

MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI OKUL ÖNCESİ EĞİTİM PROGRAMI
GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Okul Adı :
Tarih :10/01/2024
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

"Geri Dönüşüm Nedir?" 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- Geri Dönüşüm Nedir?

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: Dikkatini çeken nesne/durum/olayı ayrıntılarıyla açıklar.

Kazanım 2. Nesne/durum/olayla ilgili tahminde bulunur.

G: Nesne/durum/olayla ilgili tahminini söyler.

G: Tahmini ile ilgili ipuçlarını açıklar.

G: Tahmini ile gerçek durumu karşılaştırır.

Kazanım 5. Nesne ya da varlıkları gözlemler.

G: Nesne/varlığın adını, yapıldığı malzemeyi ve kullanım amaçlarını söyler.

Kazanım 17. Neden-sonuç ilişkisi kurar.

G: Problemi söyler. Bir olayın olası nedenlerini söyler.

G: Bir olayın olası sonuçlarını söyler.

Kazanım 19. Problem durumlarına çözüm üretir.

G: Problemi söyler.

G: Probleme çeşitli çözüm yolları önerir.

G: Çözüm yollarından birini seçer.

G: Seçtiği çözüm yolunun gerekçesini söyler.

G: Seçtiği çözüm yolunu dener.

G: Çözüme ulaşamadığı zaman yeni bir çözüm yolu seçer.

G: Probleme yaratıcı çözüm yolları önerir.

Kazanım 7. Dinlediklerinin/izlediklerinin anlamını kavrar.

G: Dinlediklerini/izlediklerini açıklar.

G: Dinledikleri/izledikleri hakkında yorum yapar.

Kazanım 8. Dinlediklerini/izlediklerini çeşitli yollarla ifade eder.

G: Dinledikleri/izledikleri ile ilgili sorulara cevap verir.

G: Dinlediklerini/izlediklerini resim, gibi çeşitli yollarla sergiler.

ÖĞRENME SÜRECİ

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

*Sabah sporu olarak "[Civcivler Sabah Sporunda](#)" hareketleri birlikte yapılır.

*Daha sonra "[Kağıt Kutusu](#)", "[ÇEVKİ ve Arkadaşlarıyla Geri Dönüşüm Eğitim Filmi](#)" ve "[Ambalaj Atıklar Çöp Değildir](#)" çocuk eğitim videosu izlenir.

*Sanat Etkinliği için masalara geçilir. "Geri Dönüşüm" sanat etkinliği "[Geri Dönüşüm Şarkısı](#)" eşliğinde yapılır.

*"[Çöpler Geri Dönüşüm Animasyon](#)" seyredilir.

*Çocuklar öğretmeni görebilecek şekilde otururlar. Öğretmen çocuklarla geri dönüşüm nedir? Neler geri dönüştürülebilir? Geri dönüşüme dikkat etmezsek sonuçları ne olur? Konularında sohbet eder. Okuldaki geri dönüşüm kutularının yanına gidilir ve incelenir. Öğretmen geri dönüşüm kutusu üzerindeki geri dönüşüm sembolüne ve geri dönüşüm kutularının renklerine dikkat çeker.

*Sınıfa dönüldüğünde geri dönüşüm ve geri dönüşüme atılması gerekenlerle ilgili serbest resim çalışması yapmaları istenir.

*"[Geri Dönüşüm Hikâyesi](#)" izlenir.

*Daha önce öğrenilen şarkılar tekrar edilir ve " Alunelul Müziği" eşliğinde "[Çöp Poşetleriyle Ritim Çalışması](#)" yapılır.

* "[Geri Dönüşüm Kağıt Toplama Oyunu](#)" oynanır. Bunun için öğretmen geri dönüşüm kutusu, çocuklar ise geri dönüşüme atılması gereken kağıt olurlar ve öğretmen kağıtları yakalar. Yakalanan çocuklar öğretmenin arkasına geçerler

*Masalara geçilir ve okuma yazmaya hazırlık çalışmaları yapılır.

*Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

SDG: Kazanım 10. Sorumluluklarını yerine getirir.

G: Sorumluluklar yerine getirilmediğinde olası sonuçları söyler.

G: Üstlendiği sorumluluğu yerine getirir.

Kazanım 13. Estetik değerleri korur.

G: Çevresinde gördüğü güzel ve rahatsız edici durumları söyler.

G: Çevresini farklı biçimlerde düzenler.

G: Çevredeki güzelliklere değer verir.

MG: Kazanım 4. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.

G: Nesnelere toplar.

G: Malzemeleri keser, yapıştırır, değişik şekillerde katlar.

G: Nesnelere yeni şekiller oluşturacak biçimde bir araya getirir.

Kazanım 5. Müzik ve ritim eşliğinde hareket eder.

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

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

MATERYALLER: Çalışma kağıtları, makas, yapıştırıcı, çöp poşeti

SÖZCÜKLER: Geri dönüşüm, sembol, atık

KAVRAMLAR: Doğru yanlı

DEĞERLENDİRME:

- ✓ Bugün neler yaptık?
- ✓ Sokakta yürürken elinde bir çöp var ve etrafta hiç çöp kovası yok. Ne yaparsın?
- ✓ Geri dönüşüm nedir?
- ✓ Neler geri dönüştürülebilir?
- ✓ Geri dönüştürülenler sonra ne olur?
- ✓ Geri dönüşüm kutularının renkleri nelerdir?

AİLE KATILIMI

Ailelerden çocukları ile birlikte geri dönüşümden istedikleri bir şeyi (Oyuncak vb.) yapıp okula göndermeleri istenir.

DEĞERLER

İsraf

UYARLAMA

ÖNERİLER

[Meraklı Yolculuk Hikayesi](#) Etkileşimli olarak okunabilir.

["Kukuli-Geri Dönüşüm-Çizgi Film"](#)

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