**4-5 Yaş Gelişim Özellikleri**

Okul öncesi dönemdeki çocuklar meraklı, araştırıcı, hayal güçleri kuvvetli ve sorgulayıcıdırlar. Bu nedenle çocukların bu yöndeki gelişimlerini desteklemek amacıyla, onların araştırabilecekleri, meraklarını giderebilecekleri, neden sonuç ilişkisini görebilecekleri, çeşitli fikirler öne sürerek tahminlerde bulunabilecekleri fırsatlar verilmeli ve bu yönde eğitim ortamları hazırlanmalıdır.4-5 yaşındaki çocuklarınızın aşağıdaki becerileri ve davranışları başarmalarını bekleriz:

**PSİKOMOTOR GELİŞİM**

**Neler Yapabilir?**

* Çizgi üzerinde topuk ve ayak ucuyla yürür.
* Nesnelerin etrafında koşar zıplar.
* Küpten oluşan kule yapabilir.
* Modele bakarak daire ve kare şeklini çizer.
* Boncukları ipe dizer.

**Psikomotor Gelişimini Nasıl Desteklersiniz?**

* Boyama, kesme, yapıştırma içeren el işleri yaptırın.
* Çeşitli şekil ve renkteki boncuklardan bilezik ya da kolye yaptırın.
* Hayal gücüne dayalı oyunları destekleyin. Hamurdan istediği şekli yapsın, size anlatsın.
* Fiziksel egzersize dayalı oyunlar oynatın. ( atlama, ileri geri koşma, hızlı yavaş koşma vb. )
* Geometrik şekillerle ilgili faaliyeler yapın.
* Kır gezileriyle doğayı tanımasına yardım edin.

**DİL GELİŞİMİ**

**Neler Yapabilir?**

* Bu yaşta dil becerileri oldukça zenginleşir.
* Bazı basit kelimeleri açıklayabilir.
* Şarkı söyler.
* Basit öyküler anlatır.
* Dinlediği öyküyü hatırlayabilir.
* Kendine verilen yönergeyi dinler ve yerine getirir.

**Dil Gelişimini Nasıl Desteklersiniz?**

* Ona kitap okuyun.
* Birlikte şarkılar söyleyin.
* Saymayı oyunlarla gösterin.
* Yeni kelimeler öğrenmelerini sağlayın.

**     SOSYAL VE DUYGUSAL GELİŞİMİ**

**Neler Yapabilir?**

* Diğer çocuklarla birlikte oyunlar oynar, paylaşabilir.
* Arkadaşlarını memnun etmeye çalışır. Kurallarla tanışır.
* Diğer çocukların veya kardeşlerinin yaptığı şeyleri yapmak ister.
* Kendi cinsiyetini bilir.
* Doğru, yanlış gibi kavramları öğrenir.
* Kendi duygularını kelimelerle daha iyi anlatabilir.
* Övülmekten hoşlanır. Kolayca utanır.
* Yanlış davranınca suçluluk hisseder.
* Oyun sırasında daha yaratıcıdır.
* Hayalle gerçeğin farkını henüz ifade edemez.

**Sosyal ve Duygusal Gelişimini Nasıl Desteklersiniz?**

* Okuldaki aktivitelere katılımını destekleyin.
* Yaşıtlarıyla oynayacağı, enerjisini boşaltabileceği fırsatlar yaratın.
* İyi davranışlarını takdir edin, böylece bu davranışlar kalıcı olacaktır.
* Günlük yaşadıklarını, duygu ve düşüncelerini paylaşmasına fırsat verin.

|  |  |
| --- | --- |
| **BİLİŞSEL GELİŞİM**   * Nesneleri ortak özelliklerine göre sınıflandırır. * Geometrik şekilleri ayırır.( üçgen, kare, daire) * En az 4 rengi doğru söyler. * Eksik resimleri modele bakarak tanımlar. * 10 veya daha fazla sayıdaki nesneyi sayar. * İnsan resmi çizer.   **Bilişsel Gelişimini Nasıl Desteklersiniz?**   * Kitap okuyun, kitaba bakmasına teşvik edin. * Geometrik şekillerle ilgili oyunlar oynayın. * Sıralama becerisini kazandırmak için oyunlar oynayın. * Sayı saymayı geliştirmek için oyun oynayın. |  |

**ÖZBAKIM BECERİLERİ**

* Yardımla saçını tarar. Dişlerini fırçalar.
* Ellerini, yüzünü yardımsız yıkar.
* Sofra kurallarına uyar.
* Tuvalet gereksinimini kendi başına karşılar.
* Basit ev işlerine yardım eder.( Yemek masasının hazırlanması vb.)

**Özbakım Becerilerini Nasıl Desteklersiniz?**

* Sorumluluk alması için fırsatlar yaratın.
* Üstünü çıkarıp-giyme, el-yüz yıkama, diş fırçalama alışkanlıklarının doğru şekillenmesine model olup onları cesaretlendirin.

Çocuklarınıza kazandırmak istediğiniz bu becerileri kazandırırken onların patronu ya da arkadaşı olmak yerine onlarla işbirliği içinde olmaya çalışmalısınız. Çocuğun davranışlarını sınırlama ve ona kurallar koyma kolay olmayacaktır. Fakat her şeye rağmen çocuklar özellikle kendi güvenliklerini sağlamayı öğrenmede isteklidirler. Bir başka deyişle aslında disipline muhtaçtırlar. Ancak disiplin çocuğa emirler verme ve uymadığında cezalandırma değildir. Disiplin sayısız farklı koşulda ve durumda tekrarlarla çocuğa nasıl davranacağını öğretme ve kendi kontrolünü sizden ona geçirme işlemidir.

         (ALINTIDIR)