**YARIM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI**

**Okul adı:Sophie Güneye Gider projesi**

**Tarih: 04/2020**

**Yaş grubu (Ay):4-6**   
**Öğretmen Adı:Proje ortakları**

**Etkinlik Adı:** Learning apps ve jigsaw proje oyunlarının oynanılması

**Etkinlik Türü:**Matematik,Okuma yazmaya hazırlık çalışması (Bireysel uzaktan eğitim)

**Yaş Grubu: 4-6 yaş**

**KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ**

**Bilişsel Gelişim**

**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 açıkla

**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.

Eksilen veya eklenen nesneyi söyler.

Hatırladıklarını yeni durumlarda kullanır.

**Kazanım 6. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir.**

**Göstergeleri:**

Nesne/varlıkları bire bir eşleştirir.

Nesne/varlıkları rengine, şekline, büyüklüğüne, uzunluğuna, dokusuna, sesine, yapıldığı malzemeye, tadına, kokusuna, miktarına ve kullanım amaçlarına göre ayırt eder, eşleştirir.

Eş nesne/varlıkları gösterir.

Nesne/varlıkları gölgeleri veya resimleriyle eşleştirir.

**Kazanım 10. Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular.**

**Göstergeleri:**

Nesnenin mekândaki konumunu söyler.

Yönergeye uygun olarak nesneyi doğru yere yerleştirir.

**Kazanım 15. Parça-bütün ilişkisini kavrar.**

**Göstergeleri:**

Bir bütünün parçalarını söyler.

Bütün ve yarımı gösterir.

Bir bütünü parçalara böler.

Parçaları birleştirerek bütün elde eder.

**Öğrenme Süreci:**

Öğretmen tarafından proje jigsaw ve learning apps oyunları hazırlanarak velilere oyun linkleri ulaştırılır.Çocukların yapboz ve eşleştirme konulu bu oyunları oynamaları ve öğretmenlerine resimler göndererek geri dönüt yapmaları sağlanır.Yapılan çalışmalarda dikkat edilmesi gereken ögeleri fark ederek söylemeleri için çocuklar desteklenmelidir, ipuçlarının farkına varması, bunları bir araya getirerek süreç/durumla ilgili tahminde bulunması beklenir. Ardından tahminlerini var olan durumla karşılaştırması için çocuğa fırsat verilmelidir.Yapbozlar, parça bütün ilişkisinin kavrarlar. Çocukların parça bütün ilişkisini kavrayacağı oyunları oynarlar. Oyundaki resimler birebir ile eşleştirme etkinlikleri yapılarak uygulanır.

**Materyaller:**Cep telefonu,oyun linkler,laptop,tablet,bilgisayar

**Sözcükler:**Yap boz,eşleştirme,nesne,oyun

**Kavramlar:** Mekanda konum

**Değerlendirme:** Çocuğun deneyimlediklerini hatırlayıp ifade etmesi için gerekli öğrenme ortam ve durumları oluşturulmalıdır. Çocukların hatırladıklarını değişik durumlarda işe yarar olarak kullanmaları (günlük yaşam becerileriyle ilişkilendirerek) için desteklenmeleri gereklidir. Mekânda konum ile ilgili yönergeler; yön, yakın, uzak, altında, üstünde, önünde, arkasında, yanında gibi kavramları içermelidir.

**Uyarlama:**