kaldırarak gösterelim. Örnek boyamada gösterildiği gibi belirtilen alandaki kutulara dikkat ederek elmayı kırmızı renge boyayalım.” yönergeleri çalışılır.

KAVRAMLAR

Renk: Kırmızı

DEĞERLENDİRME

- Hangi rengi öğrendik?
- Üzerinde kırmızı renk olan arkadaşın var mı?
- Sınıfta kırmızı renkli neler vardı?
- Kırmızı nesneleri bulmak zor oldu mu?
- Kırmızı renk ile ilgili bilmece oluşturmak zor mudur?

AİLE KATILIMI: Ailelerden markete ya da manava giderek çocuklarıyla birlikte kırmızı renkli sebze ve meyveleri gözlemlmeleri istenir.

UYARLAMA

RENKLİ ZARFLARDA NE VAR?

ETKİNLİK ÇEŞİDİ: MATEMATİK, SANAT (Büyük Grup ve Bireysel Emeklilik)
YAŞ GRUBU:

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 4. Nesneleri sayar.

(Göstergeleri: İleriye doğru birer birer ritmik sayar. Saydığı nesnelerin kaç tane olduğunu söyler.)

Kazanım 6. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir.

(Göstergeleri: Nesne/varlıkları rengine göre ayırt eder, eşleştirir.)

Kazanım 8. Nesne veya varlıkların özelliklerini karşılaştırır.

(Göstergeleri: Nesne/varlıkların rengini ayırt eder, karşılaştırır.)

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 4. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.

(Göstergeleri: Nesneleri yeni şekiller oluşturacak biçimde bir araya getirir. Malzemeleri yapıştırır. Değişik malzemeler kullanarak resim yapar.)

ÖĞRENME SÜRECİ

Bir torba içine farklı renklerde, çocuk sayısı kadar Lego koyulur. Çocuklar sıra ile torbadan birer Lego alır. Hangi arkadaşlarıyla aynı renkte Lego seçtiklerini bularak bir araya gelmeleri istenir. Çocuklara renkli zarflar gösterilir. Elleriindeki Legolarla aynı renkte olan zarflardan birini almaları istenir. Zarfların içinden üzerinde rastgele çizilmiş çizgilerin olduğu kâğıtlar ve çizgi sayısı kadar kulak çubuğu çıkar. Çocuklar sırasıyla zarflarından çıkan kulak çubuklarını sayar.

Çocuklara boş kâğıtlar dağıtılır. Kulak çubuklarını zarftan çıkan modele bakarak aynı şekilde boş kâğıda yapıştırmaları istenir. Yapıştırma işini bitiren çocuklar boya kalemleriyle resmi istedikleri gibi tamamlar. Yapılan çalışmalar panoda sergilenerek çıkan ürünler hakkında sohbet edilir.

MATERYALLER: Kulak çubuğu, üzerinde basit çizgilerin olduğu kâğıtlar, zarf, Lego, boya kalemleri, yapıştırıcı, A4 kâğıdı

SÖZCÜKLER: Çubuk, zarf

KAVRAMLAR

Zıt: Aynı-Farklı-Benzer

DEĞERLENDİRME

- Kulak çubuklarıyla başka neler yapılabilir?
- Bu etkinlikte kulak çubuğu yerine başka hangi malzemeyi kullanabiliriz?
- Kimler aynı renk Lego seçmişti?
- Resmi tamamlarken zorlandınız mı? Neden?
- Kulak çubuklarını daha önce kullandınız mı? Ne olarak kullandınız?

AİLE KATILIMI: Ailelere sınıf içinde kulak çubuklarının kullanıldığı etkinlik hakkında bilgi verilir. Evde de çocuklarıyla birlikte benzer bir etkinlik yaparak okula göndermeleri istenir.

UYARLAMA

TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Okul Adı:

Tarih: 06.10.2023

Yaş Grubu (Ay):

Öğretmen Adı:

• Güne Başlama Zamanı

• Oyun Zamanı

Öğrenme merkezlerinde oyun

• Kahvaltı, Temizlik

• Etkinlik Zamanı

"Büyük mü, Küçük mü?" isimli bütünleştirilmiş okuma yazmaya hazırlık, matematik büyük grup ve bireysel etkinlik

• Öğle Yemeği, Temizlik

• Dinlenme

• Kahvaltı, Temizlik

• Etkinlik Zamanı

"Benimle Arkadaş Olur musun?" isimli bütünleştirilmiş Türkçe, oyun büyük grup ve bireysel etkinlik

• Oyun Zamanı

Öğrenme merkezlerinde oyun

• Günü Değerlendirme Zamanı

• Eve Gidiş

• Genel Değerlendirme

Çocuk Açısından:

Öğretmen Açısından:

Program Açısından:

BÜYÜK MÜ, KÜÇÜK MÜ?

ETKİNLİK ÇEŞİDİ: OKUMAYA YAZMAYA HAZIRLIK, MATEMATİK (Büyük Grup ve Bireysel Etkinlik)
YAŞ GRUBU:

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 3. Algıladıklarını hatırlar.

(Göstergeleri: Eksilen veya eklenen nesneyi söyler.)

Kazanım 7. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre gruplar.

(Göstergeleri: Nesne/varlıkları büyüklüğüne göre gruplar.)

Kazanım 8. Nesne veya varlıkların özelliklerini karşılaştırır.

(Göstergeleri: Nesne/varlıkların büyüklüğünü ayırt eder, karşılaştırır.)

Kazanım 10. Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular.

(Göstergeleri: Mekânda konum alır.)

Kazanım 14. Nesnelerle örüntü oluşturur.

(Göstergeleri: Modele bakarak nesnelerle örüntü oluşturur. Bir örüntüde eksik bırakılan öğeyi söyler. Bir örüntüde eksik bırakılan öğeyi tamamlar. Nesnelerle özgün bir örüntü oluşturur.)

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 3. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.

(Göstergeleri: Nesneleri iter.)

ÖĞRENME SÜRECİ

Büyük ve küçük düğmeler masaya karışık şekilde koyulur. Çocuklardan büyük ve küçük düğmeleri ayırmaları istenir. Bu düğmelerle örüntü yapılacağı söylenir. Önce bir büyük bir küçük düğme örüntüsü oluşturularak çocukların örüntüye devam etmelerine rehberlik edilir. Ardından iki büyük bir küçük, iki küçük bir büyük vb. şeklinde yeni örüntüler oluşturulur. Oluşturulan örüntülerden bazı düğmeler çıkarılarak çocuklardan örüntüde eksik olan düğmeyi söylemeleri ve yerine koyarak örüntüyü tamamlamaları istenir. Bir süre düğmeleri kullanarak istedikleri gibi özgün örüntü oluşturmalarına fırsat verilir. Düğmelerle bir oyun daha oynanacağı söylenir.

Masanın üzerine iki tane farklı yol çizilir. Bu yollardan bir tanesi küçük düğmenin geçebileceği şekilde dar, diğeri ise büyük düğmenin geçebileceği şekilde geniş olarak çizilir. Yolun sonuna dar olan yere şişe, geniş olan yere ise kavanoz koyulur. Masaya iki tane şeker maşası bırakılır. Sınıf iki gruba ayrılır. Masada bulunan küçük düğmeleri dar yoldan, büyük düğmeleri ise geniş yoldan, sınırı taşmadan maşa ile iterek yolun sonuna getirirler. Yolun sonuna geldiklerinde maşa ile düğmeyi tutarak kabın içerisine atmaları istenir.

Çocuklara çarpı işaretinin olduğu kart gösterilir. Karttaki işaret ile ilgili “Bu işaretin adını bilen var mı? Nereelerde görürüz?” diyerek sohbet edilir. Ardından çocukların ellerine ikişer tane pipet veya dil çubuğu verilir. Bunları kullanarak çarpı işareti yapmaları istenir. Çubuklar toplanır. Çocukların vücutlarıyla çarpı işareti yapmaları için rehberlik edilir. (Kollar yukarı kaldırılır, ayaklar ile aynı orantıda iki yana açılır.)

Çocuklardan sandalyelerine geçmeleri istenir. Konuyla ilgili çalışma sayfası uygulanır. “**Aynı desen olan büyük ve küçük yumurtaları örnekteki gibi yuvarlak (O) içine alalım. Karışık işaretlerin içinden çarpı işaretlerini bulalım, boyayalım. Çarpı işaretlerini ok yönünde kesik çizgilerin üzerinden çizerek tamamlayalım. Boş satıra kendimiz çarpı işareti yapalım. Büyük ve küçük olan okul araç-gereçlerini inceleyelim. Nesneleri ait olduğu gölgeleri ile çizerek eşleştirelim.**” yönergeleri çalışılır.

MATERYALLER: Büyük ve küçük düğmeler, maşa, şişe ve kavanoz.

SÖZCÜKLER: Maşa, çarpı, işaret

KAVRAMLAR

Boyut: Büyük-Küçük, Geniş-Dar

DEĞERLENDİRME

- Düğmelerle nasıl bir etkinlik yaptık?
- Düğmelerin boyutu nasıldı?
- Düğmeleri hangi yoldan götürmek daha kolaydı? Geniş mi, dar mı?
- Bugün öğrendiğimiz işaretin adı neydi?
- Çubukları kullanarak çarpı işareti yapabildiniz mi?
- Vücudunuz ile çarpı işaretini oluşturmak eğlenceli miydi?

AİLE KATILIMI: Ailelerden evde çocuklarıyla birlikte büyük ve küçük nesneleri gruplama çalışmaları yapmaları istenir.

UYARLAMA

BENİMLE ARKADAŞ OLUR MUSUN?

ETKİNLİK ÇEŞİDİ: TÜRKÇE, OYUN (Büyük Grup Etkinliği)
YAŞ GRUBU:

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 10. Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular.

(Göstergeleri: Yönergeye uygun olarak nesneyi doğru yere yerleştirir.)

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 7. Dinledikleri/izlediklerinin anlamını kavrar.

(Göstergeleri: Sözel yönergeleri yerine getirir. Dinlediklerini/izlediklerini açıklar. Dinledikleri/izledikleri hakkında yorum yapar.)

ÖĞRENME SÜRECİ

Çocuklar sandalyelerine oturur. “Ellerim Masanın Üstünde-Altında” adlı oyun kuralları anlatılarak oynanır. Öğretmen yönergeler verir. “Ellerim masanın altında” deyince çocuklar ellerini masanın altına, “Ellerim masanın üstünde” deyince çocuklar ellerini masanın üstüne koyar. Şaşırان çocuklar oyundan çıkarılır. Son bir kişi kalana kadar oyun devam eder. Oyunun ardından kukla ile “Arkadaş Arayan Hop Hop” adlı hikâye anlatılır.

ARKADAŞ ARAYAN HOP HOP

HOP HOP: Merhaba arkadaşlar benim adım Hop Hop. Ben bir tavşanıam ama yalnız bir tavşan. Yalnızım çünkü benim hiç arkadaşım yok... (Üzgün konuşur.) Şimdi bir arkadaşım olsa ne güzel onunla oyun oynardık.

CİK CİK: Cık cık, merhaba, merhaba... (Sevinçle konuşur.)

HOP HOP: Aaa... Merhaba sen kimsin?

CİK CİK: Benim adım Cık Cık, senin adın ne?

HOP HOP: Benim adım Hop Hop ama bana Yalnız Hop Hop da diyebilirsin.

CİK CİK: Yalnız Hop Hop mu? Neden yalnızsın.

HOP HOP: Yalnızım çünkü benim hiç arkadaşım yok.

CİK CİK: İstersen senin arkadaşın olurum.

HOP HOP: Ne! Benim arkadaşım mı olacaksın?

CİK CİK: Tabi ki olurum. Benim de hiç arkadaşım yoktu.

HOP HOP: Artık arkadaşız, hadi birlikte bir şeyler yapalım.

CİK CİK: Tamam hadi o zaman şarkı söyleyelim.

HOP HOP: Önce sen bir şarkı söyle, sonra da ben söyleyeyim.

CİK CİK: Ben en çok Minik Kuş şarkısını seviyorum. (Çocuklarla birlikte söylenir.)

HOP HOP: Çok güzel söyledin, ben de tavşan şarkısını söyleyeceğim. (Çocuklarla birlikte söylenir.)

CİK CİK: Sen de çok güzel söyledin. Peki şimdi ne yapalım.

HOP HOP: Şimdi de yarış yapalım, ne dersin?

CİK CİK: Yarış mı? Ama nasıl olacak bu yarış?

HOP HOP: Sen uçarak ben koşarak şu ağacın oraya kadar gideceğiz. Oraya önce ulaşan yarış kazanır.

CİK CİK: Tamam hadi o zaman yarış başlasın.

Hop Hop kukla yerden Cık Cık kuklada yukarıdan olacak şekilde sahneden çıkarılır.

Kısa bir süre sonra iki kukla tekrar neşe içinde kukla sahnesinde görünür.

HOP HOP: Ne çok eğlendik öyle değil mi?

CİK CİK: Evet hem eğlendik hem de yarışi ikimiz birden kazandık.

HOP HOP: Cık Cık iyi ki seni tanımışım, iyi ki seninle arkadaş olmuşum.

CİK CİK: Hop Hop ben de seninle arkadaş olduğum için çok mutluyum.

HOP HOP: Yarın yine burada buluşalım mı Cık Cık?

CİK CİK: Peki tamam. Ben yarın yine gelirim, birlikte yeni oyunlar oynarız.

HOP HOP: Görüşmek üzere arkadaşım.

CİK CİK: Görüşürüz arkadaşım.

(Seçkin TABAR)

MATERYALLER: Kuklalar kukla sahnesi

DEĞERLENDİRME

- Kukla oyunumuzun adı neydi?
- Öykümüzün konusu neydi?
- Hop Hop neden kendine yalnız tavşan diyordu?
- Hop Hop tavşan arkadaş buldu mu?

UYARLAMA

TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Okul Adı:

Tarih: 09.10.2023

Yaş Grubu (Ay):

Öğretmen Adı:

- Güne Başlama Zamanı

- Oyun Zamanı

Öğrenme merkezlerinde oyun

- Kahvaltı, Temizlik

- Etkinlik Zamanı

“Çember Şekli” isimli bütünleştirilmiş matematik, hareket, sanat büyük grup ve bireysel etkinlik

- Öğle Yemeği, Temizlik

- Dinlenme

- Kahvaltı, Temizlik

- Etkinlik Zamanı

“Eşli Yürüme” isimli hareket büyük grup etkinliği

- Oyun Zamanı

Öğrenme merkezlerinde oyun

- Günü Değerlendirme Zamanı

- Eve Gidiş

- Genel Değerlendirme

Çocuk Açısından:

Öğretmen Açısından:

Program Açısından:

ÇEMBER ŞEKLİ

ETKİNLİK ÇEŞİDİ: MATEMATİK, HAREKET, SANAT (Büyük Grup ve Bireysel Etkinlik)
YAŞ GRUBU:

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ

MOTOR GELİŞİMİ

Kazanım 4. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.

(Göstergeleri: Nesneleri döndürür. Nesneleri toplar. Kalem doğru tutar. Kalem kontrolünü sağlar. Çizgileri istenilen nitelikte çizer.)

SOSYAL VE DUYGUSAL GELİŞİM

Kazanım 3. Kendini yaratıcı yollarla ifade eder.

(Göstergeleri: Duygu, düşünce ve hayallerini özgün yollarla ifade eder. Özgün özellikler taşıyan ürünler oluşturur.)

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 6. Sözcük dağarcığını geliştirir.

(Göstergeleri: Dinlediklerinde yeni olan sözcükleri fark eder ve sözcüklerin anlamlarını sorar. Sözcükleri hatırlar ve sözcüklerin anlamını söyler. Yeni öğrendiği sözcükleri anlamlarına uygun olarak kullanır.)

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 12. Geometrik şekilleri tanıır.

(Göstergeleri: Gösterilen geometrik şeklin ismini söyler. Geometrik şekillerin özelliklerini söyler. Geometrik şekillere benzeyen nesneleri gösterir.)

ÖĞRENME SÜRECİ

Öğretmen çocuklara hulahop dağıtır. Kendisi de eline bir çember şekli alır. Çocuklardan ellerindeki şekli dikkatle incelemeleri ister. “Bu şekil neye benziyor?” sorusunu sorar. Tahmini olan çocukların cevaplarını dinlendikten sonra şeklin adının “çember” olduğunu söyler. Çocuklardan bu şekle benzeyen varlıkların isimlerini söylemeleri ister. Şeklin kenar ve köşesinin olmadığı vurgular. “Bu şekil daha önce öğrendiğimiz başka hangi şekle benziyor? Çember ile daire arasında nasıl bir fark var?” sorularını yönelterek konu hakkında sohbet edilir. Hulahop ile neler yapabileceklerini, nasıl oyunlar oynayabileceklerini anlatmaları ister. Çocukların küçük gruplar hâlinde istedikleri oyunları oynamalarına zaman tanır.

Ardından çocuklardan boya kalemlerini alıp sandalyelerine yerleşmeleri ister. Üzerinde fon kartonundan hazırlanıp yapıştırılmış çember şeklinin bulunduğu çalışma sayfalarını dağıtır. Çocuklara bu çemberi kullanarak nasıl bir resim yapabileceklerini sorar. Bu konudaki fikirleri dinlendikten sonra çocuklardan kâğıtlarında yapışık olan çemberi de kullanarak bir resim yapmalarını ister. Çalışmalar tamamlanınca panoya asılarak sergilenir.

Ardından çocuklar el ele tutuşarak halka olur. Çocuklara oluşturdukları şeklin neye benzediği sorulur. “Çember” cevabı alındıktan sonra “Çembercik” adlı parmak oyunu hep birlikte söylenir.

ÇEMBERCİK

Çember çember çembercik (Sol avuç içinde sağ el işaret parmağı ile çember hareketi yapılır.)

Ortasında pınarcık. (Sağ el işaret parmağı ile sol elin avuç içine tık tık yapılır.)

Bir kuş gelmiş su içmiş. (Sağ el havadan sol avuç içine getirilir.)

Hüüpppp Hüüpppp (Nefes içe çekilir.)

Pırrrrr uçu vermiş. (Uçma hareketi yapılır.)

(Anonim)

Konuyla ilgili çalışma sayfası uygulanır. “**Boni’nin söylediklerini dikkatle dinleyerek çember şeklini inceleyelim. Çember şekline benzeyen varlıkları çarpı (X) işareti ile işaretleyelim. Çevremizde çember şekline benzeyen başka neler vardır? Söyleyelim. Çemberleri ok yönünde kesik çizgilerin üzerinden çizerek tamamlayalım. Çizdiğimiz çemberlerin boyutları hakkında konuşalım. Boş satıra bir tane büyük, bir tane küçük çember çizelim.**” yönergeleri çalışılır.

MATERYALLER: Boya kalemleri, hulahoplar, üzerinde fon kartonundan hazırlanıp yapıştırılmış çember şeklinin bulunduğu çalışma sayfası

SÖZCÜKLER: Hulahop

KAVRAMLAR

Şekil: Çember

DEĞERLENDİRME

- Bugün incelediğiniz şeklin adı neydi?
- Çemberin köşesi, kenarı var mı?
- Çemberin daireden farkı nedir?
- Çemberleri kullanarak yaptığınız çalışmada, onu neyin eksik parçası olarak kullandınız?

UYARLAMA

EŞLİ YÜRÜME

ETKİNLİK ÇEŞİDİ: HAREKET ETKİNLİĞİ (Büyük Grup Etkinliği)
YAŞ GRUBU:

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELER

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 1. Yer değiştirme hareketlerini yapar.

(Göstergeleri: Yönergeler doğrultusunda yürür. Kayma adımı yaparak belirli mesafede ilerler.)

Kazanım 2. Denge hareketleri yapar.

(Göstergeleri: Ağırlığını bir noktadan diğerine aktarır. Başlama, durma ile ilgili denge hareketlerini yapar.)

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 7. Dinlediklerinin/izlediklerinin anlamını kavrar.

(Göstergeleri: Sözel yönergeleri yerine getirir.)

ÖĞRENME SÜRECİ

Öğretmen sınıfa bir arkadaşıyla girer ve arkadaşını çocuklara tanıtır. Öğretmen ile arkadaşının el bilekleri kurdele ile birbirine bağlanmıştır. Öğretmen arkadaşıyla birlikte “eşli yürüyüş” yapacağını açıklar. Çocukların yönergeleri doğrultusunda öğretmen ve arkadaş koordineli bir şekilde yürümeye başlar. Ardından çocuklardan eşli yürüyüş yapmaları için eş olmaları istenir ve kurdeleler el bileklerine bağlanır. “Hızlı yürüme, yavaş yürüme, yaklaşarak ve uzaklaşarak yürüme, kayma adımı ile yürüme gibi...” yönergelerle yürüme şekilleri çeşitlendirilir. Çocuklara birbirleriyle uyum içinde aynı hareketleri yapmaları için rehberlik edilir.

MATERYALLER: Kurdele

SÖZCÜKLER: Kayma, adım

KAVRAMLAR

Zıt: Hızlı-Yavaş

Yön/Mekânda Konum: Yakın-Uzak

DEĞERLENDİRME

- Arkadaşlarımızla ne yaptık? Nasıl yürüyüşler yaptık?
- Eşli hareket etmek için nelere dikkat etmemiz gerekir?
- Arkadaşınızla koordineli yürümeye çalışırken zorlandınız mı?
- En çok hangi yürüyüş türü hoşunuza gitti?
- Daha önce arkadaşlarınızla buna benzer oyunlar oynamış mıydınız?

UYARLAMA

TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Okul Adı:

Tarih: 10.10.2023

Yaş Grubu (Ay):

Öğretmen Adı:

• Güne Başlama Zamanı

• Oyun Zamanı

Öğrenme merkezlerinde oyun

• Kahvaltı, Temizlik

• Etkinlik Zamanı

"Duygularım" isimli bütünleştirilmiş Türkçe, sanat, müzik büyük grup ve bireysel etkinlik

• Öğle Yemeği, Temizlik

• Dinlenme

• Kahvaltı, Temizlik

• Etkinlik Zamanı

"Duyguların Dansı" isimli oyun, okuma yazmaya hazırlık büyük grup etkinliği

• Oyun Zamanı

Öğrenme merkezlerinde oyun

• Günü Değerlendirme Zamanı

• Eve Gidiş

• Genel Değerlendirme

Çocuk Açısından:

Öğretmen Açısından:

Program Açısından:

DUYGULARIM

ETKİNLİK ÇEŞİDİ: TÜRKÇE, SANAT, MÜZİK (Büyük Grup ve Bireysel Etkinlik)
YAŞ GRUBU:

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 4. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.
(Göstergeleri: Kalem doğru tutar, kalem kontrolünü sağlar.)

SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM

Kazanım 1. Kendisine ait özellikleri tanıtır.
(Göstergeleri: Duyuşsal özelliklerini söyler.)

Kazanım 4. Bir olay veya durumla ilgili olarak başkalarının duygularını açıklar.

(Göstergeleri: Başkalarının duygularını söyler. Başkalarının duygularının nedenlerini söyler. Başkalarının duygularının sonuçlarını söyler.)

Kazanım 5. Bir olay ya da durumla ilgili olumsuz duygularını uygun yollarla gösterir.

(Göstergeleri: Olumlu/Olumsuz duygularını olumlu sözel ifadeler kullanarak açıklar. Olumsuz duygularını olumlu davranışlarla gösterir.)

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 10. Görsel materyalleri okur.
(Göstergeleri: Görsel materyalleri inceler. Görsel materyalleri açıklar.)

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 17. Neden-sonuç ilişkisi kurar.
(Göstergeleri: Bir olayın olası nedenlerini söyler. Bir olayın olası sonuçlarını söyler.)

ÖĞRENME SÜRECİ

Mutlu, kızgın, üzgün, korkmuş ve şaşkın ifadelerinin çizili olduğu görseller çocuklara gösterilir. Çocuklara bu duyguların adları sorulur. Hangi durumlarda hangi duyguların yaşandığı ile ilgili cümleler söylenir, duygu kısmı çocuklar tarafından tamamlanır. Örneğin,

- Ailem istediğim oyuncayı aldığımda
- Arkadaşım benimle oyuncasını paylaşmadığında
- Öğretmenim sınıfa emekleyerek girdiğinde
- Arkadaşım bana vurduğunda
- En yakın arkadaşım o gün okula gelmediğinde
- Kedilerin uçtuğunu gördüğümde
- Ailemle dışarı çıktığımda onları kaybeder ve çevremde göremezsem

Çocuklar sandalyelerine geçer, artık materyalleri kullanarak istedikleri duygunun ifadesini anlatan çalışmalar yapmaları için onlara rehberlik edilir.

Sanat etkinliğinin ardından konuyla ilgili çalışma sayfası dağıtılır. “Boni’yi üzgün hissettiren şey ne olabilir? Altındaki kutuya resmini çizerek anlatalım. Boni’yi mutlu hissettiren şey ne olabilir? Altındaki kutuya resmini çizerek anlatalım. Duygu ifadelerinden mutlu olanları bulalım, üzerini çarpı (X) işareti ile işaretleyelim.” yönergeleri çalışılır.

MATERYALLER: Duygu kartları, artık materyaller, müzik

KAVRAMLAR

Duygu: Mutlu, Üzgün, Kızgın, Şaşkın

DEĞERLENDİRME

- Bugün hangi duyguları öğrendik?
- Sanat çalışmasında hangi duyguyu anlatan çalışma yaptınız?
- Sizi en çok ne mutlu eder?
- Sizi en çok ne şaşırtır?
- Sizi en çok ne üzer?
- Sizi en çok ne kızdırır?
- Sizi en çok ne korkutur?

AİLE KATILIMI: Ailelerden, çocukları ile aile albümlerini incelemeleri, fotoğraflardaki duygu durumları ve nedenleri hakkında sohbet etmeleri istenir.

UYARLAMA

DUYGU DANSI

ETKİNLİK ÇEŞİDİ: OYUN, OKUMA YAZMAYA HAZIRLIK ETKİNLİĞİ (Büyük Grup Etkinliği)
YAŞ GRUBU:

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ

MOTOR GELİŞİMİ

Kazanım 5. Müzik ve ritim eşliğinde hareket eder.

(Göstergeleri: Müzik ve ritim eşliğinde dans eder.)

SOSYAL VE DUYGUSAL GELİŞİM

Kazanım 4. Bir olay veya durumla ilgili olarak başkalarının duygularını açıklar.

(Göstergeleri: Başkalarının duygularını söyler. Başkalarının duygularının nedenlerini söyler. Başkalarının duygularının sonuçlarını söyler.)

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 17. Neden-sonuç ilişkisi kurar.

(Göstergeleri: Bir olayın olası nedenlerini söyler. Bir olayın olası sonuçlarını söyler.)

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 5. Dili iletişim amacıyla kullanır.

(Göstergeleri: Konuşmak için sırasını bekler.)

ÖĞRENME SÜRECİ

Sözsüz müzik eşliğinde “Duyguların Dansı” adlı oyun oynanır. Duygu kartları değişik şekillerde yerlere ters olacak şekilde konulur. Çocuklar müzik eşliğinde sınıf içinde birbirlerine dokunmadan serbest dolaşır. Müzik durdurulunca her bir çocuk bir kartın üzerinde durur. Sırayla kartı çevirip gördükleri duyguya göre yüzlerine o ifadeyi verirler. Öğretmen çocukların arasında dolaşarak başına dokunduğu çocuğun duygu durumuna göre cümle söyler ve başına dokunulan çocuk tamamlar. (..... için mutluyum, için üzgünüm, için kızgınım, ... için şaşkınım, için korkuyorum.) Ancak, bu oyunu oynarken birbirlerine saygı duymaları ve birbirlerini sabırla dinlemeleri özellikle hatırlatılır.

MATERYALLER: Duygu durumlarını ifade eden duygu kartları (mutlu, üzgün, kızgın, şaşkın vb.)

AVRAMLAR

Duygu: Mutlu, Üzgün, Kızgın, Şaşkın, Korkmuş

DEĞERLENDİRME

- Hangi oyunu oynadık?
- Duyguların dansı oyununu oynarken ne hissettiniz?
- Yüzünüze hangi duygu ifadesini verirken zorlandınız? Neden?
- Oyunu tekrar oynamak ister misiniz?

AİLE KATILIMI: Ailelerden ertesi günü yapılacak olan etkinlik için bir çift çorap göndermeleri istenir.

UYARLAMA

TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Okul Adı:

Tarih: 11.10.2023

Yaş Grubu (Ay):

Öğretmen Adı:

• Güne Başlama Zamanı

• Oyun Zamanı

Öğrenme merkezlerinde oyun

• Kahvaltı, Temizlik

• Etkinlik Zamanı

“Adımı Sakın Unutma” isimli bütünleştirilmiş Türkçe, matematik, okuma yazmaya hazırlık büyük grup ve bireysel etkinlik

• Öğle Yemeği, Temizlik

• Dinlenme

• Kahvaltı, Temizlik

• Etkinlik Zamanı

“Çorap Katlayalım” isimli oyun, okuma yazmaya hazırlık büyük grup etkinliği

• Oyun Zamanı

Öğrenme merkezlerinde oyun

• Günü Değerlendirme Zamanı

• Eve Gidiş

• Genel Değerlendirme

Çocuk Açısından:

Öğretmen Açısından:

Program Açısından:

ADIMI SAKIN UNUTMA

ETKİNLİK ÇEŞİDİ: TÜRKÇE, MATEMATİK, OKUMA YAZMAYA HAZIRLIK (Büyük Grup ve Bireysel Etkinlik)
YAŞ GRUBU:

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 4. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.

(Göstergeleri: Kalem doğru tutar, kalem kontrolünü sağlar, çizgileri istenilen nitelikte çizer.)

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 2. Sesini uygun kullanır.

(Göstergeleri: Konuşurken/şarkı söylerken nefesini doğru kullanır. Konuşurken/şarkı söylerken sesinin tonunu, hızını, şiddetini ayarlar.)

Kazanım 7. Dinlediklerinin/izlediklerinin anlamını kavrar.

(Göstergeleri: Sözel yönergeleri yerine getirir. Dinlediklerini/izlediklerini açıklar.)

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 4. Nesneleri sayar.

(Göstergeleri: İleriye doğru birer birer ritmik sayar. Belirtilen sayı kadar nesneyi gösterir. Saydığı nesnelerin kaç tane olduğunu söyler.)

Kazanım 5. Nesne veya varlıkları gözlemler.

(Göstergeleri: Nesne/varlığın adını söyler. Nesne/varlığın miktarını söyler.)

Kazanım 10. Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular.

(Göstergeleri: Nesnenin mekândaki konumunu söyler. Mekânda konum alır.)

ÖĞRENME SÜRECİ

Çocuklar ay şeklinde minderlere oturur. “Hoplarım Zıplarım Havucumu Toplarım” adlı parmak oyununu çocuklarla birlikte tekrarlayarak söylenir.

HOPLARIM ZIPLARIM HAVUCUMU TOPLARIM

Tonton Tavşan sabah erkenden uyanmış. (Uyanma hareketi yapılır.)

Karnı çok açılmış. (Karın bölgesi ovuşturulur.)

Sepete bakmış havuç yok. (Baş sağa sola sallanır.)

Mutfağa bakmış havuç yok. (Sağ el anlına götürülerek sağa bakılır.)

Şaşırmış kalmış. (Şaşkın yüz ifadesi yapılır.)

Tavşan ne yapayım, demiş. (Eller iki yana açılır. Çocuklara sorulur. Tavşan ne yapsın?)

Tamam, şimdi buldum, demiş. (Parmak şaklatılır.)

Hoplayarak, zıplayarak koşmuş tarlayı bulmak için. (İşaret ve orta parmağı kullanarak koşarmış gibi yürütülür.)

Tepeye tırmanmış, tepeden aşağı inmiş. (El yukarı kaldırılıp aşağı indirilir.)

Sağına bakmış, tarla yok. (Başparmak sağa tarafı gösterir.)

Soluna bakmış, tarla yok. (Başparmak sola doğru hareket ettirilir.)

Önüne bakmış tarla orada.

Başlamış koşmaya. (Koşma hareketi yapılır.)

Bir an durmuş ve şaşırmış.

Önünde kocaman bir taş varmış. (Sağ el ve sol el kollar birleştirilerek yukarı doğru tümsek yapılır.)

Tavşan ne yapayım, demiş. (Eller iki yana açılır. Çocuklara sorulur. Tavşan ne yapsın?)

Tamam, şimdi buldum demiş. (Parmak şaklatılır.)

Hop hop hoplamış. (İşaret ve orta parmağı kullanarak zıplama hareketi yapılır.)

Zıp zıp zıplamış, tarlaya ulaşmış. (El çırpılır.)

Başlamış havuçları toplamaya. (Havuç toplama hareketi yapılır.)

Bir tane havuç toplamış. Bir havuç bana yeter demiş. (İşaret parmağıyla bir gösterilir.)

Evinin yolunu tutmuş. Topladığı havucu afiyetle yemiş. (Yeme hareketi yapılır.)

(Seçkin TABAR)

Parmak oyununun ardından “Bir” adlı tekerleme birkaç defa tekrarlanarak söylenir.

BİR

Benim adım bir

Beni herkes bilir

Görünce beni

Hemen hatırla

Adım bir

Sakin unutma (Seçkin TABAR)

Çocuk sayısı kadar hazırlanmış olan 1 rakamı şablonları sınıfın çeşitli yerlerine saklanır. Çocuklar 1 rakamı avına çıkarak sınıfta gizlenmiş olan şablonları bulur. Buldukları 1 rakamlarını alarak sandalyelerine yerleştirirler. Boya kalemlerinin içerisinden kırmızı renkli kalemlerini seçip 1 şablonlarını boyarlar. Kâğıdın boş kısmına bir tane nesne çizip sayı ile eşleştirmeleri için rehberlik edilir. Çalışmaların tamamlanmasının ardından yapılan çalışmalar ile 1 merkezi düzenlenir. Konuyla ilgili çalışma sayfası dağıtılır. **“1 rakamını parmağımızla ok yönünde üzerinden giderek inceleyelim. Şemsiyenin 1 tane yıldız olan kısımlarını kırmızı renge boyayalım. 1 rakamlarını ok yönünde üzerinden çizerek tamamlayalım. Boş satıra kendimiz 1 rakamları yazalım. Etrafımıza bakalım 1 tane olan nesneleri söyleyelim. Üstteki 1 rakamının aynısını alttaki boş kutucukları boyayarak oluşturalım. Yaprakları ve altındaki kutucukta bulunan işaretleri inceleyelim. Karışık yaprakların kutucuklarına uygun işaretleri yapalım.”** yönergeleri çalışılır.

MATERYALLER: Boya kalemleri, 1 rakamı şablonları

KAVRAMLAR: Sayı/Sayma: “1” rakamı

DEĞERLENDİRME:

- Bugün hangi rakamı öğrendik?
- Tonton’un sepetinde kaç tane havuç vardı?
- 1 rakamının yazılışı nasıldı?
- 1 rakamını yazarken nelere dikkat ettik?
- Sınıfımızda 1 tane olan neler var?

UYARLAMA

ÇORAP KATLAYALIM

ETKİNLİK ÇEŞİDİ: OYUN VE OKUMA YAZMAYA HAZIRLIK ETKİNLİĞİ (Bütünleştirilmiş Büyük Grup Etkinliği)
YAŞ GRUBU:

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 1. Yer değiştirme hareketleri yapar.

(Göstergeleri: Isınma ve soğuma hareketlerini bir rehber eşliğinde yapar. Yönergeler doğrultusunda yürür.)

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 1. Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

(Göstergeleri: Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır. Dikkatini çeken nesne/durum/olaya yönelik sorular sorar. Dikkatini çeken nesne/durum/olayı ayrıntılarıyla açıklar.)

Kazanım 10. Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular.

(Göstergeleri: Mekânda konum alır.)

ÖZ BAKIM BECERİLERİ

Kazanım 3. Yaşam alanlarında gerekli düzenlemeler yapar.

(Göstergeleri: Ev ve okuldaki eşyaları katlar.)

ÖĞRENME SÜRECİ

Öğretmen bir gün önce ailelerden istediği çorapları eşlerinden ayırarak karışık olarak sepete koyar. Çocuklarla birlikte el ele tutuşup halka olunur ve yere oturulur. Öğretmen çorap katlama çalışması yapacaklarını ancak öncesinde bir tekerleme öğreneceklerini söyler. “Çorap Katlama” adlı tekerlemeyi öğretmen önce birkaç defa söyler sonra da çocuklarla birlikte tekrar edilir.

ÇORAP KATLAMA

Kırmızı, mavi, sarı,
Renk renk çoraplar,
Birbirine karışmışlar.
Haydi sıva kolları,
Ayır çorapları.
Önce eşlerini bulalım,
Sonra üst üste koyalım.
İkiye katladıktan sonra,
En üsttekinin içine
Elimizi koyalım,
Ters çevirip çorapları
İçine sokalım.
Katladık çorapları,
Kaybolmaz artık arkadaşlarım.

Tekerlemenin ardından öğretmen çorapları ortaya karışık hâlde döker. Her çocuğa sırayla bir çorabın eşini bularak üst üste koymaları için rehberlik edilir. Ardından çorap katlama yöntemini gösterir. Tüm çocuklar ellerindeki çorapları öğretmenin gösterdiği şekilde katlar. Çalışma tamamlanınca hep birlikte “Çorap Katlama” tekerlemesi tekrar söylenerek çoraplar sepete tekrar konulur ve sandalyelere oturulur.

Konuyla ilgili çalışma sayfası dağıtılır. **“Çorap katlama ile ilgili tekerlemeyi öğrenelim. Katlama aşamalarını gösteren resimleri sırasıyla takip ederek biz de çorabımızı katlayalım. Renksiz çorap resmini, çorabımızın modelinde yapmaya çalışarak renklendirelim.”** yönergeleri çalışılır.

Sınıfın boş bir alanına geçilir. Çocuklardan ayağı kalkıp halka olmaları istenir. “Benim bir balonum var. Bu balon çocuklardan oluşur. Şimdi el ele tutuşup balonumuzu oluşturalım.” denilir. Tüm çocuklar el ele tutuşunca üfleme başlanır. Şimdi balon şişmeye başladı. Siz de üfleyin balon iyice şişsin.” denilir. Halkanın açılarak düzene girmesi sağlanır. Balon şişirme oyununun ardından çocukların istedikleri halka oyunları oynanır.

SÖZCÜKLER: Katlama

DEĞERLENDİRME

- Çoraplarla ne yaptık?
- Çorapları katlamak kolay mıydı?
- Çorapları daha farklı katlayabilir miyiz?

UYARLAMA

TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Okul Adı:

Tarih: 12.10.2023

Yaş Grubu (Ay):

Öğretmen Adı:

• Güne Başlama Zamanı

• Oyun Zamanı

Öğrenme merkezlerinde oyun

• Kahvaltı, Temizlik

• Etkinlik Zamanı

"E Sesini Öğrenelim" isimli bütünleştirilmiş Türkçe, okuma yazmaya hazırlık, hareket büyük grup etkinliği

• Öğle Yemeği, Temizlik

• Dinlenme

• Kahvaltı, Temizlik

• Etkinlik Zamanı

"Kedi Fare" isimli oyun büyük grup etkinliği

• Oyun Zamanı

Öğrenme merkezlerinde oyun

• Günü Değerlendirme Zamanı

• Eve Gidiş

• Genel Değerlendirme

Çocuk Açısından:

Öğretmen Açısından:

Program Açısından:

E SESİNİ ÖĞRENELİM

ETKİNLİK ÇEŞİDİ: TÜRKÇE, OKUMA YAZMAYA HAZIRLIK, HAREKET (Büyük Grup Etkinliği)
YAŞ GRUBU:

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 1. Sesleri ayırt eder.

(Göstergeleri: Sesi kaynağının ne olduğunu söyler. Verilen sese benzer sesler çıkarır.)

Kazanım 9. Ses bilgisi farkındalığı gösterir.

(Göstergeleri: Sözcüklerin başlangıç seslerini söyler. Aynı sese başlayan sözcükler üretir.)

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 14. Nesnelerle örüntü oluşturur.

(Göstergeleri: Modele bakarak nesnelerle örüntü oluşturur. Bir örüntüde eksik bırakılan öğeyi söyler, tamamlar.)

ÖĞRENME SÜRECİ

Halının üzerine bol miktarda pipet ve kalem konulur. Br pipet-bir kalem, bir pipet-bir kalem sıralaması şeklinde yerleştirilir. Çocuklardan bu sıralamayı devam ettirmeleri istenir. Nesnelerin belli bir kurala göre sıralanmasına örüntü denildiğinin bilgisi tekrar edilir. Oyuncaklarla farklı örüntü oluşturma çalışmaları yapılır.

Öğretmen eline bir kutu alarak çocukların yanlarına gelir. Çocuklara “Çocuklar ben kutunun içinden bazı eşyalar çıkaracağım, siz çıkardığımız eşyaların ismini söyleyeceksiniz.” der. Öğretmen kutunun içinden sırayla nesneleri çıkarır ve çocuklara göstererek isimlerini sorar. (Elma, eldiven, emzik ve ekmek.) Çocuklar nesnelerin isimlerini söyler.

Öğretmen bu malzemelerin ortak özelliklerinin aynı sesle başladığına dikkat çeker. “E sesi ile başlayan başka neler var? Sınıfımızda E sesi ile başlayan eşyalar var mı? Sınıfımızda adı E sesi ile başlayan arkadaşımız var mı?” şeklinde sorular sorar. Çocukların cevapları alındıktan sonra oyun alanına geçilir. “E Sesi” adlı tekerleme hep birlikte söylenir.

E SESİ

E... e... e bebek e...

Esra bebek uyusun

Elbisesi ıslanmış

İpe asın kurusun

(Seçkin TABAR)

Çocuklar hakla olduktan sonra oyunun kuralları anlatılır. Çocukların arasından biri ebe seçilir. Ebe halkanın ortasında durur. Haklanın etrafındaki çocuklar “E sesi” ile başlayan bir meyve, nesne ya da isim söyleyerek topu başka bir arkadaşına atar. Ebe olan çocuk topu yakalamaya çalışır. Yakalayabilirse ebelikten kurtulur topu atan ebe olur. Eğer topu atacak olan çocuk belirli bir sürede “E sesi” ile başlayan bir isim söyleyemezse ebe o çocuk olur.

Etkinliğin ardından konuyla ilgili çalışma sayfaları dağıtılır. “Yukarıdaki örüntüleri inceleyelim. Örüntülerin devam etmesi için noktalı yere gelmesi gereken nesnenin üzerine çarpı (X) işareti yapalım. Sınıfımızdaki blokları kullanarak kendi örüntülerimizi oluşturalım. Büyük “E” ve küçük “e” seslerini inceleyelim. Büyük “E” sesinin desenlerini boyayarak renklendirelim. Resimdeki varlıkların neler olduğunu söyleyelim. Altında yazan kelimelerin içindeki “E” seslerini sayalım, sayısı kadar yuvarlak boyayalım.” yönergeleri çalışılır.

MATARYELLER: Eldiven, elma, emzik, ekmek

SÖZCÜKLER: E sesi

DEĞERLENDİRME

- Örüntü ne demektir?
- Hangi nesnelerle örüntü oluşturduk?
- Hangi sesle ilgili çalışmalar yaptık?
- E sesiyle başlayan neler vardır?
- Sınıfımızda ismi e sesi ile başlayan arkadaşın var mı?

UYARLAMA

KEDİ FARE

ETKİNLİK ÇEŞİDİ: OYUN ETKİNLİĞİ (Büyük Grup Etkinliği)
YAŞ GRUBU:

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 1. Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

(Göstergeleri: Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.)

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 7. Dinlediklerinin/izlediklerinin anlamını kavrar.

(Göstergeleri: Sözel yönergeleri yerine getirir.)

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 1. Yer değiştirme hareketleri yapar.

(Göstergeleri: Yönergeler doğrultusunda yürür.)

ÖĞRENME SÜRECİ

Tüm çocuklar daire olarak ayakta durur. Sayışma yöntemi ile çocuklardan bir tanesi kedi olur ve kedinin gözleri kapatılarak diğer çocuklardan biri fare seçilir.

Kedi olan çocuk fareyi bulmak için halkanın içinde dolaşır. Fareye yaklaştığında tüm çocuklar kedi gibi miyavlamaya başlar, uzaklaştıkça hiçbir çocuk ses çıkarmaz. Kedi dairenin içinde çocukların arasında dolaşmaya başlar. Miyavlamalar fazlaştığında fareye yaklaşmış olduğunu anlar ve oradaki çocuklar arasından fareyi bulmaya çalışır. Kedi fareyi bulursa arkadaşlarından bir tanesini kedi seçme hakkını kazanır. Oyun bu şekilde çocukların ilgisine göre devam eder.

DEĞERLENDİRME

- Oyunu eğlenceli buldun mu?
- Başka nasıl oynanabilirdi?
- Sen hiç fare gördün mü?

AİLE KATILIMI: Ailelerden ertesi gün yapılacak olan etkinlik için uzunluk ölçme araçları göndermeleri istenir.

UYARLAMA

TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Okul Adı:

Tarih: 13.10.2023

Yaş Grubu (Ay):

Öğretmen Adı:

- Güne Başlama Zamanı

- Oyun Zamanı

Öğrenme merkezlerinde oyun

- Kahvaltı, Temizlik

- Etkinlik Zamanı

“Ne Kadar Uzunum?” isimli bütünleştirilmiş Türkçe, matematik büyük grup etkinliği

- Öğle Yemeği, Temizlik

- Dinlenme

- Kahvaltı, Temizlik

- Etkinlik Zamanı

“Grafik Yapalım” isimli bütünleştirilmiş müzik, drama, matematik, sanat büyük grup ve bireysel etkinlik

- Oyun Zamanı

Öğrenme merkezlerinde oyun

- Günü Değerlendirme Zamanı

- Eve Gidiş

- Genel Değerlendirme

Çocuk Açısından:

Öğretmen Açısından:

Program Açısından:

NE KADAR UZUNUM?

ETKİNLİK ÇEŞİDİ: TÜRKÇE, MATEMATİK (Büyük Grup Etkinliği)
YAŞ GRUBU:

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 11. Nesneleri ölçer.

(Göstergeleri: Ölçme sonucunu tahmin eder. Standart olmayan birimlerle ölçer. Ölçme sonucunu söyler. Ölçme sonuçlarını tahmin ettiği sonuçlarla karşılaştırır. Standart ölçme araçlarının neler olduğunu söyler.)

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 10. Görsel materyalleri okur.

(Göstergeleri: Görsel materyalleri inceler. Görsel materyalleri açıklar.)

SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM

Kazanım 7. Bir işi ya da görevi başarmak için kendini güdüler.

(Göstergeleri Başladığı işi zamanında bitirmek için çaba gösterir.)

ÖĞRENME SÜRECİ

Çocuklar “U” şeklinde oturur. Çocuklara boy uzunluklarının ne kadar olduğunu bilip bilmedikleri sorulur. Boylarının kaç cm olabileceğini tahmin etmeleri istenir ve bu tahminler not edilir. Bir şeyin boyunu ölçmek için nelere ihtiyaç duyulduğu ile ilgili sohbet başlatılır. Önceden temin edilen (çocukların evlerinden getirdikleri) standart ölçme araçları gösterilir. Sorular sorularak araçlar hakkında bilgi verilir (cetvel, mezura, metre).

Ardından tahmin sonuçlarını ölçme sonuçlarıyla karşılaştırmak için çocukların duvarda tek tek boyları mezura ile ölçülür ve not edilir. Çocukların tahminleriyle gerçek boyları arasındaki ilişki üzerine sohbet edilir. Uzun-kısa kavramına dikkat çekilir. Sınıfta standart ölçme aracı yoksa boyun nasıl ölçülebileceği sorulur. Standart olmayan uzunluk ölçme araçlarına örnekler verilir (adım, karış, parmak, ayak, kulaç). Sınıftaki bir nesneyi standart olmayan ölçme araçlarıyla ölçmelerine fırsat verilir. Herkesin el büyüklüğü farklı olabileceği için bu ölçümün doğru sonuçlar vermeyeceği bilgisi verilir.

Etkinliklerin ardından konu ile ilgili çalışma sayfası dağıtılır. **“Bonî’nin yanındaki kalemleri inceleyelim. Hangisi uzun hangisi kısa söyleyelim. Yaprakların arasına karışmış kısa kalemleri yuvarlak (O) içine alalım. Uzun kalemleri çarpı (X) işareti ile işaretleyelim.”** yönergeleri çalışılır.

SÖZCÜKLER: Mezura, metre, cetvel, adım, karış, parmak, ayak, kulaç

KAVRAMLAR

Boyut: Uzun-Kısa

DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- Sınıfta nelerin boyunu ölçtünüz?
- Kendi boyunu şimdiye kadar hiç ölçmüş müydün? Nasıl?
- Bundan sonra herhangi bir şeyin uzunluğunu ölçmek için neler yapabilirsiniz/kullanabilirsiniz?

AİLE KATILIMI: Ailelere, okulda yapılan etkinlik hakkında bilgi metni gönderilip aile bireylerinin boylarını standart olmayan çeşitli ölçme araçlarıyla ölçerek karşılaştırmalar yapabilecekleri söylenir.

UYARLAMA

GRAFİK YAPALIM

ETKİNLİK ÇEŞİDİ: MÜZİK, DRAMA, MATEMATİK, SANAT (Büyük Grup ve Bireysel Etkinlik)
YAŞ GRUBU:

KAZANIM VE GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 20. Nesne/sembollerle grafik hazırlar.

(Göstergeleri: Nesneleri sembollerle göstererek grafik oluşturur. Grafiği oluşturan nesneleri veya sembolleri sayar. Grafiği inceleyerek sonuçlarını açıklar.)

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 2. Sesini uygun kullanır.

(Göstergeleri: Konuşurken/şarkı söylerken sesinin tonunu ayarlar. Konuşurken/şarkı söylerken sesinin hızını ayarlar. Konuşurken/şarkı söylerken sesinin şiddetini ayarlar.)

SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM

Kazanım 1. Kendisine ait özellikleri tanıtır.

(Göstergeleri: Fiziksel özelliklerini söyler.)

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 5. Müzik ve ritim eşliğinde hareket eder.

(Göstergeleri: Müzik ve ritim eşliğinde çeşitli hareketleri ardı ardına yapar.)

ÖĞRENME SÜRECİ

Çocuklar sınıfın ortasında toplanır. Ritim ile yürüyüş çalışmaları yapılır. Tefe yavaş yavaş vurulduğunda yavaş yürüme, hızlı hızlı vurulduğunda hızlı yürüme yapmaları gerektiği söylenir. Birkaç kez tekrar edilerek çalışma tamamlanır. Daha önce öğrenilen bir şarkıyı aynı şekilde hızlı ve yavaş ritim vuruşlarına göre söyleme çalışması yapılır. Tefe hızlı hızlı vurulunca çocukların şarkıyı hızlı ve yüksek sesle, yavaş yavaş vurunca da şarkıyı yavaş ve alçak sesle söylemeleri için rehberlik edilir.

Çocuklardan tek sıra olmaları istenir. Sıranın başından başlayarak her çocuk sırayla cinsiyetini söyler. Ardından çocuklara verilen yönergelerle hareket etmeleri istenir.

– Haydi, şimdi kızlar ellerini çırsın (erkekler hareket etmezler).

– Şimdi de erkekler dizlerine vursun (kızlar hareket etmezler).

– Şimdi kızlar kollarını havaya kaldırsın.

– Erkekler oldukları yerde zıplasın.

– Kızlar ellerinde ağzına kadar su dolu kova varmış gibi yürüsün.

– Erkekler sırtında ağır bir yük taşıyor gibi yürüsün vb. yönergeler ile oyun sürdürülür.

“Şimdi de kızlar ve erkekler hep birlikte buz üstündeymiş gibi düşmeden yürüsün. Düşmemek için birbirimize yardım edelim. Düşenleri yerden kaldıralım. Bakalım düşmeden sınıfın kapısına kadar kimler gidebilecek?” gibi yönergeler verilerek canlandırma yapılır.

Çocuklara sınıfta kaç kız, kaç erkeğin olduğunu gösteren bir grafik hazırlanacağı söylenir. Önceden hazırlanan grafik tablosuna yapıştırılacak büyüklükte semboller çocuklara dağıtılır. Grafik tablosunun önüne geçilir. Her çocuk sırayla gelir, kendi cinsiyetine uygun olan bölüme elindeki sembolü yapıştırır. (Sınıfta olmayan çocuklara ait semboller de öğretmen tarafından tabloya yapıştırılır.) Grafik incelenir. Kızlar ve erkekler için semboller ayrı ayrı sayılır. Sınıfta kaç kız kaç erkek olduğu, hangi grubun az hangi grubun çok olduğu söyleyerek çalışma tamamlanır.

Konuyla ilgili çalışma sayfası dağıtılır. **“Resmi inceleyelim. Gördüklerimizi anlatalım. Sınıfta farklı etkinlikler yapan çocukları sayalım. Grafik kutularında uygun sayıda kutucuk boyayarak gösterelim”** yönergeleri çalışılır.

Ardından **“İlk Sulu Boya Çalışmam”** adlı sanat etkinliği belirtilen yönergeler doğrultusunda çalışılır.

MATERYALLER: Semboller, grafik tablo

SÖZCÜKLER: Kural, grafik, yüksek, ton, alçak, tef, ritim, buz, pist

KAVRAMLAR

Miktar: Az-Çok

Zıt: Hızlı-Yavaş

DEĞERLENDİRME

- Şarkımızı nasıl söyledik? Şarkı söylerken kuralımız neydi?
- Hangi durumları canlandırdık?
- En kolay hangi durumu canlandırdınız? Hangisinde zorlandınız?
- Sınıfımızda en çok kız mı yoksa erkek mi var?
- Ailenizde sizin cinsiyetinizde olan kaç kişi var?

AİLE KATILIMI: Ailelerden gönderilen tabloya çocuklarıyla birlikte ailede kaç kız kaç erkek olduğu sayılarak tabloyu doldurmaları istenir.

UYARLAMA

TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Okul Adı:

Tarih: 16.10.2023

Yaş Grubu (Ay):

Öğretmen Adı:

• Güne Başlama Zamanı

• Oyun Zamanı

Öğrenme merkezlerinde oyun

• Kahvaltı, Temizlik

• Etkinlik Zamanı

"İki Rakamını Öğreniyorum" isimli bütünleştirilmiş matematik, oyun, sanat büyük grup ve bireysel etkinlik

• Öğle Yemeği, Temizlik

• Dinlenme

• Kahvaltı, Temizlik

• Etkinlik Zamanı

"Şişe Draması" isimli drama büyük grup etkinliği

• Oyun Zamanı

Öğrenme merkezlerinde oyun

• Günü Değerlendirme Zamanı

• Eve Gidiş

• Genel Değerlendirme

Çocuk Açısından:

Öğretmen Açısından:

Program Açısından:

İKİ RAKAMINI ÖĞRENİYORUM

ETKİNLİK ÇEŞİDİ: MATEMATİK, OYUN, SANAT (Büyük Grup ve Bireysel Etkinlik)
YAŞ GRUBU:

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 1. Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

(Göstergeleri: Dikkat edilmesi gereken nesne/durum olaya odaklanır.)

Kazanım 10. Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular.

(Göstergeleri: Mekânda konum alır.)

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 4. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.

(Göstergeleri: Nesneleri kopartır/yırtar. Malzemeleri yapıştırır.)

Kazanım 5. Ritim ve müzik eşliğinde hareket eder.

(Göstergeleri: Müzik ve ritim eşliğinde dans eder.)

ÖZ BAKIM BECERİLERİ

Kazanım 7. Kendini tehlikelerden ve kazalardan korur.

(Göstergeleri: Tehlikeli olan durumlardan uzak durur.)

ÖĞRENME SÜRECİ

Oyun alanına geçilir. Çocuklar yarım ay şeklinde oturur. “İki Kelebek” adlı parmak oyunu önce öğretmen tarafından sonra çocuklarla birlikte söylenir.

İKİ KELEBEK

İki kelebek uçuyormuş neşeyle, (İki elin parmakları birbirine kenetlenir. Parmaklar açılır kapatılır.)

Ama o da ne, (Sol el ağza götürülür, şaşıрма hareketi yapılır.)

Kırmızı kelebek yorulmuş, dinlenmek istiyormuş. (Parmaklar yavaş hareket ettirilir.)

Kırmızı bir çiçek görmüş hemen ona konmuş. (Sol elin parmakları yukarı gelecek şekilde hafif büzülür.)

Diğer kelebek uçmaya devam etmiş. (İki elin parmakları birbirine kenetlenir, parmaklar açılır kapatılır.)

Ama o da ne, (Sol el ağza götürülür, şaşıрма hareketi yapılır.)

Sarı kelebek de çok yorulmuş, dinlenmek istiyormuş. (Parmaklar yavaş hareket ettirilir.)

Sarı bir çiçek görmüş hemen ona konmuş. (Sol elin parmakları yukarı gelecek şekilde hafif büzülür.)

İki renkli kelebek mışıl mışıl uyumuş. (Uyuma hareketi yapılır.)

Öğretmen daha önceden çocuk sayısı kadar A3 boyutunda hazırladığı, üzerinde 2 rakamının yazılı olduğu kartonları çocukları göstererek “Bu rakamın adını biliyor musunuz?” sorusunu sorar. Çocukların cevaplarının alınmasının ardından rakamın iki olduğu açıklanır. Çocuklara “2 Rakamını Kapmaca” adlı oyununun kuralları açıklanır. Her çocuğun eline 2 rakamının yazılı olduğu kartlar verilir. Çocuklara bu kartları sınıfta istedikleri bir yere koymaları için rehberlik edilir. Müzik açıldığında çocuklar ritmik olarak dans eder. Müzik durduğunda çocuklar kartın üzerine çıkar. Oyunun her tekrarında bir kart oyun dışına alınır. Müzik durdurulduğunda kart kapamayan çocuk oyun dışına alınır. Oyun sırasında çarpışma, düşme gibi durumlar hatırlatılarak kendilerini korumaları vurgusu yapılır.

Oyun etkinliğinin ardından çocuklar sandalyelerine oturur. A4 kâğıdının üzerine 2 rakamı çizilmiş olan boyama sayfaları çocuklara dağıtılır. Çocuklar el işi kâğıtlarını yırtma yapıştırma tekniği ile iki rakamının içini tamamlar.

Sanat etkinliği tamamlandıktan sonra matematik çalışma sayfası dağıtılır. “**2 rakamını çizgisinin üzerinden ok yönünde parmağımızla giderek tanıyalım. Çerçevenin içindeki varlıkları inceleyelim. 2 tane olanları yuvarlak (O) içine alalım. 2 rakamlarını boyayarak Emre’yi okuluna ulaştıralım. Ayıcıklardan 2 tanesini boyayalım. 2 rakamlarını kesik çizgileri üzerinden çizerek tamamlayalım. Boş satıra kendimiz 2 rakamları yazalım**” yönergeleri çalışılır.

MATERYALLER: Müzik, üzerinde 2 rakamı yazan sayı kartları

KAVRAMLAR

Sayı/sayma: 2 rakamı

DEĞERLENDİRME

- Oyunumuzun adı neydi?
- Oyunumuzda hangi rakamdan bahsettik?
- Oyunumuzu oynarken en çok nerede eğlendiniz?
- Daha önce buna benzer bir oyun oynadık mı?
- Sayı kartını kapamayınca neler hissettiniz?

UYARLAMA

ŞİŞE DRAMASI

ETKİNLİK ÇEŞİDİ: DRAMA (Büyük Grup Etkinliği)
YAŞ GRUBU:

KAZANIM VE GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 1. Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

(Göstergeleri: Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır. Dikkatini çeken nesne/durum/olaya yönelik sorular sorar. Dikkatini çeken nesne/durum/olayı ayrıntılarıyla açıklar.)

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 8. Dinlediklerini/izlediklerini çeşitli yollarla ifade eder.

(Göstergeleri: Dinlediklerini/izlediklerini drama yoluyla sergiler.)

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 5. Müzik ve ritim eşliğinde hareket eder.

(Göstergeleri: Basit dans adımlarını yapar. Müzik ve ritim eşliğinde dans eder.)

ÖĞRENME SÜRECİ

Öğretmen çocuklara “Şişe Draması” yapacaklarını söyler. “Çalışmayı yaparken söylediğim yönergelere uygun hareketleri yapmanızı istiyorum.” ifadesini de ekler. Çocuklara verilen yönergelere uygun hareketleri yapmaları için rehberlik eder. “Şimdi hepiniz yere yatıp dizlerinizi karnınıza çekerek sarılıp gözlerinizi kapatın. Küçük bir şişenin içindesiniz. Şişenin içinde o kadar sıkışmışsınız ki bütün vücudunuz ağrıyor. Kocaman bir çöl burası. Çok uzun zamandır oradasınız. Belki 100 yıl kadardır ordasınız. Yardıma çok ihtiyacınız var. Biri gelse de beni kurtarsa diye düşünüyorsunuz. Tam bu sırada bir çocuk geliyor. Şişeyi alıyor, sallıyor, sağına soluna bakıyor, kapağını açıyor. Önce şişeden başınız çıkıyor. Sonra omuzlarınız. Biraz da sallanıyorsunuz ve sırayla her yerinizi çıkarıyorsunuz. Ayaklarınız çıkmıyor, sallayın sallayın ohhh be! Artık şişeden çıktınız. Özgürsünüz! Ellerinizi ayaklarınızı, kollarınızı rahatça hareket ettirebiliyorsunuz. Derin bir nefes alıyorsunuz. Şimdi istediğiniz gibi hareket edebilir, bağırabilir, hoplayıp zıplayabilirsiniz.” Çalışmanın sonunda bir müzik açarak serbest dans ederler.

MATERYALLER: Müzik

DEĞERLENDİRME

- Dramamızın adı neydi?
- Drama çalışmasını eğlendiniz mi?
- Şişenin dışında başka neyin içinde olabilirdik?
- Dans etmeyi seviyor musunuz?

UYARLAMA

TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Okul Adı:

Tarih: 17.10.2023

Yaş Grubu (Ay):

Öğretmen Adı:

• Güne Başlama Zamanı

• Oyun Zamanı

Öğrenme merkezlerinde oyun

• Kahvaltı, Temizlik

• Etkinlik Zamanı

"Mandal Takma Yarışması" isimli bütünleştirilmiş Türkçe, oyun, matematik büyük grup etkinliği

• Öğle Yemeği, Temizlik

• Dinlenme

• Kahvaltı, Temizlik

• Etkinlik Zamanı

"Haydi Gelin Çocuklar" isimli müzik, oyun grup etkinliği

• Oyun Zamanı

Öğrenme merkezlerinde oyun

• Günü Değerlendirme Zamanı

• Eve Gidiş

• Genel Değerlendirme

Çocuk Açısından:

Öğretmen Açısından:

Program Açısından:

MANDAL TAKMA YARIŞMASI

ETKİNLİK ÇEŞİDİ: TÜRKÇE, OYUN VE MATEMATİK (Büyük Grup Etkinliği)
YAŞ GRUBU:

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 1. Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

(Göstergeleri: Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.)

Kazanım 4. Nesneleri sayar.

(Göstergeleri: İleriye doğru birer birer ritmik sayar. Saydığı nesnelerin kaç tane olduğunu söyler.)

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 4. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.

(Göstergeleri: Nesneleri takar, çıkarır.)

ÖĞRENME SÜRECİ

Öğretmen strafordan yaptığı iki katlı pasta maketi veya büyük bir pasta resmi ile çocukların yanına gelir. Çocukların ilgisini pastaya çeker. “Pasta sever misiniz? En çok hangi pastayı seversiniz? Pastayı genellikle hangi özel günlerde alırsınız? Pastalara neden mum konulur? Pastadaki mumları kim söndürür?” soruları sorularak verilen cevaplar üzerine sohbet edilir. Çocuklara doğum tarihlerini bilip bilmedikleri sorulur. İnsanların dünyaya geldiği günün doğum tarihleri olduğu, her insanın birbirinden farklı olduğu söylenir. Doğum günü pastası maketinin veya resminin üzerine renkli pipetler takılıp uygun bir alana yerleştirilir. Ardından renkli mumlar isimli parmak oyunu hep birlikte söylenir.

RENKLİ MUMLAR

Bugün benim doğum günüm (Gülümsenir.)

Beş yaşına gireceğim (Sağ elin beş parmağı gösterilir.)

Annem kalp şeklinde pasta yaptı (Baş ve işaret parmakları kullanılarak kalp şekli yapılır.)

Beş tane renkli mum aldı. (Sol elin başparmağı gösterilir)

Birinci mum kırmızı renkli tıpkı domates gibi (Sol elin başparmağı gösterilir.)

İkinci mum sarı renkli tıpkı limon gibi (Sol elin işaret parmağı gösterilir.)

Üçüncü mum mavi renkli uçsuz bucaksız gökyüzü gibi (Sol elin orta parmağı gösterilir.)

Dördüncü mum yeşil renkli dalda duran yaprak gibi (Sol elin yüzük parmağı gösterilir.)

Beşinci mum turuncu renkli tıpkı havuç gibi (Sol elin serçe parmağı gösterilir.)

Mumları pastanın üzerine diktik (Sol el parmaklar yukarı gelecek şekilde tutulur.)

Annem tüm mumları yaktı, sıra geldi mumları söndürmeye

Ben derin bir nefes aldım (Derin nefes alınır.)

Başladım üfleme (Hızla üflenir.)

Ben üfledikçe mumlarım başladı sönmeye 1, 2, 3, 4, 5 (Sol elin parmakları avuç içine kapatılır)

E... hani bana alkış (Hep birlikte alkışlanır)

(Seçkin TABAR)

İki küçük sepetin içine 10’ar tane mandal koyarak oyun alanına geçilir. Oyun alanının ortasına bir daire çizilir. Dairenin ortasına mandal sepetleri yerleştirilir. Saymaca ile dört çocuk seçilir. İkişerli eşleştirilir. Oyunun kuralları açıklanır. Hareketli bir müzik açılır. Başla komutuyla mandal takma görevini alan çocuk eşinin kıyafetleri üzerine mandal takmaya başlar. Müzik durdurulur. Hep birlikte grupların mandalları sayılır. En çok mandal takan grup oyunu kazanır.

Ardından çalışma sayfaları dağıtılır. **“2 rakamını parmağımızla ok yönünde üzerinden giderek inceleyelim. Kaç tane matara var, sayalım. 2 rakamlarını ok yönünde üzerinden çizerek tamamlayalım. Boş satıra kendimiz 2 rakamları yazalım. Su mataramızı alalım ve bir arkadaşımızla yan yana gelelim. Birlikte kaç tane su mataramız oldu söyleyelim. Üstteki 2 rakamının aynısını alttaki boş kutucukları boyayarak oluşturalım.”** yönergeleri çalışılır.

MATERYALLER: Mandallar, sepet, müzik

SÖZCÜKLER: Mandal

KAVRAMLAR

Sayı/Sayma: 1- 10 arası ritmik sayma

DEĞERLENDİRME

- Oyun sizce eğlenceli miydi?
- Bu oyunda mandaldan başka ne kullanabildik?
- Mandal takarken çıkarırken zorlandınız mı?
- Mandalla başka hangi oyunları oynadık?

UYARLAMA

HAYDİ, GELİN ÇOCUKLAR

ETKİNLİK ÇEŞİDİ: MÜZİK, OYUN (Büyük Grup Etkinliği)
YAŞ GRUBU:

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 8. Dinlediklerini/izlediklerini çeşitli yollarla ifade eder.

(Göstergeleri: Dinledikleri/izlediklerini müzik yoluyla sergiler.)

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 1. Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

(Göstergeleri: Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır. Dikkatini çeken nesne/durum/olaya yönelik sorular sorar.)

Kazanım 3. Algıladıklarını hatırlar.

(Göstergeleri: Nesne/durum/olayı bir süre sonra yeniden söyler.)

ÖĞRENME SÜRECİ

“Bugi Bugi” şarkısı hareketleriyle birlikte söylenir. Şarkıyı bireysel olarak söylemek isteyen çocuklara imkân verilir.

BUGİ BUGİ YAPALIM

Haydi gelin çocuklar, bugi bugi yapalım. (Eller iki yanda kalçalar sallanır.)

Eller şimdi havaya, bugi bugi yapalım. (Eller havada kalçalar iki yana sallanır.)

Sağ ayağım öndedir, (Sağ ayak öne getirilir.)

Şimdi de geridedir, (Sağ ayak geriye alınır.)

Sol ayağım öndedir, (Sol ayak öne alınır.)

O da şimdi geride. (Geri alınır.)

Ayakları açalım, (Zıplayarak bacaklar iki yana açılır.)

Elleri yere saçalım, (Ayaklar açık belimizden yere bükülerek kollar aşağıya sallanır.)

Eller şimdi belime, bugi bugi yapalım. (Eller belde kalça iki yana sallanır.)

Etkinliğin ardından çocuklar halka olup yere oturur. Rastgele öğretmenin seçtiği iki çocuk karşılıklı olarak ayağa kaldırılır. Çocuklar birbirlerine yaklaşık 10 saniye dikkatlice bakar. Ardından çocuklar birbirlerine arkasını döner ve kendilerine ait bir şeyi değiştirmeleri istenir. Çocuklar tokalarını çıkarabilir, tek bir düğmeyi açabilir, gözlük takabilir, vb. Sonra iki çocuk da aynı anda birbirlerine döndüklerinde değişikliği ilk fark eden çocuk oyunu kazanır. Oyun çocukların ilgisine göre devam ettirilir. Oyun bitirilirken çocuklara bu oyunu kazanabilmek için neyin önemli olduğu sorulur. Çocuklara dikkatin önemi vurgulanarak üzerinde sohbet edilir.

MATERYALLER: Ritim aletleri, gazete

SÖZCÜKLER: Ritim

DEĞERLENDİRME

- Şarkımızın adı neydi?
- Yaptığımız hareketler nelerdi?
- Oyunumuzu oynamak için en önemli şey neydi?
- Arkadaşınızdaki değişikliği bulmak zor muydu? Kolay mıydı?

UYARLAMA

TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Okul Adı:

Tarih: 18.10.2023

Yaş Grubu (Ay):

Öğretmen Adı:

• Güne Başlama Zamanı

• Oyun Zamanı

Öğrenme merkezlerinde oyun

• Kahvaltı, Temizlik

• Etkinlik Zamanı

“Sonbahar Mevsimi” isimli bütünleştirilmiş fen, Türkçe, sanat büyük grup ve bireysel etkinlik

• Öğle Yemeği, Temizlik

• Dinlenme

• Kahvaltı, Temizlik

• Etkinlik Zamanı

“Sana Ne Söyledim?” isimli oyun büyük grup etkinliği

• Oyun Zamanı

Öğrenme merkezlerinde oyun

• Günü Değerlendirme Zamanı

• Eve Gidiş

• Genel Değerlendirme

Çocuk Açısından:

Öğretmen Açısından:

Program Açısından:

SONBAHAR MEVSİMİ

ETKİNLİK ÇEŞİDİ: FEN, TÜRKÇE, SANAT (Büyük Grup ve Bireysel Etkinlik)
YAŞ GRUBU:

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 4. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.

(Göstergeleri: Nesneleri toplar. Değişik malzemeler kullanarak resim yapar.)

SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM

Kazanım 3. Kendini yaratıcı yollarla ifade eder.

(Göstergeleri: Duygu, düşünce ve hayallerini özgün yollarla ifade eder.)

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 6. Sözcük dağarcığını geliştirir.

(Göstergeleri: Dinlediklerinde yeni olan sözcükleri fark eder ve sözcüklerin anlamlarını sorar. Sözcükleri hatırlar ve sözcüklerin anlamını söyler. Eş anlamlı sözcükleri kullanır.)

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 8. Nesne veya varlıkların özelliklerini karşılaştırır.

(Göstergeleri: Nesne/varlıkların rengini, şeklini, büyüklüğünü ayırt eder, karşılaştırır.)

ÖĞRENME SÜRECİ

Öğretmen çocuklara okula gelirken yerlerde dökülen yapraklar gördüğünü, bunun neden olduğunu sorarak sohbeti başlatır.

Çocukların cevapları dinlenir. Sonbahar mevsiminde olduğumuzu, sonbahar mevsiminde ağaçlarda ne gibi değişiklikler olduğunu inceleyecekleri söylenir. Birlikte bahçeye çıkılır, çocukların ellerine poşet verilir. Bahçedeki ağaçlar, dökülen yapraklar incelenir. Ellerindeki poşetlere birbirine benzemeyen çeşitli yaprakları toplamaları için rehberlik edilir. Çocuklarla birlikte kuru yapraklar üzerinde yürüyerek çıkardığı ses dinlenilir. Toplanan yapraklar fen merkezinde renklerine, şekillerine, büyüklüklerine göre ayrılır.

Çocuklarla birlikte sınıftaki mevsimler panosu incelenir, gördüklerini anlatmaları istenir. Sonbahar mevsiminde olan değişiklikler hakkında sohbet edilir. Yağmurların fazla yağdığı, kuşların sıcak ülkelere göç etmeye başladığı vb. bilgiler çocuklara verilir. Sonbahar mevsimine ayrıca “güz” denildiği söylenerek eş anlamlı kelimeye vurgu yapılır. Rüzgârların başladığı ve yaprakların bu yüzden döküldüğü söylenerek “rüzgârın oluşumu” adlı bilgi videosu izletilir.

Etkinliklerin ardından çocuklar sandalyelerine oturur. “Sonbahar Kıyafeti” adlı sanat etkinliği belirtilen yönergeler doğrultusunda çalışılır. Tamamlanan çalışmalar panoda sergilenir.

Sınıf toplanıp temizlendikten sonra çalışma sayfaları dağıtılır. “Rüzgâr çok kuvvetli esince Robotun şapkası kafasından uçmuş. Robot şapkasını tutmak için arkasından koşmuş koşmuş ve sonunda yakalamış. Robot, rüzgârlı havalarda şapkasının kafasından uçmaması için bir çözüm düşünmeye başlamış. Siz olsaydınız şapkanızın kafanızdan uçmaması için nasıl bir çözüm düşünürdünüz? Fotoğrafımızın kafa kısmını yuvarlığın içine yapıştıralım. Düşüncelerimizi bulutun içine çizerek anlatalım. Aniden yağmur başlayınca Robot zor durumda kalmış. Doğru yolu çizerek Robotu ihtiyacı olduğu nesneye ulaştıralım. Yağmur en çok hangi mevsimde yağar söyleyelim.” yönergeleri çalışılır.

MATERYALLER: Poşet

SÖZCÜKLER: Güz

KAVRAMLAR

Zaman: Sonbahar Mevsimi

DEĞERLENDİRME

- Bugün hangi mevsimi öğrendik?
- Sonbahar mevsiminin eş anlamlı adı neydi?
- Bugün bahçeden ne topladık?
- Yaprakları incelerken en çok hangi yaprak dikkatinizi çekti?
- Yaprakları gruplarken zorlandınız mı?
- Sonbahar yaprakları ile başka neler yapabiliriz?

UYARLAMA

SANA NE SÖYLEDİM?

ETKİNLİK ÇEŞİDİ: OYUN (Büyük Grup Etkinliği)
YAŞ GRUBU:

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 2. Sesini uygun kullanır.

(Göstergeleri: Konuşurken/şarkı söylerken nefesini doğru kullanır. Konuşurken/şarkı söylerken sesinin tonunu, hızını ve şiddetini ayarlar.)

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 1. Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

(Göstergeleri: Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.)

ÖĞRENME SÜRECİ

Çocuklardan U şeklinde haliya oturur. “Sana Ne Söyledim?” adlı oyunun oynanacağı söylenerek oyunun kuralı açıklanır. “Ben sıranın başındaki çocuğun kulağına bir kelime söyleyeceğim. O da duyduğu kelimeyi yanındaki arkadaşının kulağına söyleyecek. Bu şekilde kulaktan kulağa söylenen kelime en sondaki çocuğa kadar ilerleyecek. En sondaki çocuğa gelince yüksek sesle ne duyduğunu soracağız. Doğru duymuşsa alkışlayacağız. Yanlış duymuşsa geriye tek tek sorup kimin yanlış yaptığını bulacağız.” denir. Öğretmen bu şekilde açıklama yaptıktan sonra oyun başlar. Baştaki çocuğa bir kelime söyler. Oyun çocukların ilgileri doğrultusunda devam ettirilir.

DEĞERLENDİRME

- Bugün oynadığımız oyunun adı neydi?
- Arkadaşınızın kulağına söylediği sözcüğü anlayabildiniz mi?
- Sessiz bir şekilde konuşmak hoşunuza gitti mi?
- Daha önce bu oyunu oynadınız mı?
- Bu oyunu başka nasıl oynayabiliriz?

UYARLAMA

TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Okul Adı:

Tarih: 19.10.2023

Yaş Grubu (Ay):

Öğretmen Adı:

• Güne Başlama Zamanı

• Oyun Zamanı

Öğrenme merkezlerinde oyun

• Kahvaltı, Temizlik

• Etkinlik Zamanı

“Dökülen Yapraklar” isimli bütünleştirilmiş fen, Türkçe, sanat büyük grup ve bireysel etkinlik

• Öğle Yemeği, Temizlik

• Dinlenme

• Kahvaltı, Temizlik

• Etkinlik Zamanı

“Aç Kapıyı Bezirgânbaşı” isimli oyun büyük grup etkinliği

• Oyun Zamanı

Öğrenme merkezlerinde oyun

• Günü Değerlendirme Zamanı

• Eve Gidiş

• Genel Değerlendirme

Çocuk Açısından:

Öğretmen Açısından:

Program Açısından:

DÖKÜLEN YAPRAKLAR

ETKİNLİK ÇEŞİDİ: TÜRKÇE, SANAT (Büyük Grup ve Bireysel Etkinlik)
YAŞ GRUBU:

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 4. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.

(Göstergeleri: Nesneleri yeni şekiller oluşturacak biçimde bir araya getirir. Nesneleri keser, yapıştırır.)

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 3. Algıladıklarını hatırlar.

(Göstergeleri: Nesne/durum/olayı bir süre sonra yeniden söyler. Hatırladıklarını yeni durumlarda kullanır.)

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 2. Sesini uygun kullanır.

(Göstergeleri: Konuşurken/şarkı söylerken nefesini doğru kullanır. Konuşurken/şarkı söylerken sesinin tonunu, hızını ve şiddetini ayarlar.)

Kazanım 8. Dinlediklerini/izlediklerini çeşitli yollarla ifade eder.

(Göstergeleri: Dinledikleri/izledikleri ile ilgili sorulara cevap verir. Dinlediklerini/izlediklerini başkalarına anlatır. Dinlediklerini/izlediklerini öykü yoluyla sergiler.)

ÖĞRENME SÜRECİ

Çocuklar çember olarak yere oturulur. “Sonbahar” adlı şiir birkaç defa söylenerek sohbete başlanır.

SONBAHAR

Dökülüyor yapraklar
Islanıyor topraklar
Soğuk eser rüzgârlar
Bak geldi sonbahar

(Seçkin TABAR)

“Sonbahar mevsiminde çevremizde, evimizde, kıyafetlerimizde nasıl değişiklikler meydana geliyor?” sorusu sorulur.

Çocuklara sonbaharda kendi gözlemlediklerini anlatmaları için fırsat verilir. Üzerinde tişört ve şort olan çocuk resmi gösterilir. “Bu çocuk çok üşüyor, sonbaharda ne giyinmeli?” sorusu sorulur. Çocukların cevapları dinlenir. Sağlığını korumak için mevsime göre giyinmenin önemi anlatılır.

Sohbetin ardından “Dökülen Yapraklar” adlı parmak oyunu hep birlikte söylenir. Öğretmen, bir hikâye anlatmaya başlar.

Tamamı anlatılmayan hikâye soru cevap ile çocuklar tarafından tamamlanır.

DÖKÜLEN YAPRAKLAR

Sonbahar geldi
Ağaçlarda yapraklar (İki el yukarı kaldırılır.)
Birer birer dökülmeye başladı (Parmaklar teker teker kapatılır.)
Bahçemizde bir ağaç var
Dallarında beş tane yaprağı var (Sağ el yukarı kaldırılır parmakları açılır.)
Rüzgâr esti vuu...vuuu...diye (Vuuu diye ses çıkarılır.)
Yapraklar sallandı bir sağa bir sola (Sağa sola sallanılır.)
Pat düştüler birer birer yere (İki el birbirine vurulur, sonra sağ elin parmakları teker teker kapatılır.)

(Seçkin TABAR)

Çocuklara “Sonbahar” adlı sesli hikâye dinletilir. Sonrasında hikâye ile ilgili sorular sorarak çocuklarla değerlendirilir.

Etkinlikler tamamlandıktan sonra onunla ilgili çalışma sayfaları dağıtılır. “**Sonbahar resmini inceleyelim, yaşanan değişiklikler hakkında konuşalım. Altta yer alan varlıkları büyük resimde bularak yuvarlak (O) içine alalım. Resimleri kesik çizgilerin üzerinden çizerek simetrisini tamamlayalım.**” yönergeleri çalışılır.

Ardından “**Bitki Çayı**” adlı sanat çalışması belirtilen yönergeler doğrultusunda tamamlanır.

MATERYALLER: Ada çayı dalı

KAVRAMLAR

Zaman: Sonbahar mevsimi

DEĞERLENDİRME

- Şimdi hangi mevsimdeyiz?
- Sonbahar mevsiminde havalar nasıl olur?
- Sonbahar mevsiminde nasıl giyiniriz?
- Söylediğimiz şiirin adı neydi?

UYARLAMA

AÇ KAPIYI BEZİRGÂNBAŞI

ETKİNLİK ÇEŞİDİ: OYUN (Büyük Grup Etkinliği)
YAŞ GRUBU:

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 1. Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

(Göstergeleri: Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.)

Kazanım 10. Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular.

(Göstergeleri: Mekânda konum alır.)

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 1. Yer değiştirme hareketleri yapar.

(Göstergeleri: Yönergeler doğrultusunda yürür.)

ÖĞRENME SÜRECİ

Bir daire olunur. “Aç Kapiyı Bezirgânbaşı” adlı oyun oynanır. Çocuklar arasından sayışarak iki kişi seçilir. Seçilen çocuklara birbirlerinin karşısına geçmeleri ve el ele tutuştuktan sonra ellerini yukarı kaldırmaları söylenir. Daha sonra diğer çocuklara duyurmadan birine “yağmur”, diğerine “yağmurluk” ismi verilir. Diğer çocuklar bir tren olur ve şarkı söylenirken sırayla el ele tutuşan arkadaşlarının ellerinin altından geçerler.

Aç kapiyı bezirgânbaşı, bezirgânbaşı.

Kapı hakkı ne verirsin ne verirsin.

Arkamdaki yadigâr olsun, yadigâr olsun.

Bir sıçan, iki sıçan, üçüncüsünde kapan.

Şarkının “üçüncüsünde kapan” bölümünde yakalanan çocuğa “yağmur mu, yağmurluk mu” diye sorulur. Hangisini tercih ederse seçtiği ismi taşıyan çocuğun arkasına geçer. (Bunu yaparken gruptaki diğer çocukların duymadığından emin olunur). Gruptaki herkes yakalandıktan ve seçimini yaptıktan sonra tebeşirle ortaya bir çizgi çizilir. Grup başları birbirinin ellerinden, arkalarındaki çocuklar birbirlerinin belinden tutarak karşılıklı çekişeceği ve çizgiyi ilk geçen grubun oyunu kaybedeceği anlatılır. Sonrasında oyunda yapılanlar özetlenerek etkinlik sonlandırılır.

SÖZCÜKLER: Yağmurluk

DEĞERLENDİRME

- Oyunumuzun adı neydi?
- Oyun oynarken neler hissettiniz?
- Bu oyunu başka nasıl oynayabilirdik?

UYARLAMA

TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Okul Adı:

Tarih: 20.10.2023

Yaş Grubu (Ay):

Öğretmen Adı:

- Güne Başlama Zamanı

- Oyun Zamanı

Öğrenme merkezlerinde oyun

- Kahvaltı, Temizlik

- Etkinlik Zamanı

"Benim Adım Daire" isimli bütünleştirilmiş Türkçe, oyun, sanat büyük grup ve bireysel etkinlik

- Öğle Yemeği, Temizlik

- Dinlenme

- Kahvaltı, Temizlik

- Etkinlik Zamanı

"Bardağı Doldurabilir misin?" isimli bütünleştirilmiş okuma yazmaya hazırlık, oyun bireysel etkinlik

- Oyun Zamanı

Öğrenme merkezlerinde oyun

- Günü Değerlendirme Zamanı

- Eve Gidiş

- Genel Değerlendirme

Çocuk Açısından:

Öğretmen Açısından:

Program Açısından:

BENİM ADIM DAİRE

ETKİNLİK ÇEŞİDİ: TÜRKÇE, OYUN, SANAT, OYUN (Büyük Grup ve Bireysel Etkinlik)
YAŞ GRUBU:

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 5. Nesne ya da varlıkları gözlemler.

(Göstergeleri: Nesne/varlığın şeklini söyler.)

Kazanım 12. Geometrik şekilleri tanıır.

(Göstergeleri: Gösterilen geometrik şeklin ismini söyler. Geometrik şekillerin özelliklerini söyler.)

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 6. Sözcük dağarcığını geliştirir.

(Göstergeleri: Dinlediklerinde yeni olan sözcükleri fark eder ve sözcüklerin anlamlarını sorar.)

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 4. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.

(Göstergeleri: Nesneleri yeni şekiller oluşturacak biçimde bir araya getirir. Malzemeleri yapıştırır.)

ÖĞRENME SÜRECİ

Öğretmen her çocuğa kırmızı renkli fon kartonundan kestiği daire şekillerini dağıtır. Çocuklardan şekli incelemelerini ister. Şekil bir süre incelendikten sonra öğretmen “Bu şeklin adı dairedir. Hiç kenarı ve köşesi yoktur.” der. Sınıfta daire şekline benzeyen nesneler bulunur ve masanın üzerine konur. Çocuklar bulunan nesneleri inceledikten sonra “Benim Adım Daire” adlı parmak oyununu birkaç kere öğretmen söyledikten sonra tekrar ederler.

BENİM ADIM DAİRE

Benim adım daire (İki elin işaret ve başparmakları ile daire şekli oluşturulur.)

Birçok eşya bana benzer

İşte bir top daire şeklinde (İki elin bütün parmakları birleştirilir.)

Ses çıkarıyor, pat pat pat diye (Top yere vurulur gibi hareket edilir.)

Duvardaki saat, daire şeklinde (İki elin işaret ve başparmakları ile daire şekli oluşturulur.)

Ses çıkarıyor, tik tak tik tak diye (Baş, sağa sola sallanır.)

Bakin bir araba geçiyor (İşaret parmağı ile yol gösterilir.)

Tekerlekleri fır dönüyor (İki el, birbiri etrafında döndürülür.)

Haydi etrafımızda dönelim (Ayağa kalkılır, her çocuk etrafında döner.)

Çizelim onlarca daire

(Seçkin TABAR)

Çocuklar el ele tutuşup daire oluşturarak yere çömelir. Öğretmen eline kırmızı renkli fon kartonundan hazırladığı daire şeklini alır. Çocuklara “Çocuklar şimdi bu daire şekli elden ele dolaşacak ben düdüğü çaldığımda daire şekli kimin elinde ise o sınıfta daire şekline benzeyen bir nesnenin ismini söyleyecek, nerede bulunduğunu eliyle gösterecek.” der. Daire şekli elden ele dolaşmaya başlar. Öğretmen düdüğü çalınca daire şeklini elinde tutan çocuk sınıfa dikkatle bakar ve “Daire şeklinde!” diyerek eşyanın bulunduğu yeri eliyle gösterir. Oyun tüm çocukların katılımı ile devam eder. Ardından bir ve iki rakamını tekrar edici alıştırmalar yaptırılır.

Çocuklara daire şeklinde kesilmiş kırmızı fon kartonu dağıtılarak “Daire Adam” yapacakları söylenir. Masaya çeşitli artık yünler, düğmeler, makarna, vb. malzemeler yerleştirilir. Çocuklara bu malzemeleri kullanarak daire adamın yüzünü yapmaları için rehberlik edilir. Kırmızı kartondan kesilmiş el ve ayak kalıpları yapıştırılır. Tamamlanan kuklanın arkasına pipet yapıştırarak çalışma sonlandırılır.

Sanat etkinliğinin ardından sınıf toplanır, çalışma sayfaları dağıtılır. “Salyangozların üzerindeki rakamları inceleyelim. Üzerinde 1 rakamı yazanları kırmızı renge, 2 rakamı yazanları istediğimiz renge boyayalım. Boni’nin söylediklerini dinleyerek daire şeklini inceleyelim. Daire şekline benzeyen varlıkları çarpı (X) işareti ile işaretleyelim.” yönergeleri çalışılır.

MATERYALLER: Sınıfta bulunan daire şeklindeki nesneler, daire şeklinde kesilmiş fon kartonu, artık malzemeler, yapıştırıcı

KAVRAMLAR

Geometrik Şekil: Daire

DEĞERLENDİRME

- Bugün hangi şekli öğrendik?
- Sınıfımızdaki hangi nesneler daire şekline benziyor?
- Sanat etkinliğini beğendiniz mi?
- Daire adam kuklanıza bir isim verseydiniz ne olurdu?

UYARLAMA

BARDAĞI DOLDURABİLİR MİSİN?

ETKİNLİK ÇEŞİDİ: OKUMA YAZMAYA HAZIRLIK, OYUN (Bireysel Etkinlik)
YAŞ GRUBU:

KAZANIM VE GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 1. Nesne/durum olaya dikkatini verir.

(Göstergeleri: Dikkatini çeken nesne/durum/olayı ayrıntılarıyla açıklar.)

Kazanım 2. Nesne/durum/olayla ilgili tahminde bulunur.

(Göstergeleri: Gerçek durumu inceler. Tahmini ile gerçek durumu karşılaştırır.)

Kazanım 5. Nesne veya varlıkları gözlemler.

(Göstergeleri: Nesne/varlığın miktarını söyler.)

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 4. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.

(Göstergeleri: Nesneleri kaptan kaba boşaltır.)

ÖĞRENME SÜRECİ

Öğretmen çocukların sandalyelerini alarak yarım daire şeklinde oturmalarını ister. Ortaya küçük bir masanın üzerine de bir plastik sürahi, plastik bardak koyar. Sürahinin boş mu, dolu mu olduğu çocuklara sorulur. Şimdi bu boş bardağı doldurmak ister misiniz? Diyerek oyun hakkında gerekli açıklamalar yapılır. Sayısmaca ile bir çocuk ebe seçilir ve gözleri bağlanır. Elleriyle su bardağı ve sürahiyi bulup suyu etrafa dökmeden bardağa boşaltması istenir. (Gerekli güvenlik önlemleri alınarak yapılmalı.) Oyunu tüm çocukların oynaması sağlanır. Suyu dökmeden dolduran çocuklar alkışlanır.

MATERYALLER: Plastik sürahi, bardak, tepsi

SÖZCÜKLER Sürahi, miktar (boş-dolu)

DEĞERLENDİRME

- Oyunumuzun adı neydi?
- Oyunumuzda hangi malzemeleri kullandık?
- Oyunu oynarken neler hissettiniz?
- Bardağı doldururken zorlandınız mı?
- Bu oyunu başka nasıl oynayabilirdik?

AİLE KATILIMI: Etkinlik ailelere notlar hâlinde iletilerek evde çocuklarıyla birlikte tekrar etmeleri istenir.

UYARLAMA

TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Okul Adı:

Tarih: 23.10.2023

Yaş Grubu (Ay):

Öğretmen Adı:

• Güne Başlama Zamanı

• Oyun Zamanı

Öğrenme merkezlerinde oyun

• Kahvaltı, Temizlik

• Etkinlik Zamanı

"Sonbahar Mandalası" isimli bütünleştirilmiş Türkçe, fen, sanat büyük grup ve bireysel etkinlik

• Öğle Yemeği, Temizlik

• Dinlenme

• Kahvaltı, Temizlik

• Etkinlik Zamanı

"Mıknatıs Deneyi" isimli fen büyük grup etkinliği

• Oyun Zamanı

Öğrenme merkezlerinde oyun

• Günü Değerlendirme Zamanı

• Eve Gidiş

• Genel Değerlendirme

Çocuk Açısından:

Öğretmen Açısından:

Program Açısından:

SONBAHAR MANDALASI

ETKİNLİK ÇEŞİDİ: TÜRKÇE, FEN VE SANAT (Büyük Grup ve Bireysel Etkinlik)
YAŞ GRUBU:

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 1. Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

(Göstergeleri: Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır. Dikkatini çeken nesne/durum/olaya yönelik sorular sorar.)

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 17. Neden-sonuç ilişkisi kurar.

(Göstergeleri: Bir olayın olası nedenlerini söyler. Bir olayın olası sonuçlarını söyler.)

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 8. Dinledikleri/izlediklerini çeşitli yollarla ifade eder.

(Göstergeleri: Dinledikleri/izledikleri ile ilgili sorulara cevap verir.)

ÖĞRENME SÜRECİ

Çocuklara sonbahar mevsiminde havada meydana gelen değişikliklerle ilgili sorular sorulur. Havanın bazen yağmurlu bazen rüzgârlı olduğu vurgulanır. Yağmurun nasıl oluştuğu ile ilgili sorgulama başlatılır.

- Yağmur nasıl oluşur?
 - Yağmur yağdığında bulutlar ne renk olur?
 - Yağmur yağacağını nasıl anlarız?
 - Yağmur yağdığı zaman güneşi görebilir miyiz? vb. sorular sorularak çocukların neleri bildikleri sorgulanır.
- “Örümcek Kardeş” isimli parmak oyunu çocuklarla birlikte söylenir.

ÖRÜMCEK KARDEŞ

Örümcek kardeş duvara tırmanmış (Sağ elin işaret ve orta parmağı sol kol üzerinde omuza doğru yürütülür.)

Yağmur yağmış onu ıslatmış (Parmaklar aşağıya doğru sallanır.)

Güneş açmış onu kurutmuş (İki el yukarıdan yana doğru açılır.)

Yavrularını bir araya toplayıp (İki el yana açılıp öne doğru uzatıp toplama hareketi yapılır.)

Örümcek kardeş uykuya dalmış (İki el birleştirilerek baş üzerine konulur ve uyuma öykünmesi yapılır.)

Çocuklara şimdi yağmur yağdırmaya ne dersiniz diye sorulur. Yağmur deneyi için gerekli malzemeler masa üzerine konur. Malzemeler çocuklara tanıtılır. Geniş ve derin bir kap, su, tıraş köpüğü ve mavi renk gıda boyası. (Gıda boyası sıvı olmalı). Kapın yarısından biraz fazlasını su ile doldurulup üzeri tamamen tıraş köpüğü ile kaplanır. Tıraş köpükleri bulutları, alt taraftaki sulu alanın da gökyüzünü temsil ettiği çocuklara anlatılır. Ardından birkaç damla gıda boyası bulutların üzerinden damlatılır ve yavaş yavaş yağacak yağmur beklenmeye başlanır.

Deney sonunda neler olduğu çocuklarla birlikte tartışılır.

Etkinliğin ardından çalışma sayfaları dağıtılır. “Her sırada farklı olanı bulalım, yuvarlak (O) içine alalım. Neden farklı olduklarını söyleyelim. Tırtılları örnekteki gibi ikişerli yuvarlak (O) içine alarak gruplayalım. Yuvarlağın içindeki leyleği inceleyelim. Üstteki leyleğin aynısını aşağıdaki leyleklerin arasından bulalım, yuvarlak içine alalım. Leylekler sonbahar mevsiminde neden göç eder? Anlatalım.” yönergeleri çalışılır.

Çalışma sayfaları tamamlanınca “Sonbahar Mandalası” adlı sanat çalışması belirtilen yönergeler doğrultusunda tamamlanır.

MATERYALLER: Tıraş köpüğü, su, mavi renk gıda boyası (sıvı)

DEĞERLENDİRME

- Hangi deneyi yaptık?
- Deneyde hangi malzemeleri kullandık?
- Yağmur nasıl oluşur?
- Yağmur yağdığını nasıl anlarız?
- Hangi parmak oyununu söyledik?

UYARLAMA

MIKNATIS DENEYİ

ETKİNLİK ÇEŞİDİ: FEN (Büyük Grup Etkinliği)
YAŞ GRUBU:

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 8. Nesne ya da varlıkların özelliklerini karşılaştırır.

(Göstergeleri: Nesne/varlıkların yapıldığı malzemeyi ayırt eder, karşılaştırır.)

Kazanım 17. Neden-sonuç ilişkisi kurar.

(Göstergeleri: Bir olayın olası nedenlerini söyler. Bir olayın olası sonuçlarını söyler.)

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 8. Dinledikleri/izlediklerini çeşitli yollarla ifade eder.

(Göstergeleri: Dinledikleri/izledikleri ile ilgili sorulara cevap verir.)

ÖĞRENME SÜRECİ

Etkinlik için gerekli ortam önceden hazırlanır ve mıknatıs deneyi için gerekli malzemeler önceden temin edilir. Her çocuğa bir mıknatıs verilir ve mıknatısın bazı materyalleri nasıl çektiği gösterilir. Çocuklar denemeler yaparak mıknatısın hangi materyalleri çektiğini ve hangi materyalleri çekmediğini gözlemler. “Neden mıknatıs bazı materyalleri çekti de bazılarını çekmedi acaba?” sorusu sorularak çocuklardan cevaplar alınır. Çocuklar tahminlerini söyler. İnceleme sonrasında her çocuk deneye ilişkin gözlemlerini paylaşır. Kum havuzuna demir ve demir olmayan bazı nesneler gömülür. (Ata, taş, tahta, alüminyum kaşık, pirinç yüzük, bakır tel, pamuk, kumaş vb.) Çocuklara bir mıknatıs verilir ve mıknatıs yardımı ile kum içerisindeki demir olan nesneleri aramaları ve mıknatısın tutmadığı nesneleri de kendilerinin bulmaları istenir.

MATERYALLER: Mıknatıs, çeşitli nesneler

SÖZCÜKLER: Mıknatıs

DEĞERLENDİRME

- Deneyimizde hangi malzemeyi kullandık?
- Daha önce hiç mıknatıs gördünüz mü?
- Evinizde mıknatıs var mı?
- Mıknatıs nerelerde kullanılır?

UYARLAMA

TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Okul Adı:

Tarih: 24.10.2023

Yaş Grubu (Ay):

Öğretmen Adı:

• Güne Başlama Zamanı

• Oyun Zamanı

Öğrenme merkezlerinde oyun

• Kahvaltı, Temizlik

• Etkinlik Zamanı

"Duygularımız" isimli bütünleştirilmiş Türkçe, sanat, okuma yazmaya hazırlık büyük grup ve bireysel etkinlik

• Öğle Yemeği, Temizlik

• Dinlenme

• Kahvaltı, Temizlik

• Etkinlik Zamanı

"Dans Eden Kelebekler" isimli drama büyük grup etkinliği

• Oyun Zamanı

Öğrenme merkezlerinde oyun

• Günü Değerlendirme Zamanı

• Eve Gidiş

• Genel Değerlendirme

Çocuk Açısından:

Öğretmen Açısından:

Program Açısından:

DUYGULARIMIZ

ETKİNLİK ÇEŞİDİ: TÜRKÇE, SANAT, OKUMA YAZMAYA HAZIRLIK (Büyük Grup ve Bireysel Etkinlik)
YAŞ GRUBU:

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 10. Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular.

(Göstergeleri: Nesnenin mekândaki konumunu söyler. Mekânda konum alır.)

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 7. Dinlediklerinin/izlediklerinin anlamını kavrar.

(Göstergeleri: Sözel yönergeleri yerine getirir.)

SOSYAL VE DUYGUSAL GELİŞİM

Kazanım 3. Kendini yaratıcı yollarla ifade eder.

(Göstergeleri: Duygu, düşünce ve hayallerini özgün yollarla ifade eder.)

Kazanım 4. Bir olay ya da durumla ilgili olarak başkalarının duygularını açıklar.

(Göstergeleri: Başkalarının duygularını söyler.)

Kazanım 5. Bir olay veya durumla ilgili olumlu/olumsuz duygularını uygun yollarla gösterir.

(Göstergeleri: Olumlu/olumsuz duygularını sözel ifadeler kullanarak açıklar.)

ÖĞRENME SÜRECİ

Öğretmen çocuklarla duygular hakkında sohbet eder ve ardından her çocuğa bir ayna dağıtır. Öğretmen daha önceden hazırladığı farklı duyguları yansıtan yüz ifadelerini çocuklara gösterir. Çocuklardan bu yüz ifadelerini taklit etmelerini ister. Sonra mutlu, üzgün, kızgın veya korkmuş olduklarında yüzlerinin nasıl görüldüğüne bakmalarını ister. Ardından her çocuktan bu yüz ifadelerini gösterirken nasıl hissettiklerini; ne olduğunda mutlu, ne olduğunda üzgün, vb. olduklarını düşünerek bir örnek vermelerini ister.

Sohbetin ardından “Çuf Çuf Tren” adlı duygular ile ilgili şarkı öğretilir.

ÇUF ÇUF TREN

Trene bindim çuf çuf çuf, çuf çuf çuf, çuf çuf çuf

Yolcular nasıl gülüyor, gülüyoorr gülüyoorr

Ha ha ha, ha ha ha

Gemiye bindim vuh vuh vuh, vuh vuh vuh, vuh vuh vuh

Yolcular nasıl kızıyor, kızıyoorr kızıyoorr

Immm...

Arabaya bindim bip bip bip, bip bip bip, bip bip bip

Yolcular nasıl şaşırmış, şaşırmış şaşırmış

Aaaaaa a a a

Uçağa bindim foh foh foh, foh foh foh, foh foh foh

Yolcular nasıl korkuyor, korkuyoorr korkuyoorr

Aaaaa....

(Volkan GÖKER)

Çeşitli duygularda yüz ifadelerinin çizildiği, çocuk sayısı kadar pinpon topu sınıfta çeşitli yerlere saklanır.

Müzik açılarak dans eşliğinde toplanır. Her çocuk bir top bulduğunda müzik kapatılır.

Buldukları topların duygusunu mimikleri ile ifade etmeleri çocuklardan istenir ve çeşitli sorular sorulur.

– Senin topun hangi duyguyu taşıyor?

– Top neden..... (mutlu, üzgün, kızgın, şaşkın) olabilir?

– Aynı durumda sen olsaydın ne hissederdin?

Tüm çocukların cevapları alındıktan sonra masalara geçilerek sandalyelere oturulur.

Masalara koyulan köpük bardaklar, ipler, pipetler, şönil, keçeli kalem ile toplarını kullanarak bir insan figürü oluşturmaları istenir.

Tamamlanan çalışmalar, ailelerine sunmaları için çocuklarla birlikte evlere gönderilir.

Öğretmen; geniş bir kap, dar ağızlı bir pet şişe ve kum ile gelir. Kumı önce geniş kaba boşaltır. Daha sonra ise ağız dar olan kaba dökmeye çalışır. Fakat dar kaba kum dökerken zorlanır ve huniye dikkat çekerek, kumu huni yardımı ile dar kaba boşaltır. Çocuklara dar kaba kum dökerken neden zorlandığını veya huniyi neden kullandıklarını sorar. Verilen cevaplar üzerine konu ile ilgili bilgi verir.

Deneyden sonra çocuklardan sınıfa dikkatlice bakmaları ve sınıftaki dar ve geniş nesneleri bulmaları istenir. Bulunan eşyalar üzerinden geniş ve dar kavramı pekiştirilir.

Çalışma sayfaları dağıtılır. “Görselleri inceleyelim, hangi duygu ifadelerini gösterdiğini söyleyelim. Ne olursa şaşırsınız? Resmini çerçevenin içine çizelim. Sizi en çok korkutan şey nedir? Resmini çerçevenin içine çizelim. En çok kızdığınız şey nedir? Resmini çerçevenin içine çizelim. Robotun gösterdiği merdivenleri inceleyelim, özellikleri hakkında konuşalım. Geniş ve dar olan merdivenlerin kutucuğuna uygun şekilleri çizelim” yönergeleri çalışılır.

MATERYALLER: Pinpon topu, köpük bardaklar, pipetler, ipler, yapıştırıcı, müzik, keçeli kalem, şönil

KAVRAMLAR

Duygu: Mutlu, Üzgün, Kızgın, Şaşkın

Boyut: Dar-Geniş

DEĞERLENDİRME

- Bulduğumuz topların üzerinde ne vardı?
- Sizin topunuzdaki ifade hangisiydi?
- Toplarla ne yaptık?
- Topunuzdaki yüz ifadesi size ne hissettirdi?
- Pinpon topu ne için kullanılır? Biz ne için kullandık?
- Daha önce çok mutlu olduğun bir an hatırlıyor musun? Anlatır mısın?
- Daha önce çok şaşırdığın bir zaman hatırlıyor musun? Anlatır mısın?

UYARLAMA

DANS EDEN KELEBEKLER

ETKİNLİK ÇEŞİDİ: DRAMA (Büyük Grup Etkinliği)
YAŞ GRUBU:

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 1. Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

(Göstergeleri: Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.)

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 7. Dinledikleri/izlediklerinin anlamını kavrar.

(Göstergeleri: Sözel yönergeleri yerine getirir.)

Kazanım 8. Dinledikleri/izlediklerini çeşitli yollarla ifade eder.

(Göstergeleri: Dinledikleri/izlediklerini drama yoluyla sergiler.)

SOSYAL VE DUYGUSAL GELİŞİM

Kazanım 3. Kendini yaratıcı yollarla ifade eder.

(Göstergeleri: Nesneleri alışılmışın dışında kullanır.)

ÖĞRENME SÜRECİ

Sınıfa hafif kumaştan eşarplar getirilir ve sınıfın ortasına bir sepet içine konulur. Sepetin çevresine, el ele tutuşulup daire oluşturulur. Çocuklara, “Şimdi hep beraber ‘Dans Eden Kelebekler’ adlı drama çalışması yapacağız.” denir. Çalışmaya başlamadan önce kelebekler ile ilgili kısa bir bilgi verilir. “Bir kelebek bu kadar güzel kanatlara sahip olmadan önce nasıldı? Önce çok küçük bir yumurta idi. Bir anne kelebek, bu yumurtayı yumurtlar. Bu yumurtadan küçük tırtıl oluşur. Bu tırtıl durmadan yer yer ve şişmanlar. Daha sonra kendine çok sağlam küçük bir ev yapar. Buna ‘koza’ denir. Bir süre sonra bu kozanın içinden o çok güzel kelebek çıkar. Bu gelişimi şimdi biz bir dansla canlandıracağız. Bu hikâyeyi biz nasıl canlandırabiliriz? Bir düşünelim.” denir.

Çalışmanın bundan sonraki kısmında söylenen ifadelerle göre hareketler yapılır. “Biz bir yumurta gibi yere yatalım. Bir tırtıl gibi yerde yürüelim ve sanki yerdeki otları toplayıp yer gibi yapalım. Daha önce cebimize koyduğumuz eşarpları üzerimize serelim ve kendimize bir koza oluşturalım. Bir süre hareketsiz duralım. Daha sonra kollarımızı ve bacaklarımızı gererek kozanın içinden çıkalım. Her iki elimizde iki eşarp var, onlar bizim renkli kanatlarımız olsun, tıpkı kelebeğinki gibi. Odanın içinde önce dikkatle, sonra cesaretle kollarımızı çırpalım. Kelebekler bir baloya gider. Burada iki kelebek karşılıklı durur ve dans etmeye başlar. Birbirlerinin etrafında dönmeye başlar. Daha sonra beş kelebek bir araya gelir. Bir daire oluşturur, dört adım içeriye gelerek toplanırlar ve dört adım geri giderek açılırlar. Kelebekler şimdi çok yorgun, uyuyup bu güzel balodaki çiçekleri rüyalarında görmek istiyorlar. Kelebekler yere yatar ve uykuya dalar. Hepsi yine uyanır, kollarını gererler. Hepimiz şimdi tekrar çocuk olduk. Güzel kanatlarımızı ortadaki sepete koyalım.” denilerek drama sonlandırılır.

MATERYALLER: Sepet, renkli eşarp

SÖZCÜKLER: Kelebek, koza

DEĞERLENDİRME

- Hiç gerçek kelebek gördünüz mü?
- Ona dokunabildiniz mi?
- Kelebekler nasıl oluşur?
- Sizce bir kelebek ağır mıdır?
- Kelebek olduğunuzda kendinizi nasıl hissettiniz?
- Kelebekler hangi renktir?

UYARLAMA

TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Okul Adı:

Tarih: 25.10.2023

Yaş Grubu (Ay):

Öğretmen Adı:

• Güne Başlama Zamanı

• Oyun Zamanı

Öğrenme merkezlerinde oyun

• Kahvaltı, Temizlik

• Etkinlik Zamanı

"Dikkat Çalışmalarım" isimli bütünleştirilmiş matematik, okuma yazmaya hazırlık büyük grup ve bireysel etkinlik

• Öğle Yemeği, Temizlik

• Dinlenme

• Kahvaltı, Temizlik

• Etkinlik Zamanı

"Çiftçi Çukurda" isimli oyun büyük grup etkinliği

• Oyun Zamanı

Öğrenme merkezlerinde oyun

• Günü Değerlendirme Zamanı

• Eve Gidiş

• Genel Değerlendirme

Çocuk Açısından:

Öğretmen Açısından:

Program Açısından:

DİKKAT ÇALIŞMALARIM

ETKİNLİK ÇEŞİDİ: MATEMATİK VE OKUMA YAZMAYA HAZIRLIK (Büyük Grup ve Bireysel Etkinlik)
YAŞ GRUBU:

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 3. Algıladıklarını hatırlar.

(Göstergeleri: Hatırladıklarını yeni durumlarda kullanır.)

Kazanım 4. Nesneleri sayar.

(Göstergeleri: İleriye doğru birer birer ritmik sayar. Sıra bildiren sayıyı söyler.)

Kazanım 10. Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular.

(Göstergeleri: Nesnenin mekândaki konumunu söyler. Yönergeye uygun olarak nesneyi doğru yere yerleştirir.)

ÖĞRENME SÜRECİ

Kırmızı, mavi, sarı, yeşil renklerdeki dörder tane kart düz bir zemine yerleştirilir. Renklerden kaçar tane olduğu bulunur. Ardından 16 (4*4) kareden oluşan tablo masanın üzerine yerleştirilir. Kutucuklar çocuklarla sayılır. Soldan sağa, yukarıdan aşağıya birinci, ikinci, üçüncü ve dördüncü kutucuk bulma çalışmaları yapılır. Satır ve sütun hakkında bilgi verilir. Her satır ve sütunda renkler yalnızca bir kere yer alması gerektiği bilgisi de eklenir. Kurallar doğrultusunda sudoku tablosuna örnek yerleştirme yapılır. Çocuklarla incelenir. Tabloda her çocuğun sırayla deneme yapması için rehberlik edilir.

Etkinliğin ardından çalışma sayfaları dağıtılır. **“Ok işaretlerini ve yönlerini inceleyelim. Ok işaretlerini kesik çizgilerin üzerinden çizerek tamamlayalım. Kutuların içindeki varlıkları sayalım. Saydığımız sayının rakamını altındaki kutucuğa yazalım. Sudokuyu inceleyelim, hayvanların ortak özelliği ne olabilir tahmin edelim. Neden kış uykusuna yatıyorlar? Düşünüp, anlatalım. Sudoku çalışmasında boş olan kutulara uygun olan hayvanları çizerek götürelim.”** yönergeleri çalışılır.

MATERYALLER: Kırmızı, mavi, sarı, yeşil renklerde dörder adet renk kartı, 16 kareden oluşan kartların sığabileceği büyüklükte sudoku tablosu

SÖZCÜKLER: Sudoku, satır, sütun

DEĞERLENDİRME

- Öğrendiğimiz akıl ve zekâ oyununun adı neydi?
- Sudoku tablosunun içinde kaç küçük kutu vardı?
- Sudoku kuralları nelerdi?
- Sudoku yapmak eğlenceli miydi?

AİLE KATILIMI: Ailelerden gönderilen sudoku çalışmalarını çocuklarıyla birlikte tamamlamaları istenir.

UYARLAMA

ÇİFTÇİ ÇUKURDA

ETKİNLİK ÇEŞİDİ: OYUN (Büyük Grup Etkinliği)
YAŞ GRUBU:

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 10. Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular.

(Göstergeleri: Mekânda konum alır.)

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 2. Sesini uygun kullanır.

(Göstergeleri: Konuşurken/şarkı söylerken nefesini doğru kullanır. Konuşurken/şarkı söylerken sesinin tonunu ayarlar. Konuşurken/şarkı söylerken sesinin hızını ayarlar. Konuşurken/şarkı söylerken sesinin şiddetini ayarlar.)

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 1. Yer değiştirme hareketleri yapar.

(Göstergeleri: Yönergeler doğrultusunda yürür.)

Kazanım 5. Müzik ve ritim eşliğinde hareket eder.

(Göstergeleri: Basit dans adımlarını yapar.)

ÖĞRENME SÜRECİ

Çocuklar yarım ay şeklinde sandalyelerine oturtulur, baştaki çocuğun eline sınıftan bir oyuncak verilir. Sonra müzik açılır şarkılar dinletilmeye başlanır. Müzik durduğunda oyuncak kimin elindeyse o çocuk yanar ve oyundan çıkar. En son kalan çocuk birinci seçilir, oyun için çiftçi olarak ortada yerini alır. Çocuklar el ele tutuşup çevresine halka olur. Öğretmende halkaya geçerek şarkının sözlerini söyler ve şarkı sözlerine göre devam edilir.

ÇİFTÇİ ÇUKURDADIR

Çiftçi çukurdadır, çiftçi çukurdadır
Haydi, peri kızı, çiftçi çukurdadır.
Çiftçi hanımını aldı, çiftçi hanımını aldı,
Haydi, peri kızı, çiftçi hanımını aldı,
Hanım çocuğunu aldı, hanım çocuğunu aldı,
Haydi, peri kızı, hanım çocuğunu aldı.
Çocuk dadısını aldı, çocuk dadısını aldı,
Haydi, peri kızı, çocuk dadısını aldı.
Dadı köpeğini aldı, dadı köpeğini aldı,
Haydi, peri kızı, dadı köpeğini aldı.
Köpek kedisini aldı, köpek kedisini aldı,
Haydi, peri kızı, köpek kedisini aldı.
Kedi fareyi aldı, kedi fareyi aldı.
Haydi, peri kızı, kedi fareyi aldı.
Fare peyniri aldı, fare peyniri aldı,
Haydi, peri kızı, fare peyniri aldı.
Haydi, peri kızı, peynir ortada kaldı.
Peynir ortada kaldı, peynir ortada kaldı.

Halkanın içine girenler de halka olur, böylece iki halka iç içe olur. Peynir en içteki halkanın ortasına geçer. Sonra her çocuk “peynir peynir” diye zıplayarak el çıkar. Oyun çocukların isteğine göre devam eder.

MATERYALLER: Oyuncak, müzik

SÖZCÜKLER: Çiftçi, çukur

DEĞERLENDİRME

- Müzikli oyunda birinci olunca ne hissettiniz?
- Müzikli oyunda birinci olamayınca ne hissettiniz?
- Çiftçiler neler yapar?
- Çukur nedir?

UYARLAMA

TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Okul Adı:

Tarih: 26.10.2023

Yaş Grubu (Ay):

Öğretmen Adı:

• Güne Başlama Zamanı

• Oyun Zamanı

Öğrenme merkezlerinde oyun

• Kahvaltı, Temizlik

• Etkinlik Zamanı

“Ayakkabım Nerede?” isimli Türkçe büyük grup etkinliği

• Öğle Yemeği, Temizlik

• Dinlenme

• Kahvaltı, Temizlik

• Etkinlik Zamanı

“Balık Ağı” isimli bütünleştirilmiş müzik, oyun büyük grup etkinliği

• Oyun Zamanı

Öğrenme merkezlerinde oyun

• Günü Değerlendirme Zamanı

• Eve Gidiş

• Genel Değerlendirme

Çocuk Açısından:

Öğretmen Açısından:

Program Açısından:

PALYAÇO: Evet ama hemen kalktım tekrar koşmaya başladım bu kez de yerlere atılmış poşetler yüzünden ayağım kaydı.

ALİŞ: Palyaço yoksa tekrar mı düştün?

PALYAÇO: Hayır bu kez bir ağacın yanında olduğumu fark ettim. Ağaca sıkı sıkı tutundum. Sonunda yanına geldim işte.

ALİŞ: Palyaço çok üzüldüm, canın acıdı mı?

PALYAÇO: Canım acımadı ama benim yerime bir çocuk da muz kabuğuna basıp düşebilir, canı çok acıyabilirdi.

ALİŞ: Arkadaşlar muz kabuklarını yere atmak doğru bir davranış mı?

(Çocukların cevapları beklenir)

ALİŞ: Arkadaşlar çöplerimizi atabileceğimiz yer neresidir? (Çocukların cevapları beklenir, verilen cevaplar üzerinde konuşulur.)

PALYAÇO: Sizce yere atılan çöpler insanlara ve çevreye ne gibi zararlar verebilir, bana söyler misiniz?

(Çocukların cevapları beklenir, verilen cevaplar üzerinde konuşulur.)

Verilen cevaplardan sonra Aliş son cümlesini söyleyerek hikâye tamamlanır.

ALİŞ: Arkadaşlar çevremizi temiz tutmalı yerlere çöp atmamalıyız.

MATERYALLER: Kuklalar, kukla sahnesi

SÖZCÜKLER: Palyaço

DEĞERLENDİRME

- Kuklalar çocuklara verilerek hikâye oluşturmalarına imkân verilir.

UYARLAMA

BALIK AĞI

ETKİNLİK ÇEŞİDİ: MÜZİK, OYUN (Büyük Grup Etkinliği)
YAŞ GRUBU:

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 1. Yer değiştirme hareketleri yapar.

(Göstergeleri: Yönergeler doğrultusunda yürür. Yönergeler doğrultusunda koşar.)

Kazanım 5. Müzik ve ritim eşliğinde hareket eder.

(Göstergeleri: Bedenini kullanarak ritim çalışması yapar. Basit dans adımlarını yapar. Müzik ve ritim eşliğinde dans eder. Müzik ve ritim eşliğinde çeşitli hareketleri ardı ardına yapar.)

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 1. Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

(Göstergeleri: Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.)

Kazanım 10. Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular.

(Göstergeleri: Nesnenin mekândaki konumunu söyler. Mekânda konum alır.)

ÖĞRENME SÜRECİ

Öğretmen her çocuğun eline bir ritim aleti verir. Çocuklarla birlikte “Balıkçı Hasan” adlı şarkı ritim eşliğinde söylenir. Şarkı birkaç defa tekrarlandıktan sonra öğretmen “Şimdi sizlerle bu şarkının oyununu oynayacağız.” der. Oyun alanına geçilir.

Oyun alanına iki metre karelik bir dikdörtgen çizilir. Bu kısma "balık ağı" denir. Sayışma yapılır, bir ebe seçilir. Ebe "balıkçı" olur, balık ağının bir köşesinde bekler. Öteki çocuklar "balık" olur ve ağın çevresinde dolaşırlar. Diledikleri zaman balık ağına (yakalanmamaya çalışarak) girip çıkarlar. Balıkçı ise ağa giren balıkları yakalamaya çalışır. Ağın içine olabildiğince çok sayıda balığın girdiği bir anı kollar. Dilediği zaman "dur" ya da "yakaladım" diye bağırır. Balıkçı bağırınca, ağ içinde bulunan bütün balıklar oldukları yerde kalır. Balıklar yakalanmış olur. Balıkçı, balıkları sayar, arkadaşlarına sayısını söyler, ebelikten kurtulur. Yakalanmayan balıklar, aralarında sayışarak yeni bir ebe seçer. Yeni ebe balıkçı olur. Oyun çocukların ilgi sürelerine göre devam ettirilir.

MATERYALLER: Tebeşir

SÖZCÜKLER: Ağ

KAVRAMLAR

Konum: İçinde-Dışında

DEĞERLENDİRME

- Şarkıda adı geçen balıkçının adı neydi?
- Şarkıya nasıl ritim tuttunuz?
- İnsan gözleri ile ritim tutabilir mi?
- Oyunumuzun adı neydi?
- Oyun oynarken neler hissettiniz?
- Yakalandığınızda neler hissettiniz?

UYARLAMA

TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Okul Adı:

Tarih: 27.10.2023

Yaş Grubu (Ay):

Öğretmen Adı:

- Güne Başlama Zamanı

- Oyun Zamanı

Öğrenme merkezlerinde oyun

- Kahvaltı, Temizlik

- Etkinlik Zamanı

“Atatürk ve Cumhuriyet” isimli bütünleştirilmiş Türkçe, müzik, sanat büyük grup ve bireysel etkinlik

- Öğle Yemeği, Temizlik

- Dinlenme

- Kahvaltı, Temizlik

- Etkinlik Zamanı

“Mendil Kapmaca” isimli oyun, Türkçe büyük grup etkinliği

- Oyun Zamanı

Öğrenme merkezlerinde oyun

- Günü Değerlendirme Zamanı

- Eve Gidiş

- Genel Değerlendirme

Çocuk Açısından:

Öğretmen Açısından:

Program Açısından:

ATATÜRK VE CUMHURİYET

ETKİNLİK ÇEŞİDİ: TÜRKÇE, MÜZİK, SANAT (Büyük Grup ve Bireysel Etkinlik)
YAŞ GRUBU:

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 21. Atatürk'ü tanıır ve Türk toplumu için önemini açıklar.

(Göstergeleri: Atatürk'ün hayatıyla ilgili belli başlı olguları söyler. Atatürk'ün kişisel özelliklerini söyler. Atatürk'ün değerli bir insan olduğunu söyler. Atatürk'ün getirdiği yenilikleri söyler. Atatürk'ün getirdiği yeniliklerin önemini söyler.)

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 8. Dinledikleri/izlediklerini çeşitli yollarla ifade eder.

(Göstergeleri: Dinledikleri/izledikleri ile ilgili sorular sorar. Dinledikleri/izledikleri ile ilgili sorulara cevap verir.)

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 4. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.

(Göstergeleri: Nesneleri kopartır/yırtar. Malzemeleri yapıştırır.)

SOSYAL VE DUYGUSAL GELİŞİM

Kazanım 11. Atatürk ile ilgili etkinliklerde sorumluluk alır.

(Göstergeleri: Atatürk ile ilgili etkinliklere katılır.)

ÖĞRENME SÜRECİ

Çocuklar Atatürk köşesine alınarak incelemelerine fırsat verilir. Atatürk'ün yurdumuz için neler yaptığı hakkında sohbet edilir. Son zamanlarda okul pencerelerine daha fazla bayrak ve Atatürk resimlerinin asıldığına dikkat çekilir. Bunun sebepleri hakkında konuşulur. Cumhuriyet Bayramı hakkında bilgilendirme yapılır. Cumhuriyetin hayatımıza getirdiği yenilikler hakkında konuşulur.

ATATÜRK SEVGİSİ

Atatürk çocukları çok severmiş (İki kol başın üzerinden yanlara doğru açılır.)

Bu güzel ülkeyi bizlere armağan etmiş (Eller kucakta kavuşturulur.)

Görebilseydim ATAM'ı

Yanaklarından öperdim önce (Yanaklar tutulur, öpme hareketi yapılır.)

Çiçek bahçesinden çiçek toplardım (Ellerle çiçek toplarmış gibi yapılır.)

Önce gül (Sağ elin başparmağı gösterilir diğer parmaklar kapatılır.)

Menekşe (Sağ elin işaret parmağı gösterilir diğer parmaklar kapatılır.)

Papatya (Sağ elin orta parmağı gösterilir diğer parmaklar kapatılır.)

Sonra lale (Sağ elin yüzük parmağı gösterilir diğer parmaklar kapatılır.)

Gelincik de toplar (Sağ elin serçe parmağı gösterilir diğer parmaklar kapatılır.)

ATAM'A armağan ederdim. (Sağ elde çiçek varmış gibi tutulur ve uzatılır)

(Seçkin TABAR)

Çocuklara "Cumhuriyet" adlı şarkı önce öğretmen tarafından birkaç kere söylenir sonra çocuklara ritim aletleri verilerek şarkıya eşlik etmeleri istenir.

CUMHURİYET

Cumhuriyet hürriyet demek,

Cumhuriyet özgürce yaşamak,

Uygarlığa, çağdaşlığa

Durmadan yılmadan koşmak demek

Ardından "Türk Bayrağı" adlı sanat etkinliği belirtilen yönergeler doğrultusunda çalışılır.

MALZEMELER: Pipet

SÖZCÜKLER: Cumhuriyet, Atatürk

DEĞERLENDİRME

- Hangi etkinlikleri yaptık?
- Kâğıtları yırtarken zorlandınız mı?
- Bayrağımızda hangi renkler vardır?
- Cumhuriyet ne demek?

AİLE KATILIMI: Ailelerden çocuklarıyla birlikte Cumhuriyet'in ilanı ile ilgili görsellerden oluşan bir afiş hazırlamaları istenir.

UYARLAMA

MENDİL KAPMACA

ETKİNLİK ÇEŞİDİ: OYUN, TÜRKÇE (Büyük Grup Etkinliği)
YAŞ GRUBU:

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 1. Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

(Göstergeleri: Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.)

Kazanım 10. Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular.

(Göstergeleri: Mekânda konum alır.)

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 1. Yer değiştirme hareketleri yapar.

(Göstergeleri: Yönergeler doğrultusunda koşar.)

SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM

Kazanım 10. Sorumluluklarını yerine getirir.

(Göstergeleri: Sorumluluk almaya istekli olduğunu gösterir. Üstlendiği sorumluluğu yerine getirir.)

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 8. Dinlediklerini/izlediklerini çeşitli yollarla ifade eder.

(Göstergeleri: Dinledikleri/izledikleri ile ilgili sorulara cevap verir.)

ÖĞRENME SÜRECİ

Çocuklarla birlikte okulun bahçesine çıkılır. Çocukların ayakkabılarını çıkarıp sokak ayakkabılarını giymelerine rehberlik edilir. Çocuklar eşit sayıda iki gruba ayrılır. Aralarından bir gönüllü mendil tutucu olarak seçilir. Oyun alanında birbirlerinden 7-8 metre uzakta çizilmiş olan düz çizginin gerisinde dururlar. Her çocuğa bir sayı verilir. Elinde mendil olan çocuk bir sayı söyler. Her iki gruptan o sayı sahibi çocuklar koşarak mendili kapmak ve diğer çocuğa yakalanmadan tekrar kendi grubundaki yerine dönmek zorundadır. Bunu kazanan çocuğun grubu bir sayı kazanır. Eğer mendili alan çocuk diğer çocuğa yakalanırsa, o grup sayı kazanır. Çocukların sırayla mendile koşmaları sağlanarak oyun tamamlanır.

Oyunun ardından sınıfa girerek gerekli temizlik kuralları yerine getirilir.

Sandalyelerine oturan çocuklara 5N1K çalışma sayfasında yer alan metin okunur. **“Öğretmenimizin okuduğu metni dikkatle dinleyelim. Sorulan sorulara uygun cevapları verelim.”** yönergeli çalışma tamamlanır.

Çocuklarla ayakta daire olunur ve “Sıcak-Soğuk” adlı oyunu oynayacakları söylenir. Oyun oynanacak alan çocuklarla birlikte belirlenir. Daha sonra oyunun kuralları anlatılır. Bir kişi sayışarak ebe seçilir. Ebe olan kişi arkasına döner, bu arada belirlenen bir yere peluş oyuncak saklanır. Ebe olan çocuk saklanan oyuncacı bulmaya çalışırken, diğer çocuklar ebe oyuncacıya yaklaştığında “sıcak”, uzaklaştığında ise “soğuk” diyerek ebeyi yönlendirirler. Ebe söylenen ifadeleri dikkate alarak peluş oyuncacı bulmaya çalışır. İsteyen diğer çocuklar da ebe oluncaya kadar oyuna devam edilir.

Sonrasında yapılanlar özetlenerek etkinlik sonlandırılır.

Etkinliklerin ardından çalışma sayfaları dağıtılır. **“Resimleri inceleyelim, isimlerini söyleyelim. Sıcaklık hissi verenlerin yuvarlağını kırmızı renge, soğukluk hissi verenlerin yuvarlağını istediğimiz renge boyayalım. Oyun parkında oynarken nelere dikkat etmeliyiz? Düşünüp anlatalım. İki resim arasındaki 4 farkı bulup işaretleyelim. Tabloyu dikkatle inceleyelim. Her sütundaki varlığı, sütunun başındaki kutu içinde belirtilen renge boyayalım.”** yönergeleri çalışılır.

MATERYALLER: Mendil, tebeşir

KAVRAMLAR

Duyu: Sıcak-Soğuk

DEERLENDİRME

- Oyuna başlamadan önce kaç gruba ayrıldık?
- Oyuncuların görevi neydi?
- Sizce bu oyunda hızlı olmak mı yoksa dikkatli olmak mı daha önemliydi?
- Etkinliklerden en çok hangisini beğendiniz?

UYARLAMA

TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Okul Adı:

Tarih: 30.10.2023

Yaş Grubu (Ay):

Öğretmen Adı:

• Güne Başlama Zamanı

• Oyun Zamanı

Öğrenme merkezlerinde oyun

• Kahvaltı, Temizlik

• Etkinlik Zamanı

"Cumhuriyet Bayramı" isimli bütünleştirilmiş Türkçe, sanat büyük grup ve bireysel etkinlik

• Öğle Yemeği, Temizlik

• Dinlenme

• Kahvaltı, Temizlik

• Etkinlik Zamanı

"Dolaşım Bodrum Kiler" isimli bütünleştirilmiş müzik, drama, oyun, büyük grup etkinliği

• Oyun Zamanı

Öğrenme merkezlerinde oyun

• Günü Değerlendirme Zamanı

• Eve Gidiş

• Genel Değerlendirme

Çocuk Açısından:

Öğretmen Açısından:

Program Açısından:

CUMHURİYET BAYRAMI

ETKİNLİK ÇEŞİDİ: TÜRKÇE (Büyük Grup Etkinliği)
YAŞ GRUBU:

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 21. Atatürk'ü tanıır ve Türk toplumu için önemini açıklar.

(Göstergeleri: Atatürk'ün hayatıyla ilgili belli başlı olguları söyler. Atatürk'ün kişisel özelliklerini söyler. Atatürk'ün değerli bir insan olduğunu söyler.)

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 4. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.

(Göstergeleri: Malzemeleri keser. Malzemeleri yapıştırır.)

ÖĞRENME SÜRECİ

Çocuklarla çember oluşturulup yere oturulur. Cumhuriyet ile ilgili tekrar konuşularak öğrenilen bilgiler tekrar edilir. Cumhuriyet Bayramı'nı izleyen çocuklara gördüklerini sıra ile anlatmaları için fırsat tanınır. Çocuklarla birlikte sınıf içinde Cumhuriyet Bayramı gösterisi tasarlayarak yapılır.

"Atam" adlı şiiri tekrar edilerek birkaç defa söylenir. Ardından hep birlikte söylenir.

ATA'M

Kurduğun cumhuriyet,
Senin eserin Ata'm.
Kutladığımız bu bayram,
Senin eserin Ata'm.
(S. TABAR)

Öğretmen 29 Ekim Cumhuriyet Bayramı ile ilgili bir öykü anlatır. Öykünün sonu çocuklarla birlikte tamamlanır.

HEDİYE

Selin anneannesiyle evde oturmuş sohbet ediyordu. Anne ve babası işte olduğu için Selin'e anneannesi bakıyordu. Zil sesi ile Selin hemen yerinden kalktı. Babası işten dönmüştü. Babasının elinde bir hediye paketi vardı. Paketi Selin'e uzattı. "Selin bak sana çok sevineceğin bir hediye aldım." dedi. Selin hemen paketi açtı. Bu bir kitaptı. Kapağında da ATATÜRK'ün resmi vardı. Atatürk'ün hayatının ve yurdumuz için yaptıklarının yazılı olduğu bir kitaptı. Hafta sonu Selin bu kitabı kitapçıda görmüş ancak yanında yeterince para olmadığı için alamamıştı. Eve gelince anne ve babasına bu kitaptan bahsetmiş, onlar da alacaklarına söz vermişlerdi. Selin babasına teşekkür ederken kapının zili tekrar çalındı. Annesi de işten gelmişti. Annesinin elinde de bir hediye paketi vardı. "Selin kızım sana bir sürprizim var." dedi. Selin paketi açtı ve.....

SÖZCÜKLER: Cumhuriyet, bayram

DEĞERLENDİRME

- Cumhuriyet ne demektir?
- Atatürk ülkemiz için neler yapmıştır?
- Bayrağımızın üzerinde hangi şekiller var?
- Cumhuriyet Bayramı'nda neler yapılır?

UYARLAMA

DOLAŞTIM BODRUM KİLER

ETKİNLİK ÇEŞİDİ: MÜZİK, DRAMA, OYUN (Büyük Grup Etkinliği)
YAŞ GRUBU:

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ

MOTOR GELİŞİMİ

Kazanım 1. Yer değiştirme hareketleri yapar.

(Göstergeleri: Yönergeler doğrultusunda yürür. Yönergeler doğrultusunda koşar.)

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 8. Dinlediklerini/izlediklerini çeşitli yollarla ifade eder.

(Göstergeleri: Dinledikleri/izledikleri ile ilgili sorulara cevap verir. Dinlediklerini/izlediklerini başkalarına anlatır. Dinlediklerini/izlediklerini müzik, drama gibi çeşitli yollarla sergiler.)

ÖĞRENME SÜRECİ

Kedi rolünü yapacak olan öğrenciye siyah kıyafetler giydirilir. Arkasına siyah kuyruk, başına da kulaklar takılır. Kara kedi ortada diğer çocuklar halka olurlar. Kara kedi şarkının birinci kısmını üzüntülü, acınacak hâlde söyler ve miyavlar. Bu sırada çocuklar kara kediye dinlerler. Kara kedi sözünü bitirince halkadaki çocuklar şarkının ikinci kısmını söylerler aynı zamanda daireyi döndürürler. Çocuklar pist derken kediye kovuyormuş hareketi yaparlar. Çocukların sözleri bitince kara kedi şarkının üçüncü kısmına başlar ve söylenenlerden pek memnun olmadığını belirtircesine kızgınlaşarak çocukları tırmalayacakmış gibi üzerlerine yürür, onları korkutur, dağıtır. Çocuklar hep bir ağızdan şarkının son kısmını söylerler ve bu arada kara kedi şarkının sözlerini pür dikkat dinlemektedir. Şarkı bitince kara kedi kovalamaya devam eder ve birini yakalar. Yakalanan çocuk ebe olur ve oyun tekrar edilir. Oyun çocukların ilgisine göre devam ettirilir.

Kara Kedi

Dolaştım bodrum kiler,
Bulamadım hiçbir av...
Aç kaldı bizimkiler.
Mırı, mırı, mır mırnav

Kara Kedi

Olaydım ben bir köpek,
Isırırdım hav, hav, hav
Üstüme varmayın pek.
Mırı, mırı, mır mırnav

Çocuklar

Aramızda işin ne,
Kara kedi mırnav pist.
Mutfakta bak işine,
Kara kedi mırnav, pist!

Çocuklar

Kirlidir ağzı, yüzü
Üstü başı pis mi pis...
Kovalım şu yüzsüzü,
Kara kedi mırnav pist!

MATERYALLER: Kedi kostümü

SÖZCÜKLER: Bodrum, Kiler

DEĞERLENDİRME

- Oyun sizce eğlenceli miydi?
- Bu oyunda kedi yerine başka hangi hayvanı oynatabilirdik?
- Kediler neyle beslenir?
- Kediler hangi renk olur?

AİLE KATILIMI: Ailelerden evde çocuklarıyla birlikte öğrenilen şarkıyı tekrar etmeleri istenir. Şarkı sözleri yazılı notlar hâlinde velilere iletilir.

UYARLAMA

TAM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Okul Adı:

Tarih: 31.10.2023

Yaş Grubu (Ay):

Öğretmen Adı:

• Güne Başlama Zamanı

• Oyun Zamanı

Öğrenme merkezlerinde oyun

• Kahvaltı, Temizlik

• Etkinlik Zamanı

"Cinsiyetimiz" isimli bütünleştirilmiş Türkçe, sanat büyük grup ve bireysel etkinlik

• Öğle Yemeği, Temizlik

• Dinlenme

• Kahvaltı, Temizlik

• Etkinlik Zamanı

"Daireler Arkadaş Olmuşlar" isimli bütünleştirilmiş Türkçe, matematik, okuma yazmaya hazırlık büyük grup etkinliği

• Oyun Zamanı

Öğrenme merkezlerinde oyun

• Günü Değerlendirme Zamanı

• Eve Gidiş

• Genel Değerlendirme

Çocuk Açısından:

Öğretmen Açısından:

Program Açısından:

CİNSİYETİMİZ

ETKİNLİK ÇEŞİDİ: TÜRKÇE, SANAT (Büyük Grup ve Bireysel Etkinlik)
YAŞ GRUBU:

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ

SOSYAL VE DUYGUSAL GELİŞİM

Kazanım 1. Kendisine ait özellikleri tanıtır.

(Göstergeleri: Fiziksel özelliklerini söyler.)

Kazanım 7. Bir işi ya da görevi başarmak için kendini güdüler.

(Göstergeleri: Yetişkin yönlendirmesi olmadan bir işe başlar. Başladığı işi zamanında bitirmek için çaba gösterir.)

Kazanım 8. Farklılıklara saygı gösterir.

(Göstergeleri: Kendisinin farklı özellikleri olduğunu söyler. İnsanların farklı özellikleri olduğunu söyler.)

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 5. Dili iletişim amacıyla kullanır.

(Göstergeleri: Konuşma sırasında göz teması kurar. Konuşmayı başlatır. Konuşmayı sürdürür. Konuşmayı sonlandırır. Sohnete katılır. Konuşmak için sırasını bekler.)

ÖĞRENME SÜRECİ

Sınıfa boy aynası getirilir. Çocukların vücutlarını incelemeleri istenir. Her çocuk göz rengini, saç rengini, saçının kıvrıkcık veya düz mü olduğunu inceler. İki çocuk karşılıklı konuşmak için çağırılır. Önce biri sonra diğeri arkadaşının saç ve göz rengini inceler, sınıfa söyler. Cinsiyetini söyler. Bu şekilde sınıftaki çocuklar bir arkadaşını tanıtmış olur. Kızlarla erkeklerin farklı özelliklerinin neler olduğu sorusu sorulur. Çocuklarla benzerlik ve farklılıklar hakkında konuşulur.

Sohbetin ardından çocuklar sandalyelerine oturur. Kız ve erkek çocuğu çizili olduğu boyama sayfalarından her çocuk cinsiyetine uygun olanı seçer. İstedığı gibi boyayarak renklendirir. Tamamlanan resimler panoya asılarak sergilenir. Ardından konuyla ilgili çalışma sayfası dağıtılır. **“Okul servisinde bulunan kız ve erkek çocuklarını sayalım. Saydığımız sayı kadar kız ve erkek çocuk resmi boyayalım.”** yönergeleri çalışılır.

MATERYALLER: Ayna, kız-erkek boyama sayfası

SÖZCÜKLER: Cinsiyet, kız, erkek

DEĞERLENDİRME

- Bugün hangi etkinlikleri yaptık?
- Ayna ile ne yaptık?
- Arkadaşınızla karşılıklı konuşmak hoşunuza gitti mi?
- Kızlarla erkeklerin hangi farklı özellikleri var?
- Sanat etkinliğinde ne yaptık?

UYARLAMA

DAİRELER ARKADAŞ OLMUŞLAR

ETKİNLİK ÇEŞİDİ: TÜRKÇE, MATEMATİK, OKUMA YAZMAYA HAZIRLIK (Büyük Grup Etkinliği)
YAŞ GRUBU:

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 5. Dili iletişim amacıyla kullanır.

(Göstergeleri: Sohbeta katılır. Konuşmak için sırasını bekler. Duygu, düşünce ve hayallerini söyler.)

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 5. Nesne ya da varlıkları gözlemler.

(Göstergeleri: Nesne/varlığın adını söyler. Nesne/varlığın rengini söyler. Nesne/varlığın şeklini söyler.)

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 4. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.

(Göstergeleri: Kalem doğru tutar. Kalem kontrolünü sağlar. Çizgileri istenilen nitelikte çizer.)

Kazanım 5. Müzik ve ritim eşliğinde hareket eder.

(Göstergeleri: Müzik ve ritim eşliğinde dans eder.)

ÖĞRENME SÜRECİ

Öğretmen “Arkadaş Daireler” adlı kısa bir öykü anlatır.

ARKADAŞ DAİRELER

“Şekiller ülkesinde küçük kırmızı renkli bir daire yaşarmış. Bir gün arkadaş bulmak için evden çıkmış. Yolda mavi büyük daire ile karşılaşmış. İki daire arkadaş olmuşlar. Etraflarında daireye benzeyen nesneleri bulma oyunu oynamaya karar vermişler. Çevrelerine dikkatle bakmaya başlamışlar. Bulundukları yerden arabalar geçiyormuş. Büyük mavi daire araçlara dikkatle bakmış. O sırada bir kamyon geçiyormuş. Kamyonun tekerleklerini görünce heyecanla seslenmiş. İşte buldum. Şu kamyonun tekerlekleri daire şeklinde demiş. Küçük daire de etrafına dikkatle bakıyormuş. Bir çocuk parkı görmüş. Çocuklar parkta top oynuyormuş. Kırmızı daire sevinçle bağırarak. İşte ben de buldum. Parkta çocukların oynadığı top daire şeklinde demiş. Küçük daire de büyük daire de oyunu kazanmış.”

Öykü tamamlanınca öğretmen çocukları oyun alanına alır ve yerde daire şekilleri oluşturacaklarını söyler. Çocuklara 3 m uzunluğunda ipler verilir. Çocuklar sayıları eşit iki gruba ayrılır. Bu gruplar iplerle yere daire şekli oluşturur. Bir grup büyük daire diğer grup küçük daire yapacak şekilde ipin boyutu ayarlanır. Çocuklara “Yaptığımız dairelerin arasındaki fark nedir?” diye sorulur. Çocuklardan dairelerin boyutlarının farklı olduğunu bulmaları beklenir. Yapılan dairelerin ortalarına kırmızı ve mavi renkte fon kartonundan hazırlanmış daire şekli konur. Böylece her dairenin bir rengi olur. Müzik açılır, çocuklar dairelerin dışında dans eder. Müzik durdurulduğunda çocuklar diledikleri dairenin içine girer. Öğretmen bez torba içinden bir renk kartı çeker. Çekilen kart ile aynı renkteki dairenin içinde olan çocuklar oyundan çıkar. Oyun tek çocuk kalıncaya kadar devam eder.

Oyun etkinliğinin ardından matematik çalışma sayfası dağıtılır. “Daire ve çember şekillerini tanıyalım. Daire şekillerini kesik çizgileri üzerinden çizip içlerini boyayarak tamamlayalım. Resimleri inceleyelim, daire şekline benzeyenlerin kutucuğuna 1 nokta, çember şekline benzeyenlerin kutucuğuna 2 nokta yapalım.” yönergeleri uygulanır.

MATERYALLER: Kırmızı ve mavi renk daire, renk kartları

KAVRAMLAR

Boyut: Büyük-Küçük

Renk: Kırmızı-Mavi

Geometrik şekil: Daire, Çember

DEĞERLENDİRME

- Öykümüzün adı neydi?
- Öykümüzün kahramanları hangi şekillerdi?
- Dairelerin arasındaki fark neydi?
- Sınıfımızda büyük daire şeklinde olan neler var?
- Sınıfımızda küçük daire şeklinde olan neler var?

AİLE KATILIMI: Çocuklara üzerinde biri küçük diğeri büyük daire şekillerinin çizili olan A4 kâğıtlar verilir. Evde bu şekilleri kesip kâğıda yapıştırarak boya kalem ile bir resme dönüştürüp tamamlamaları istenir.

UYARLAMA

