

MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI OKUL ÖNCESİ EĞİTİM PROGRAMI
GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Okul Adı :

Tarih :09/01/2023

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

"Çemberi Öğreniyorum" Bütünleştirilmiş Türkçe, sanat, müzik, oyun, okuma yazmaya hazırlık çalışması büyük grup etkinliği

Günü Değerlendirme Zamanı

Eve Gidiş

Hazırlıklar tamamlanır, çocuklarla vedalaşılır.

Genel Değerlendirme

Etkinlik Adı- Çemberi Öğreniyorum

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

KAZANIM VE GÖSTERGELER

BG : Kazanım 1. Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

G: Dikkat edilmesi gereken nesne/durum olaya odaklanır.

G: Dikkatini çeken nesne/durum/olayı ayrıntılarıyla açıklar.

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

G: Nesne/durum/olayla ilgili tahminini söyler.

Kazanım 5. Nesne ya da varlıkları gözlemler.

G: Nesne/varlığın adını, rengini, şeklini söyler.

Kazanım 6. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir.

G: Nesne/varlıkları bire bir eşleştirir.

G: Nesne/varlıkları rengine, şekline göre ayırt eder, eşleştirir.

G: Nesne/varlıkları resimleriyle eşleştirir.

Kazanım 8. Nesne ya da varlıkların özelliklerini karşılaştırır.

G: Nesne/varlıkların rengini, şeklini ayırt eder, karşılaştırır.

Kazanım 12. Geometrik şekilleri tanıır.

G: Gösterilen geometrik şeklin ismini söyler.

G: Geometrik şekillerin özelliklerini söyler.

G: Geometrik şekillere benzeyen nesneleri gösterir.

DG: Kazanım 7. Dinlediklerinin/izlediklerinin anlamını kavrar.

G: Dinlediklerini/izlediklerini açıklar.

Kazanım 8. Dinlediklerini/izlediklerini çeşitli yollarla ifade eder.

G: Dinledikleri/izledikleri ile ilgili sorulara cevap verir.

G: Dinlediklerini/izlediklerini resim, müzik, drama, şiir, öykü gibi çeşitli yollarla sergiler.

Kazanım 10. Görsel materyalleri okur.

G: Görsel materyalleri inceler.

G: Görsel materyalleri açıklar.

ÖĞRENME SÜRECİ

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

*Sabah sporu olarak "[Çok Şaşırdım!!! \(Ta Ta Ta\)](#)" hareketleri birlikte yapılır.

*Daha sonra "[Çember - Çember Nasıl Çizilir](#)", "[Şekilleri Tanıyalım](#)" ve "[Robidik Çemberi Öğretiyor](#)" eğitici videoları izlenir.

*Sanat Etkinliği için masalara geçilir. "Çember Parmak Boya Baskısı" sanat etkinliği "[Şekiller Sarkısı](#)" eşliğinde yapılır.

*Çocuklar öğretmeni görebilecek şekilde otururlar. Öğretmen bir eline top alır diğer eline ise çember şeklinde olan herhangi bir nesne alır ve çocuklara benzer olan ve benzer olmayan yanlarını sorar. Öğretmen çocukların çemberin daire gibi kenar ve köşelerinin olmadığını ve daireden farkının ise çemberin içinin boş dairenin ise dolu olduğunu bulmalarına rehberlik eder. Sınıfta çember olan oyuncak varsa incelenir.

*"[Çember ile İlgili Flash Kartları ve Slayt Gösterisi](#)" izlenir.

*Daha önce öğrenilen tekerleme ve parmak oyunları tekrar edilir. "[Çember Şekli Parmak Oyunu](#)" öğretilir.

*"[Çember Yarışı Çizgi Filmi](#)" izlenir.

*Daha önce öğrenilen şarkılar tekrar edilir ve "[Nathan Evans - Wellerman \(Sea Shanty\) Müziği](#)" eşliğinde hep birlikte "[Okul Öncesi Çemberler ile Ritim \(Ritim ve Takip Çalışması\)](#)" yapılır.

*Hulohoplar ile "[Çember Oyunu](#)" oynanır.

*Masalara geçilir ve "[Şekiller Sarkısı](#)" eşliğinde "[Daire ve Çember Farkı Etkinliği](#)" yapılır.

*Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

ÇEMBER ŞEKLİ PARMAK OYUNU

Yusuvarlak çemberim
Tekerleğe benzerim
Sakın daire sanmayın
İçim boştur benim
Parmaktaki yüzük
Parlayan bileziğim
Geminin dümeniym
Simitin de şekliyim

G: Görsel materyallerle ilgili sorular sorar.

G: Görsel materyallerle ilgili sorulara cevap verir.

MG: Kazanım 5. Müzik ve ritim eşliğinde hareket eder

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, yapıştırıcı, parmak boyası, pullar, plastik - kağıt bardak ya da rulo

SÖZCÜKLER: HuloHop, çember

KAVRAMLAR: Çember

DEĞERLENDİRME

Çocuk açısından:

Program açısından:

Öğretmen açısından:

DEĞERLENDİRME:

- ✓ Bugün neler yaptık?
- ✓ Şimdiye kadar hangi geometrik şekilleri öğrendik?
- ✓ Çemberin kenar ve köşesi var mıdır?
- ✓ Daire ile çemberin farkı nedir?
- ✓ Çember olan nesneler nelerdir?

AİLE KATILIMI

UYARLAMA

ÖNERİLER

Kağıt çalışması yapmak istenirse "[Kağıttan Zincir Kolye Yapımı Sanat Etkinliği](#)" yapılabilir.

Boyama çalışması yapmak istenirse bardak terine havlu peçete rulosu da kullanılabilir.

[Puzzle](#), [Hafıza Oyunu](#), [İnteraktif Çalışmalar](#), [İnteraktif Oyunlar](#)