

MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI OKUL ÖNCESİ EĞİTİM PROGRAMI
GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Okul Adı :
Tarih :13/03/2023
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

"Bilim ve Teknoloji ve Bilinçli Teknoloji Kullanımı" Bütünleştirilmiş Türkçe, deney, sanat, oyun, okuma yazmaya hazırlık çalışması büyük grup etkinliği

Günü Değerlendirme Zamanı

Büyük grupla günün değerlendirilmesi amaçlı sohbet edildi. Gün içerisinde çocukların planladıklarını yapıp yapamadıkları konusunda kendilerini değerlendirmelerine rehberlik edildi. Ertesi gün yapmak istedikleri hakkında fikirleri soruldu. Çocuklara eve götürecekleri ve varsa diğer okul günü için getirecekleri hatırlatıldı.

Eve Gidiş

Hazırlıklar tamamlanır, çocuklarla vedalaşılır.

Genel Değerlendirme

Günlük plandaki etkinliklerin tamamı uygulandı ve zamanında bitirildi.

Etkinlik Adı: Bilim ve Teknoloji ve Bilinçli Teknoloji Kullanımı

Etkinliğin Çeşidi: Bütünleştirilmiş Türkçe, deney, sanat, 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/olaya yönelik sorular sorar.
G: Dikkatini çeken nesne/durum/olayı ayrıntılarıyla açıklar.

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 5. Nesne veya varlıkları gözlemler.
G: Nesne/varlığın adını ve kullanım amaçlarını söyler.

Kazanım 6. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir.
G: Nesne/varlıkları bire bir eşleştirir.
G: Eş nesne/varlıkları gösterir.
G: Nesne/varlıkları gölgeleri veya resimleriyle eşleştirir.

DG: Kazanım 3. Kendini yaratıcı yollarla ifade eder.
G: Duygu, düşünce ve hayallerini özgün yollarla ifade eder.
G: Nesneleri alışılmışın dışında kullanır.
G: Özgün özellikler taşıyan ürünler oluşturur.

Kazanım 7. Dinlediklerinin/izlediklerinin anlamını kavrar.
G: Sözel yönergeleri yerine getirir.
G: Dinlediklerini/izlediklerini açıklar.
G: Dinledikleri/izledikleri hakkında yorum yapar.

Kazanım 8. Dinlediklerini/izlediklerini çeşitli yollarla ifade eder.
G: Dinledikleri/izledikleri ile ilgili sorular sorar.
G: Dinledikleri/izledikleri ile ilgili sorulara cevap verir.

ÖĞRENME SÜRECİ

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

*Sabah sporu olarak ["Level Up 5 \(Monster Mania\) - Sabah Sporu"](#) hareketleri birlikte yapılır.

*Daha sonra ["8-14 Mart Bilim ve Teknoloji Haftası Eğitici Video"](#) ve ["Einstein Kimdir? Eğitici Film"](#) izlenir.

*Sanat Etkinliği için masalara geçilir. ["Artık Materyal Kullanarak Fotoğraf Makinesi "](#) sanat etkinliği ["Bilim Çocuk Şarkısı / Şarkıcı Kukla Tikky / Eğlenceli Çocuk Şarkıları"](#) eşliğinde yapılır.

*Çocuklar öğretmeni görebilecek şekilde otururlar. Öğretmen çocuklara bilim nedir? Diye sorar. Öğretmen evrenin ya da olayların bir bölümünü ele alıp çeşitli yöntemlerle gerçeğe uygun bilgiler elde etmeye BİLİM denir, bunları uygulamak ise TEKNOLOJİDİR. Sesi iletilmesini incelenerek elde edilen bilgiler ile telsiz, radyo, telefon, televizyonu icat edilmiştir. Bilim ile uğraşan kişilere bilim insanı denir diye anlatır. Teknolojinin çok geliştiğini ve bize yararları olduğu kadar doğru kullanmazsak zararları olabileceğini de anlatır. Televizyon, cep telefonu, tablet ve internetin çok fazla kullanılmasının bizlere nasıl zararları olabileceği hakkında beyin fırtınası yapılır.

*["Bilinçli Teknoloji Kullanımı Anasınıfı Eğitici Film"](#) ve ["Yeşilcan'ın Maceraları Efe'nin İcadı \(Teknoloji Bağımlılığı\) Eğitici Film"](#) izlenir.

*["Işığın Kırılması Deneyi"](#) yapılır.

*Daha önce öğrenilen parmak oyunu ve tekerlemeler tekrar edilir. ["Hangisiyle Ne Yaparız?"](#) bilmeceleri gerektiğinde ipucu verilerek sorulur.

* ["Tali Bilim İnsanı Oluşur Hikâyesi"](#) izlenir.

MG: Kazanım 1. Yer deęiřtirme hareketleri yapar.

G: Isınma ve soęuma hareketlerini bir rehber eřlięinde yapar.

Kazanım 3. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.

G: Farklı boyut ve aęırlıktaki nesneleri hedefe atar.

Kazanım 4. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.

G: Malzemeleri keser, yapıştırır, deęişik şekillerde katlar.

G: Malzemelere araç kullanarak şekil verir.

G: Nesneleri yeni şekiller oluřturacak biçimde bir araya getirir.

G: Malzemelere elleriyle şekil verir.

G: Malzemeleri keser, yapıştırır,

MATERYALLER: Çalışma kaęıtları, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, boş ilaç kutuları, çeřitli kapaklar, kaęıt rulosu, pinpon topu, kaęıt bardak

SÖZCÜKLER: Bilim, bilim insanı, teknoloji, icat

KAVRAMLAR: Doğru Yanlıř, Az Çok

DEęERLENDİRME

Çocuk açısından: Çocuklara programdaki davranıřlar kazandırılmaya çalışıldı. Konu ve yapılan etkinliklerde kullanılan materyaller etkinlięe aktif olarak katılmalarını saęladı. Deney etkinlięi çocukların çok ilgisini çekti. Program çocukların gelişim alanlarına uygun olarak hazırlandı.

Program açısından: Planlamada alınan kazanım ve göstergelerine ulařılmaya çalışıldı. Etkinliklerin gün içindeki dağılımında aktif ve pasif dengesi kurulmaya çalışıldı. Etkinlik çeřitlilięine dikkat edildi. Etkinliklerde planlanan süre yeterli geldi.

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

*"[Bardaęa Top Atma Oyunu](#)" Oynanır.

*Masalara geçilir ve okuma yazmaya hazırlık çalışmaları yapılır.

*Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEęERLENDİRME:

- ✓ Bugün neler yaptık?
- ✓ Bilim insanı ne demek?
- ✓ Bilim insanı olsaydın ne yapmak isterdin?
- ✓ Teknolojik aletler nelerdir?
- ✓ İnterneti doğru kullanmayı biliyor musun?

AİLE KATILIMI

UYARLAMA

ÖNERİLER

[Hayatımız Teknoloji Eęitici Film](#)

[Teknolojik Araç ve Gereçlerin Güvenli Kullanımı Eęitici Film](#)

[Kendini Sev Kendini Korum - Teknoloji Baęımlılıęını Anlatan Hikâyesi](#)

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