

**MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI OKUL ÖNCESİ EĞİTİM PROGRAMI**  
**GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI**

**Okul Adı** :  
**Tarih** : 5/12/2023  
**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**

"6 Bacaklı Minik Karınca" 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.

## KAZANIM VE GÖSTERGELER

BG : Kazanım 3. Algıladıklarını hatırlar.  
G: Hatırladıklarını yeni durumlarda kullanır.

Kazanım 4. Nesnelere sayar.  
G: İleriye/geriye doğru birer birer ritmik sayar.  
G: Belirtilen sayı kadar nesneyi gösterir.  
G: Saydığı nesnelere kaç tane olduğunu söyler.

Kazanım 6. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir.  
G: Nesne/varlıkları miktarına göre ayırt eder, eşleştirir.

Kazanım 7. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre gruplar.  
G: Nesne/varlıkları miktarına göre gruplar.

DG: Kazanım 2. Sesini uygun kullanır.  
G: Konuşurken/şarkı söylerken nefesini doğru kullanır.  
G: Konuşurken/ şarkı söylerken sesinin tonunu, hızını ve şiddetini ayarlar.

Kazanım 4. Konuşurken dil bilgisi yapılarını kullanır.  
G: Cümle kurarken isim, fiil, sıfat, bağlaç, çoğul ifadeler, zarf, zamir, edat, isim durumları ve olumsuzluk yapılarını kullanır.

Kazanım 10. Görsel materyalleri okur.  
G: Görsel materyallerle ilgili sorulara cevap verir.

Kazanım 12. Yazı farkındalığı gösterir.  
G: Çevresindeki yazıları gösterir.  
G: Yazının yönünü gösterir.

Kazanım 1. Bedeniyle ilgili temizlik kurallarını uygular.  
G: Saçını tarar, dişini fırçalar; elini, yüzünü yıkar, tuvalet gereksinimine yönelik işleri yapar.

## ÖĞRENME SÜRECİ

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

\*Sabah sporu olarak "[Karınca Çocuk Şarkısı -Onur Erol](#)"n ve "[6 Sayısı Sayılar Şarkısı](#)" hareketleri birlikte yapılır.

\*Daha sonra "[6 Rakamını Öğreniyorum - Okul Öncesi](#)" ve "[6 Sayısı Eğitici Video](#)" izlenir.

\*Öğretmen çocukların yarım daire olarak oturmalarını sağlar. Masaya şimdiye kadar öğrenilen sayı kadar lego getirilir. 2'şer, 3'şer, 4'şer, 5'şer gruplama yapılır ve bilgiler tekrar edilir. Şimdi bu Legoları sayalım der ve 5'e kadar sayılır. Öğretmen bu 5 legonun yanına bir lego daha koyarsak kaç lego olur biliyor musunuz çocuklar diye sorar. "[6 Rakamı Flash Kartları ve Slayt Gösterisi](#)" izlenir. Sonra da 6 rakamının yazılışını gösterir. Öğretmen hani yerlerde minik minik ve sürekli hareket eden, ağırlıklarının 20 katı ağırlığı kaldırabilen, antenleri olan ve bu antenleri ile koku alan, katı yiyecek yiyemeyen, sadece yiyeceklerin suyunu emerek beslenen küçük hayvanlar var, siz biliyor musunuz bu hayvanı diye sorar. Yuvasını toprağın altına yapar diye de ipucu verir. Öğretmen çocukların doğru cevabı bulmasına rehberlik eder. Sonra da onlara karıncanın kaç tane ayağı var biliyor musunuz? Tam 6 tane ayağı var, yapalım mı biz de bir karınca der ve masalara geçilir.

\*"[Kağıttan Karınca](#)" Kağıt etkinliği yapılır.

\* "[Karınca Parmak Oyunu](#)" oynanır. "[Minik Karınca Masalı](#)"

izlenir. Daha önce öğrenilen şarkılar tekrar edilir ve

"[6 Rakamı Şarkısı](#)" hareketleri ile birlikte yapılır.

### 6 ŞARKISI

Altıdır altı  
Beşin ardında kaldı  
Bak duruyor karınca  
Tam altı bacağıyla  
İnanmıyorsan eğer  
Haydi saymana değer  
1-2-3-4-5-6

### KARINCA PARMAK OYUNU

İki minik karınca  
Yolda pıtır pıtır yürüyorlarmış  
Birisi sağdan gitmiş  
Birisi soldan gitmiş  
Yürümeye devam etmişler  
Yorulunca dinlenmişler  
Sonra uyanınca  
Bir de ne görsünler  
Kocaman bir ekmeğe  
Birisi sağdan tutmuş  
Birisi soldan tutmuş  
Sırtlanmışlar ekmeği  
Yuvalarına geri dönmüşler

**MATERYALLER:** Çalışma kağıtları, fon kartonu ya da renkli A4, makas, yapıştırıcı, boya kalemleri,

**SÖZCÜKLER:** Kulaç, karınca, 6 sayısı

**KAVRAMLAR:** 6 Sayısı

\* Çocuklar ve öğretmen ayakta daire olurlar ve "[6 Rakamı Oyunu](#)" oynanır.

\*"[6 Rakamı Çalışma Videosu](#)" izlenir.

\*Masalara geçilir ve okuma yazmaya hazırlık çalışmaları yapılır

\*Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

### DEĞERLENDİRME:

- ✓ Bugün neler yaptık?
- ✓ Karıncaların yuvası nerededir?
- ✓ Karıncaların kaç ayağı vardır?
- ✓ Sınıftan 6 oyuncak getirir misin?

### AİLE KATILIMI

### UYARLAMA

### ÖNERİLER

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

### 6 RAKAMI OYUNU

Altı altı hop hop hop  
Buldum bir top top top  
Topa vurdum bir tekme  
Top üçtü denize  
Altı kulaç attım  
1-2-3-4-5-6  
Topumu kaptım