

MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI OKUL ÖNCESİ EĞİTİM PROGRAMI
GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Okul Adı :
Tarih :06/02/2023
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

"Okulumu, Arkadaşlarımızı Özledim" Bütünleştirilmiş Türkçe, sanat, müzik, oyun, okuma yazmaya hazırlık çalışması büyük grup etkinliği

Günü Değerlendirme Zamanı

Büyük grupla günün değerlendirilmesi amaçlı sohbet edilir. Gün içerisinde çocukların planladıklarını yapıp yapamadıkları konusunda kendilerini değerlendirmelerine rehberlik edilir. Çocuklara eve götürecekleri ve varsa diğer okul günü için getirecekleri hatırlatılır.

Eve Gidiş

Hazırlıklar tamamlanır, çocuklarla vedalaşılır.

Genel Değerlendirme

Etkinlik Adı- Okulumu, Arkadaşlarımızı Özledim

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

KAZANIM VE GÖSTERGELER

BG : Kazanım 3. Algıladıklarını hatırlar.

G: Nesne/durum/olayı bir süre sonra yeniden söyler.

G: Eksilen veya eklenen nesneyi söyler.

G: Hatırladıklarını yeni durumlarda kullanır.

Kazanım 4. Nesneleri sayar.

G: İleriye/geriye doğru birer birer ritmik sayar.

G: Belirtilen sayı kadar nesneyi gösterir.

G: Saydığı nesnelerin kaç tane olduğunu söyler.

Kazanım 6. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir.

G: Nesne/varlıkları bire bir eşleştirir.

G: Nesne/varlıkları miktarına göre ayırt eder, eşleştirir.

G: Eş nesne/varlıkları gösterir.

Kazanım 14. Nesnelerle örüntü oluşturur.

G: Modele bakarak nesnelerle örüntü oluşturur.

G: En çok üç öğeden oluşan örüntüdeki kuralı söyler.

G: Bir örüntüde eksik bırakılan öğeyi söyler, tamamlar.

G: Nesnelerle özgün bir örüntü oluşturur.

Kazanım 19. Problem durumlarına çözüm üretir.

G: Problemi söyler.

G: Probleme çeşitli çözüm yolları önerir.

G: Çözüm yollarından birini seçer.

DG: Kazanım 5. Dili iletişim amacıyla kullanır.

G: Konuşma sırasında göz teması kurar.

G: Jest ve mimikleri anlar.

G: Konuşurken jest ve mimiklerini kullanır.

G: Konuşmayı başlatır.

G: Konuşmayı sürdürür.

G: Konuşmayı sonlandırır.

G: Konuşmalarında nezaket sözcükleri kullanır.

G: Sohbeta katılır.

G: Konuşmak için sırasını bekler.

ÖĞRENME SÜRECİ

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

*Sabah sporu olarak "[Okulumu Özledim Çocuk Şarkısı](#)" "[Bum Bum Bum Okula Gidiyorum Şarkısı](#)" "[Level Up!](#)" hareketleri birlikte yapılır.

*Daha sonra "[Pırıl - Her Şey Senin Beyninde Eğitici Film](#)" izlenir.

*Sanat Etkinliği için masalara geçilir. "[Taç Yapımı](#)" sanat etkinliği "[Okul Vakti Şarkısı](#)" eşliğinde yapılır.

*Çocuklar öğretmeni görebilecek şekilde otururlar. Öğretmen her bir çocuğa söz hakkı vererek tatillerinin nasıl geçtiğini sorar. Tatil hakkında konuşulur.

*Daha önce öğrenilen parmak oyunu ve tekerlemeler tekrar edilir.

*"[Kralın Oğlu - Özur Dilemek Değerler Eğitimi-Eğitici Masallar](#)" izlenir.

*"[Şişman Kral ve Tüyden Hafif Prenses](#)" Canlandırması "[Şişman Kral ve Tüyden Hafif Prensesler Müziği \(Devler ve Prensesler\)](#)" eşliğinde yapılır. Dramanın müziği açılır. Bir kral varmış, hep oturduğu için çok şişmanlamış kocaman bir göbeği varmış. Prenses ise hep kelebekler gibi dans ettiğinden tüyden bile hafifmiş... Şimdi, erkekler şişman kral kızlar ise tüyden hafif prensesler olacak çocuklar...! Müziğimizin kalın sesinde erkekler şişman olacak yanaklarını, göbeklerini şişirecek ve ağır adımlarla dans edecek. İnce ses çalmaya başladığında erkekler donacak. Kızlar bir tüy gibi zarif hareketlerle dans edecekler. Tekrar kalın ses olduğunda kızlar donacak erkekler dans edecek çocuklar...! Müziğin en sonunda hem kalın hem de ince ses karma biçimde olduğundan birbirinize değmeden herkes dans edecek. Müzik bittiğinde ise herkes donacak.

*Daha önce öğrenilen şarkılar tekrar edilir.

*"[Sandalye Kapmaca ve Don Oyun Müziği Duraklamalı](#)" eşliğinde "[Sandalye Kapmaca Oyunu](#)" oynanır.

*Masalara geçilir ve okuma yazmaya hazırlık çalışmaları yapılır.

*Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

MG: Kazanım 5. Müzik ve ritim eşliğinde hareket eder.

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

G: Basit dans adımlarını yapar.

G: Müzik ve ritim eşliğinde dans eder.

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

MATERYALLER: Çalışma kağıtları, makas, eva, yapıştırıcı, sandalye

SÖZCÜKLER: Kral, prenses

KAVRAMLAR:

DEĞERLENDİRME

*Çocuk açısından:*Çocuklara programdaki davranışlar kazandırılmaya çalışıldı. Yapılan etkinliklerde kullanılan materyaller çocukların ilgilerini çekti ve etkinliğe aktif olarak katılmalarını sağladı. Oyun etkinliği çocukların çok hoşlarına gitti. Program çocukların gelişim alanlarına uygun olarak hazırlandı.

*Program açısından:*Çocukların ilgisini çekebilmek için etkinlikler sırasında değişik materyaller kullanmaya ve hazırlanan etkinliğin çocukların ilgi ve yeteneklerini göz önünde bulundurarak hazırlamaya dikkat edildi. Dolayısıyla çocukların ilgi ve dikkati yapılan etkinliklere çekilmede başarılı olundu.

Öğretmen açısından: Planlamada alınan amaç ve kazanımlara ulaşılmaya çalışıldı. Etkinliklerin gün içindeki dağılımında aktif ve pasif dengesi kurulmaya çalışıldı. Geçişlerin akıcılığına dikkat edildi. Etkinliklerde planlanan süre yeterli geldi.

DEĞERLENDİRME:

- ✓ Bugün neler yaptık?
- ✓ Tatilde en çok ne yapmak hoşunuza gitti?
- ✓ El şakası yapmak nedir?
- ✓ Hangi şakalar sizi rahatsız eder.
- ✓ Yaptığımız şakalardan arkadaşımız hoşlanmadıysa ya da istemeyerek ona zarar verseysek ne demeliyiz?

AİLE KATILIMI

UYARLAMA

ÖNERİLER

Taç Yapımı 2 Sanat Etkinliği

Şişman Kral ve Tüyen Hafif Prenses/Okul Öncesi Ritim- Hareket Çalışması

Puzzle, Hafıza Oyunu, İnteraktif Çalışmalar, İnteraktif Oyunlar