

MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI OKUL ÖNCESİ EĞİTİM PROGRAMI
GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Okul Adı :
Tarih :30/11/2023
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

"Robotik Kodlama 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- Robotik Kodlama 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.

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 4. Nesnelere sayar.

G: İleriye/geriye doğru birer birer ritmik sayar.

Kazanım 20. Nesne/sembollerle grafik hazırlar.

G: Nesnelere kullanarak grafik oluşturur.

DG: Kazanım 7. Dinlediklerinin/izlediklerinin anlamını kavrar.

G: Sözel yönergeleri yerine getirir.

G: Dinlediklerini/izlediklerini açıklar.

G: Dinledikleri/izledikleri hakkında yorum yapar.

Kazanım 6. Sözcük dağarcığını geliştirir.

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

G: Sözcükleri hatırlar ve sözcüklerin anlamını söyler.

SDG: Kazanım 7. Bir işi veya görevi başarmak için kendini güdüler.

G: Başladığı işi zamanında bitirmek için çaba gösterir.

MG: Kazanım 1. Yer değiştirme hareketleri yapar.

G: Belirlenen noktadan çift ayakla ileriye doğru atlar.

Kazanım 3. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.

G: Bireysel ve eşli olarak nesnelere kontrol eder.

ÖĞRENME SÜRECİ

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

*Sabah sporu olarak "Robot J2" hareketleri birlikte yapılır.

*"Elif ve Arkadaşları Robotik Kodlama Eğitici Film" izlenir.

*Masalara geçilir ve "Kodlama Çalışması" yapılır ve oynanır.

*"İleri-Geri Kavramı" ve "İleri Geri Kavramını Öğreniyorum" eğitici filmi izlenir.

*"Robot Kukuli" filmi izlenir.

* Öğretmen çocukları rahat görebileceği şekilde oturur. Onlara hiç robot görüp görmediklerini ve Robotların nasıl hareket ettiğini sorar. Daha sonra kodlama ile robotların ileri geri sağa sola gittiğini söyler. Hayatımızın çoğu alanında kodlamanın kullanıldığını söyler. Çocuklara sizler de robot olmak ister misiniz diye sorar. Sınıftan bir öğrenci seçilir. Kodlamaya yaparak ilerleyecek olan öğrencinin göz bandı ile gözleri kapatılır. Öğretmen tarafından renkli kağıtlar kullanılarak yere bir ilerleme alanı oluşturulur. Öğretmen kağıtların sırasına göre ileri gitmesi gerektiği zaman öğrencinin başına, sağ yana gitmesi gerektiği zaman sağ omzuna, sol yana gitmesi gerektiği zaman sol omzuna dokunarak gözleri kapalı olan öğrencinin ilerlemesi için yönlendirmelerde bulunur. Yönergeleri alarak gözleri kapalı bir şekilde yerlerini kodlayıp ilerlemeye dikkat eder. Etkinlikte hem gözleri kapalı öğrenci duruma dikkatini vererek kodlama gerçekleştirir hem yönergeleri veren öğretmen yerdeki kağıtların sırasına uygun olarak yönerge vererek kodlama gerçekleştirir. Daha sonra öğrenciler yerdeki kağıtların sırası öğrenciler yer değiştirdikçe değiştirilir. Yeni bir ilerleme alanı oluşturulur.

At Alkışı Parmak Oyunu

Atlar ormanda yavaşca yürüyor
tıkır tıkır da tıkır (3)
Aaaa!! O da ne? Bir Taşlık.
Taşlığın Altından Geçemem
Üstünden Geçemem
Ama İçinden Geçebilirim
(eller göğüse veya bacaklara vurularak taşlıkta yürüme sesi yapılır)
Yürümeye Devam Ettim
Tıkır tıkır da tıkır (3)
Aaaa!! O da ne? Bir Çimenlik.

Çimenliğin Altından Geçemem
Üstünden Geçemem
Ama İçinden Geçebilirim
(eller birbirine sürtülerek ses çıkartılır)
Yürümeye Devam Ettim
Tıkır tıkır da tıkır (3)
Aaaa!! O da ne? Bir Bataklık.
Bataklığın Altından Geçemem
Üstünden Geçemem
Ama İçinden Geçebilirim
(Dil damağa vurularak ses çıkartılır)
Yürümeye Devam Ettim

Tıkır tıkır da tıkır (3)
Aaaa!! O da ne? Bir Asma Köprü.
Asma Köprünün Altından Geçemem
Üstünden Geçemem
Ama İçinden Geçebilirim
(sağa sola sallanarak gacı gurur sesler çıkarılır.)
Yürümeye Devam Ettim
Tıkır tıkır da tıkır (3)
Aaaa!! O da ne? Bir dev
AMA BEN DEVLERDEN
KORKMAM Kİİ..:))

Kazanım 4. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.

G: Nesnelere toplar.

G: Malzemeleri keser

Kazanım 5. Müzik ve ritim eşliğinde hareket eder.

G: Bedenini, nesnelere ve vurmaları çalgıları kullanarak ritim çalışması yapar.

G: Müzik ve ritim eşliğinde dans eder.

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

ÖBB: 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, makas, boya kalemleri, Şeffaf dosya, plastik bardak ya da oyun hamuru kapları, hulahop, kağıtlar

SÖZCÜKLER: Robotik Kodlama

KAVRAMLAR: İleri geri, içeri dışarı

*" [ALUNELUL Müziği ve Ritim Bardak Çalışması](#)" için çocuklar oyun hamuru kaplarını ya da plastik bardaklarını alırlar ve daire şeklinde otururlar. Bu ritim tutma çalışmasının nasıl yapılacağı öğretmen tarafından anlatılır. Önce çocuklar bardakları eline almadan "Tut ver şap şap şap, Tut ver şap şap şap, Tur ver şap şap şap" denilerek bardakların sürekli sağ tarafa doğru yanımızdaki arkadaşımızın önüne koyacağımız söylenir. "Tut ver Tut ver Tur ver şap şap şap" kısmı da anlatıldıktan sonra müzik eşliğinde bardak ritim çalışması yapılır.

*Hulahoplar yan yana koyularak daire yapılır ve ["Hulahop ile Kavram Öğretimi \(İleri-Geri-Dışarı-Çember\) oyunu oynanır.](#)

*Masalara geçilir ve okuma yazmaya hazırlık çalışmalarında ["Kodlama Çalışması"](#) yapılır.

*Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME:

- ✓ Bugün neler yaptık?
- ✓ Hangi etkinlik sizi mutlu etti?
- ✓ Kodlama nedir çocuklar?

AİLE KATILIMI

UYARLAMA

ÖNERİLER

Kilim Kodluyorum Kitabı okunabilir.

[Okul Öncesi Kodlama ve Hafıza Oyunu](#)

"Basit Kodlama Oyunu" sınıfın seviyesine göre uygulanabilir.

Robotik Kodlama Oyunu | Parkur Oyunları" için parkur ortamı hazırlanır ve oyun oynanır.

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