

MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI OKUL ÖNCESİ EĞİTİM PROGRAMI
GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Okul Adı :
Tarih :24/10/2023
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

"Karağöz ve Hacivat Gölge Oyunu" Bütünleştirilmiş Türkçe, müzik, 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

Çocuk Açısından: Çocuklara programdaki davranışlar kazandırılmaya çalışıldı. Yapılan etkinliklerde kullanılan materyaller çocukların ilgilerini çekti ve etkinliğe aktif olarak katılmalarını sağladı.

Program Açısından: Planlamada alınan kazanım ve göstergelerine ulaşılmaya çalışıldı. Etkinliklerin gün içindeki dağılımında aktif ve pasif dengesi kurulmaya çalışıldı. Etkinlik çeşitliliğine dikkat edildi. Sadece bir etkinliğe değil pek çok etkinliğe yer vermeye çalışıldı. (Sanat Etkinliği, Oyun Etkinliği) Etkinliklerde planlanan süre yeterli geldi.

Öğretmen 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.

Etkinlik Adı- Karagöz ve Hacivat Gölge Oyunu

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

KAZANIM VE GÖSTERGELER

B G : Kazanım 4. Nesneleri sayar.

G: İleriye/geriye doğru birer birer ritmik sayar.

Kazanım 12. Geometrik şekilleri tanıır.

G: Gösterilen geometrik şeklin ismini söyler.

G: Geometrik şekillerin özelliklerini söyler.

G: Geometrik şekillere benzeyen nesnelere gösterir.

Kazanım 15. Parça-bütün ilişkisini kavrar.

G: Bir bütünün parçalarını söyler.

G: Bir bütünü parçalara böler.

G: Parçaları birleştirerek bütün elde eder.

DG: Kazanım 3. Söz dizimi kurallarına göre cümle kurar.

G: Düz cümle, olumsuz cümle, soru cümlesi ve birleşik cümle kurar.

G: Cümlelerinde öğeleri doğru kullanır.

Kazanım 6. Sözcük dağarcığını geliştirir.

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

G: Sözcükleri hatırlar ve sözcüklerin anlamını söyler.

G: Yeni öğrendiği sözcükleri anlamlarına uygun olarak kullanır

Kazanım 10. Görsel materyalleri okur.

G: Görsel materyalleri inceler.

MG: Kazanım 1. Yer değiştirme hareketleri yapar.

G: Belirlenen noktadan çift ayakla ileriye doğru atlar.

Kazanım 4. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.

G: Nesnelere üst üste / yan yana / iç içe dizer.

G: Nesnelere takar, çıkarır, ipe vb. dizer.

G: Malzemeleri keser, yapıştırır, değişik şekillerde katlar.

ÖĞRENME SÜRECİ

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

*Sabah sporu olarak "[Clap Clap Song](#)" hareketleri yapılır.

*"[Parça Bütün](#)" Eğitici film izlenir.

* Masalara geçilir ve "Karagöz ve Hacivat" Etkinliği yapılır.

*Çocuklar minderlere otururlar ve öğretmen çocukların görebileceği şekilde karşılarına oturur ve onlara "Siz Karagöz ile Hacivat Kim biliyor musunuz? diye sorar. Efsaneye (Halk arasında oluşturulmuş ve dilden dile anlatılan hikaye) göre Karagöz ve Hacivat Bursa'da Ulucami'nin yapımı esnasında çalışan iki işçidir. Karagöz demirci ustası, Hacivat ise duvarcı ustasıdır. Çok iyi arkadaşlıklar ve insanları karşılıklı diyalogları ile yani konuşmaları ile güldürürler. Haydi Karagöz Müzesini gezelim mi sizinle diye sorar ve "[Karagöz Sanal Müzesi](#)" Gezilir.

*Ardından "[Karagöz ve Hacivat'ın Hayatını Anlatan Masal](#)" ve "[Hacivat ve Karagöz Kısa Animasyon Film](#)" izlenir.

*Daha önceden öğrenilen şarkılar tekrar edilir ve "[Haydi 123 Sayalım Şarkısı](#)" söylenir.

HAYDİ 1 2 3

Haydi 1 2 3 diye sayalım

4'ü 5'i 6'yı unutmayalım

7 8 9'u cebime kattım

10 deyince annemizi alkışlayalım

Annemizi, babamızı, kardeşimizi,

kendimizi şeklinde devam eder.

Kazanım 5. Müzik ve ritim eşliğinde hareket eder.

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

ÖBB: Kazanım 3. Yaşam alanlarında gerekli düzenlemeler yapar.

G: Ev ve okuldaki eşyaları temiz ve özenle kullanır, toplar, katlar, asar, yerleştirir.

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, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı

SÖZCÜKLER: Gölge Oyunu, Efsane, Sanal Müze

KAVRAMLAR: Parça bütün

3 Sayısı

Üçgen

*"[3 Rakamı ve Üçgen Oyunu](#)" oynanır.

*"[Parça Bütün ile İlgili Eğitici Film](#)" izlenir ve masalara geçilir ve okuma yazmaya hazırlık çalışması yapılır.

*Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME:

- ✓ Bugün neler yaptık?
- ✓ Bütün ne demek?
- ✓ Parça ne demek?
- ✓ Hacivat ve Karagöz Kim?
- ✓ Gölge oyunu ne demek?

AİLE KATILIMI

UYARLAMA

ÖNERİLER

Öğretmen Çocukların fotoğraflarını ya da herhangi bir renkli çıktıyı, abeslang üzerine yapıştırarak abeslang çubukların alt kısmına sırasıyla rakamlar yazılır. Daha sonra onları falçata yardımı ile kesilerek ve yap boz oluşturarak çocukların oynamasını sağlanabilir. Çocukların sınıftaki Puzzle ve Legolarla bol bol oyun oynamalarına izin verilir ve parça bütün kavramı oyunlarında uygulamalarına rehberlik edilebilir.

GEZİLER

Karagöz Sanal Müzesi

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