

MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI OKUL ÖNCESİ EĞİTİM PROGRAMI
GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Okul Adı :
Tarih :01/11/2023
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

"4 Rakamını Öğreniyorum" 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- 4 Rakamını Öğreniyorum

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

KAZANIM VE GÖSTERGELER

BG : Kazanım 3. Algıladıklarını hatırlar.
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.
G: Sıra bildiren sayıyı söyler.
G: 10'a kadar olan sayılar içerisinde bir sayıdan önce ve sonra gelen sayıyı söyler.

Kazanım 5. Nesne veya varlıkları gözlemler.
G: : Nesne/varlığın adını, rengini, şeklini, büyüklüğünü, uzunluğunu, miktarını söyler.

Kazanım 7. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre gruplar.
G: : Nesne/varlıkları renge, şekline, büyüklüğüne, uzunluğuna, miktarına göre gruplar.

Kazanım 9. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre sıralar.
G: : Nesne/varlıkları uzunluklarına, büyüklüklerine, miktarlarına göre sıralar.

Kazanım 19. Problem durumlarına çözüm üretir.
G: Problemi söyler.
G: Probleme yaratıcı çözüm yolları önerir.

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 5. Dili iletişim amacıyla kullanır.
G: Duygu, düşünce ve hayallerini söyler.
G: Duygu ve düşüncelerinin nedenlerini söyler.

ÖĞRENME SÜRECİ

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

*Sabah sporu olarak "[Balta- Onu EROL](#)" müziğinin hareketleri yapılır.

*Masalara geçilir ve 4 rakamından Flamingo çalışması yapılır.

*"[4 Rakamını Öğreniyorum](#)" ve "[4 Rakamı Nasıl Çizilir?](#)" eğitici filmleri izlenir.

*"[4 Rakamı Flash Kartları ve Slayt Gösterisi](#)" izlenir ve slayttaki nesneleri her çocuğun sayması sağlanır.

*Çocuklar minderlere otururlar. Öğretmen her çocuğun sınıftan 4 tane oyuncak getirmesini ister. Çocuklar getirdikleri oyuncakları arkadaşlarına sayarak gösterir.

*Önceden öğrenilen parmak oyunu ve tekerlemeler tekrar edildikten sonra

*"[4 Rakamı Tekerlemesi](#)" öğretilir.

*"[Aslan ve Yavruları Hikâyesi -Farklı Fikirlere Saygı](#)" hikayesi izlenir

Öğretmen herkesin her konuda farklı fikirleri olabileceğini, bunun çok normal olduğunu, önemli olanın birbirimizin fikirlerine saygı göstermek olduğunu, herkes birbirinin düşüncelerine, fikirlerine saygı gösterirse çok mutlu bir toplum olabileceğimizi söyler. Öğretmen çocuklara dünyada her şey tek renk olsaydı nasıl olurdu? Peki böyle rengarenk olması mı güzel mi? diye sorar. Farklılıkların güzel olduğunu çocukların ifade etmelerine rehberlik eder.

*Öğretmen önceden öğrenilen şarkıları tekrar ettirir.
"[4 Rakamı Şarkısı](#)" öğretilir.

4 RAKAMI

4 Bacaklı kurbağa
Zıplıyordu taşlarda
Ayağı kaydı suya düştü
Oyun itti sonunda

4 ŞARKISI

Dört dört eller yukarı
Arabanın tekeri dört tane değil mi?
Yuvarlaktır yuvarlak tekerleri
Dört dört eller yukarı
Dört dört eller yukarı
Atlar gider dört nala dört tane ayağıyla
Haydi koş gel gidelim seninle atlara

Kazanım 6. Sözcük dağarcığını geliştirir.

G: Yeni öğrendiği sözcükleri anlamlarına uygun olarak kullanır.

Kazanım 10. Görsel materyalleri okur.

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

Kazanım 12.Yazı farkındalığı gösterir.

G: Yazının yönünü gösterir.

SDG Kazanım 4. Bir olay veya durumla ilgili olarak başkalarının duygularını açıklar.

G: Başkalarının duygularını söyler.

G: Başkalarının duygularının nedenlerini söyler.

G: Başkalarının duygularının sonuçlarını söyler.

MATERYALLER: Çalışma kağıtları, boya kalemleri, grapon kağıdı, makas, yapıştırıcı

SÖZCÜKLER: Toplum, fikir, farklı, nal

KAVRAMLAR: 4 Rakımı

Aynı Farklı

****4 Rakamı Oyunu**** oynanır.

*Çocuklar masalara geçer, **"4 Sayısı"** izlendikten sonra okuma yazmaya hazırlık çalışma kağıtları yapılır.

*Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME:

- ✓ Bugün neler yaptık?
- ✓ Bugün hangi rakamı öğrendik?
- ✓ Herkes aynı şeyi mi düşünmeli?

AİLE KATILIMI

DEĞERLER

Saygı

UYARLAMA

ÖNERİLER

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