

MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI OKUL ÖNCESİ EĞİTİM PROGRAMI
GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Okul Adı :
Tarih :5/10/2023
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

"Duygular Çeşit Çeşit" Bütünleştirilmiş Türkçe, sanat, 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- Duygular Çeşit Çeşit

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.

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. Tahmini ile ilgili ipuçlarını açıklar.

Kazanım 6. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir.

G: Eş nesne/varlıkları gösterir.

Kazanım 14. Nesnelere örüntü oluşturur.

G: Modele bakarak nesnelere örüntü oluşturur.

G: En çok üç öğeden oluşan örüntüdeki kuralı söyler.

G: Bir örüntüde eksik bırakılan öğeyi söyler, tamamlar.

G: Nesnelere özgün bir örüntü oluşturur.

DG: Kazanım 2. Sesini uygun kullanır.

G: Konuşurken/şarkı söylerken nefesini doğru kullanır.

G: Konuşurken/ şarkı söylerken sesinin tonunu, hızını ve şiddetini ayarlar.

Kazanım 5. Dili iletişim amacıyla kullanır.

G: Konuşmak için sırasını bekler.

G: Duygu, düşünce ve hayallerini söyler.

G: Duygu ve düşüncelerinin nedenlerini söyler.

Kazanım 10. Görsel materyalleri okur.

G: Görsel materyalleri inceler.

G: Görsel materyalleri açıklar.

G: Görsel materyallerle ilgili sorulara cevap verir.

G: Görsel materyalleri kullanarak olay, öykü gibi kompozisyonlar oluşturur.

ÖĞRENME SÜRECİ

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

*Sabah sporu olarak "[Baby Shark](#)" duygularla ilgili hareketler yapılır.

*Masalara geçilir ve "[Duygular Şarkısı](#)" eşliğinde Duygu Kuklaları yapılır.

*"[Öfkeni Nereye Sakladın](#)" ve "[Duyguları Öğreniyorum](#)" eğitici film izlenir.

*Çocuklar mindere otururlar ve öğretmen onlara nasılsınız? Bu gün kendini nasıl hissediyorsunuz? Gibi sorular sorar. İnsanların bazı duyguları olduğunu, olaylar karşısında buna göre şeyler hissettiklerini ve bunun da yüzümüze yansıdığını söyler. Mesela bir şeyden korktuysak, bir arkadaşımız bize hediye verdiyse, hissettiklerimize göre yüzümüzün şekil aldığını söyler.

*Daha önce öğrenilen parmak oyunları ve tekerlemeler tekrar edilir. "[Parmak Ailesi Parmak Oyunu](#)" öğretilir. Öğretmen bunun için duygular ile ilgili yüzük kukla hazırlayabileceği gibi elleri arkada saklayarak her bir duygu söylendiğinde her iki el öne getirir. Karşılıklı olarak parmaklar sırasıyla bir duyguyu ifade edecek şekilde oynanabilir. (Mutlu, üzgün, kızgın, korkmuş, şaşkın)

*"[Duygular Parkta Hikayesi](#)" seyredilir. "[Duygularım Draması](#)" Yapılır.

*Öğretmen önceden öğrenilen şarkıları tekrar ettirir. "[Eğer Sen de Mutluysan Alkışla Şarkısı](#)" öğretilir.

PARMAK AİLESİ

Üzgün parmak, üzgün parmak
neredesin?

Buradayım, buradayım. İşte
buradayım.

EĞER SEN DE MUTLUYSAN ŞARKISI

Eğer sen de mutluysan alkışla

Eğer sen de mutluysan alkışla

Eğer sen de mutluysan ve bunu biliyorsan

Eğer sen de mutluysan alkışla
(Sırasıyla alkışla, parmak şıklat, ayağını vur,
dizine vur.)

Eğer sen de mutluysan hey diye bağır

Heeeeeyyyyy

Eğer sen de mutluysan hey diye bağır

Heeeeeyyyyy

Eğer sen de mutluysan ve bunu

biliyorsan

Eğer sen de mutluysan hey diye bağır

SDG Kazanım 3. Kendini yaratıcı yollarla ifade eder.

G: Duygu, düşünce ve hayallerini özgün yollarla ifade eder.

G: Nesnelere alışılmışın dışında kullanır.

G: Özgün özellikler taşıyan ürünler oluşturur.

Kazanım 5. Bir olay veya durumla ilgili olumlu/olumsuz duygularını uygun yollarla gösterir.

G: Olumlu/olumsuz duygularını sözel ifadeler kullanarak açıklar.

MATERYALLER: Çalışma kağıtları, boya kalemleri, abeslang ya da pipet, ip, yüzük kukla, drama için yüz ifadeleri

SÖZCÜKLER: Duygular (mutlu, üzgün, korkmuş, şaşkın vs)

KAVRAMLAR: Mutlu, Üzgün, Kızgın Şaşkın, Korkmuş

* "[Yüz İfadeleri Oyunu](#)" oynanır. Alternatif oyun olarak öğretmen çocuğa bir nesne ismi söyler ve o nesnenin ismini kızgın komutu ile kızgın bir şekilde aynı ismi mutlu komutu ile mutlu bir şekilde söyler. Mesela "masa" öğretmen kızgın dediğinde kızgın olarak "masa", mutlu dediğinde mutlu, şaşkın dediğinde şaşkın bir şekilde "masa" der.

*Çocuklar masalara geçer, okuma yazmaya hazırlık çalışma kağıtları yapılır.

*Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME:

- ✓ Bugün neler yaptık?
- ✓ Sizi en çok ne mutlu eder?
- ✓ Sizi en çok ne korkutur?
- ✓ Neye şaşırırsınız?
- ✓ Neler sizi kızdırır?

AİLE KATILIMI

UYARLAMA

ÖNERİLER

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