**MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI OKUL ÖNCESİ EĞİTİM PROGRAMI**

**GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI**

**Okul Adı :**

**Tarih :**09/11/2022

**Yaş Grubu (Ay) :**

**Öğretmenin Adı Soyadı :**

**Güne Başlama Zamanı**

Çocuklar güler yüzle sınıfa alınırlar.

**Oyun Zamanı**

Çocuklar öğrenme merkezlerine yönlendirilir.

**Kahvaltı, Temizlik**

Oyun merkezleri ve sınıf toplanır ve düzenlenir. Ardından eller yıkanır ve beslenmeye geçilir.

**Etkinlik Zamanı**

“Robotik Kodlama Öğreniyorum ” Bütünleştirilmiş Türkçe, sanat, müzik, oyun, okuma yazmaya hazırlık çalışması büyük grup etkinliği

**Günü Değerlendirme Zamanı**

**Eve Gidiş**

Hazırlıklar tamamlanır, çocuklarla vedalaşılır.

**Genel Değerlendirme**

**MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI OKUL ÖNCESİ EĞİTİM PROGRAMI**

**GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI**

**OKUL ADI :**

**ÖĞRETMENİN ADI SOYADI :**

**TARİH :** 30.09.2021

**YAŞ GRUBU (AY) :**

**Güne Başlama Zamanı**

Sınıfa gelen çocuklar karşılanır. Çocukların uyumunu sağlamak için önceki gün hakkında kısaca sohbet edilir. O gün yapılacak etkinlikler hakkında bilgi verilir.

**Oyun Zamanı**

Çocuklara hangi öğrenme merkezinde oynayacakları sorulur. Çocuklar ilgili öğrenme merkezine yönlendirilir.

**Kahvaltı, Temizlik**

Çocuklara beslenmenin önemi anlatılarak birazdan kahvaltı yapılacağı söylenir. Lavaboda temizlik ve tuvalet ihtiyaçlarını gidermek için yapılması gerekenler anlatılır ve bu sırada çocuklara rehberlik yapılır. Yemek kuralları hatırlatılarak kahvaltı yapılır**tkinlik Zamanı**

“ÇEMBERLER DAİRE OLDU” isimli bütünleştirilmiş Matematik, Okuma Yazamaya Hazırlık ve Oyun etkinliği

Etkinlik Adı- Robotik Kodlama Öğreniyorum

Etkinliğin Çeşidi: Bütünleştirilmiş Türkçe, sanat, müzik, oyun, okuma yazmaya hazırlık çalışması büyük grup etkinliği

**KAZANIM VE GÖSTERGELER**

B G : Kazanım 1. Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

G: Dikkat edilmesi gereken nesne/durum olaya odaklanır.

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

G: Nesne/durum/olayla ilgili tahminini söyler.

G: Tahmini ile ilgili ipuçlarını açıklar.

G: Gerçek durumu inceler.

G: Tahmini ile gerçek durumu karşılaştırır.

Kazanım 4. Nesneleri sayar.

G: İleriye/geriye doğru birer birer ritmik sayar.

Kazanım 20. Nesne/sembollerle grafik hazırlar.

G: Nesneleri kullanarak grafik oluşturur.

DG: Kazanım 7. Dinlediklerinin/izlediklerinin anlamını kavrar.

G: Sözel yönergeleri yerine getirir.

G: Dinlediklerini/izlediklerini açıklar.

G: Dinledikleri/izledikleri hakkında yorum yapar.

Kazanım 6. Sözcük dağarcığını geliştirir.

G: Dinlediklerinde yeni olan sözcükleri fark eder ve sözcüklerin anlamlarını sorar.

G: Sözcükleri hatırlar ve sözcüklerin anlamını söyler.

SDG: Kazanım 7. Bir işi veya görevi başarmak için kendini güdüler.

G: Başladığı işi zamanında bitirmek için çaba gösterir.

MG: Kazanım 1. Yer değiştirme hareketleri yapar.

G: Belirlenen noktadan çift ayakla ileriye doğru atlar.

Kazanım 3. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.

G: Bireysel ve eşli olarak nesneleri kontrol eder.

Tıkır tıkır da tıkır (3)

Aaaa!! O da ne? Bir Asma Köprü.

Asma Köprünün Altından Geçemem

Üstünden Geçemem

Ama İçinden Geçebilirim

(sağa sola sallanarak gacır gucur sesler çıkarılır.)

Yürümeye Devam Ettim

Tıkır tıkır da tıkır (3)

Aaaa!! O da ne? Bir dev

AMA BEN DEVLERDEN KORKMAM Kİİ..:))

Çimenliğin Altından Geçemem

Üstünden Geçemem

Ama İçinden Geçebilirim

(eller birbirine sürtülerek ses çıkartılır)

Yürümeye Devam Ettim

Tıkır tıkır da tıkır (3)

Aaaa!! O da ne? Bir Bataklık.

Bataklığın Altından Geçemem

Üstünden Geçemem

Ama İçinden Geçebilirim

(Dil damağa vurularak ses çıkartılır)

Yürümeye Devam Ettim

**At Alkışı Parmak Oyunu**

Atlar ormanda yavaşca yürüyor

tıkır tıkır da tıkır (3)

Aaaa!! O da ne? Bir Taşlık.

Taşlığın Altından Geçemem

Üstünden Geçemem

Ama İçinden Geçebilirim

(eller göğüse veya bacaklara vurularak taşlıkta yürüme sesi yapılır)

Yürümeye Devam Ettim

Tıkır tıkır da tıkır (3)

Aaaa!! O da ne? Bir Çimenlik.

**ÖĞRENME SÜRECİ**

\*Öğretmen çocukları karşılar, çocuklar öğretmen tarafından oyun merkezlerine yönlendirilir.

# \*Sabah sporu olarak [“Robot J2”](https://www.anneninokulu.com/robot-j2-sabah-sporu/) hareketleri birlikte yapılır.

# [\*”Elif ve Arkadaşları Robotik Kodlama Eğitici Film”](https://www.anneninokulu.com/elif-ve-arkadaslari-robotik-kodlama-egitici-film/) izlenir.

\*Masalara geçilir ve [“Kodlama Çalışması”](https://www.anneninokulu.com/anasinifi-kodlama-calismasi-sanat-ve-oyun/) yapılır ve oynanır.

\* [“İleri-Geri Kavramı”](https://www.anneninokulu.com/ileri-geri-kavrami-egitici-film/) ve [“İleri Geri Kavramını Öğreniyorum”](https://www.anneninokulu.com/ileri-ve-geri-kavramini-ogreniyorum-okul-oncesi-egitim/) eğitici filmi izlenir.

\*[”Robot Kukuli”](https://www.anneninokulu.com/robot-kukuli-film/) filmi izlenir.

\*Daha önceden öğrenilen parmak oyunu ve tekerlemeler tekrar edilir. [”At Alkışı”](https://www.anneninokulu.com/at-alkisi-parmak-oyunu/) Parmak oyunu öğretilir.

\*[” ALUNELUL Müziği ve Ritim Bardak Çalışması”](https://www.anneninokulu.com/alunelul-muzigi-ve-ritim-bardak-calismasi/) için çocuklar oyun hamuru kaplarını ya da plastik bardaklarını alırlar ve daire şeklinde otururlar. Bu ritim tutma çalışmasının nasıl yapılacağı öğretmen tarafından anlatılır. Önce çocuklar bardakları eline almadan “Tut ver şap şap şap, Tut ver şap şap şap,

Tur ver şap şap şap” denilerek bardakların sürekli sağ tarafa doğru yanımızdaki arkadaşımızın önüne koyacağımız söylenir. “Tut ver Tut ver Tur ver şap şap şap” kısmı da anlatıldıktan sonra müzik eşliğinde bardak ritim çalışması yapılır.

\*Hulahoplar yan yana koyularak daire yapılır ve [“Hulahop ile Kavram Öğretimi (İleri-Geri-Dışarı-Çember)](https://www.anneninokulu.com/hulahop-ile-kavram-ogretimi-ileri-geri-disari-cember/) oyunu oynanır.

\*Masalara geçilir ve okuma yazmaya hazırlık çalışmalarında [“Kodlama Çalışması”](https://www.anneninokulu.com/kodlama-calismasi-okul-oncesinde-kodlama-calismalari-bilissel-etkinlik/) yapılır.

\*Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

**DEĞERLENDİRME:**

* Bugün neler yaptık?
* Hangi etkinlik sizi mutlu etti?
* Kodlama nedir çocuklar?

**AİLE KATILIMI**

**UYARLAMA**

**ÖNERİLER**

[“Basit Kodlama Oyunu”](https://www.anneninokulu.com/basit-kodlama-oyunu-yapimi-sanat-etkinligi/) sınıfın seviyesine göre uygulanabilir.

[**Puzzle,**](https://www.anneninokulu.com/robotik-puzzle/)[**Hafıza Oyunu,**](https://www.anneninokulu.com/robotik-hafiza-oyunu/)[**İnteraktif Çalışmalar,**](https://www.anneninokulu.com/interaktif-calismalar-25/)[**İnteraktif Oyunlar**](https://www.anneninokulu.com/interaktif-oyunlar-24/)

Kazanım 4. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.

G: Nesneleri toplar.

G: Malzemeleri keser

Kazanım 5. Müzik ve ritim eşliğinde hareket eder.

G: Bedenini, nesneleri ve vurmalı çalgıları kullanarak ritim çalışması yapar.

G: Müzik ve ritim eşliğinde dans eder.

G: Müzik ve ritim eşliğinde çeşitli hareketleri ardı ardına yapar.

ÖBB: Kazanım 5. Dinlenmenin önemini açıklar.

G:Kendisini dinlendiren etkinliklerin neler olduğunu söyler.

G: Dinlendirici etkinliklere katılır.

G: Dinlenmediğinde ortaya çıkabilecek sonuçları söyler.

**MATERYALLER:** Çalışma kağıtları, makas, boya kalemleri, Şeffaf dosya, plastik bardak ya da oyun hamuru kapları, hulahop

**SÖZCÜKLER:** Robotik Kodlama

**KAVRAMLAR:** İleri geri, içeri dışarı

**DEĞERLENDİRME**

*Çocuk açısından:*

*Program açısından:*

*Öğretmen açısından:*