**MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI OKUL ÖNCESİ EĞİTİM PROGRAMI**

**GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI**

**Okul Adı :**

**Tarih :**21/2/2024

**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**

 “0 Rakamını Tanıyorum” Bütünleştirilmiş Türkçe, müzik, sanat, 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. Program çocukların gelişim alanlarına uygun olarak hazırlandı.

*Program açısından:* Planlamada alınan amaç ve kazanımlara ulaşılmaya çalışıldı. Etkinliklerin gün içindeki dağılımında aktif ve pasif dengesi kurulmaya çalışıldı. Etkinlik çeşitliliğine dikkat edildi. Etkinliklerde planlanılan 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: 0 Rakamını Tanıyorum

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

**KAZANIM VE GÖSTERGELER**

BG: Kazanım 3. Algıladıklarını hatırlar.

G: Nesne/durum/olayı bir süre sonra yeniden söyler.

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: 10’a kadar olan sayılar içerisinde bir sayıdan önce ve sonra gelen sayıyı söyler.

Kazanım 5. Nesne veya varlıkları gözlemler.

G: Nesne/varlığın adını, sesini söyler.

Kazanım 6. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir.

G: Nesne/varlıkları bire bir eşleştirir.

Kazanım 8. Nesne veya varlıkların özelliklerini karşılaştırır.

G: Nesne/varlıkların miktarını ayırt eder, karşılaştırır.

Kazanım 9. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre sıralar.

G: Nesne/varlıkları miktarlarına göre sıralar.

DG: Kazanım 1. Sesleri ayırt eder.

G: Verilen sese benzer sesler çıkarır.

MG: Kazanım 1. Yer değiştirme hareketleri yapar.

G: Isınma ve soğuma hareketlerini bir rehber eşliğinde yapar.

Kazanım 3. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.

G: Bireysel ve eşli olarak nesneleri kontrol eder.

Kazanım 4. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.

G: Kalemi doğru tutar, kalem kontrolünü sağlar, çizgileri istenilen nitelikte çizer.

**ÖĞRENME SÜRECİ**

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

# \*Sabah sporu olarak [“Baykuş Şarkısı | Burak Onurlu”](https://www.anneninokulu.com/baykus-sarkisi-burak-onurlu/) ve [“Dinozor – Onur Erol Sabah Sporu”](https://www.anneninokulu.com/dinozor-onur-erol-sabah-sporu/) hareketleri birlikte yapılır.

\*Daha sonra [“0 Rakamını Öğreniyorum - Okul Öncesi “](https://www.anneninokulu.com/0-rakamini-ogreniyorum-okul-oncesi/), [“0 Sıfır Rakamını Örneklerle Öğreniyorum”](https://www.anneninokulu.com/0-sifir-rakamini-orneklerle-ogreniyorum/) ve [“Pırıl - Sayıların Kayboluşu - Eğitici Film“](https://www.anneninokulu.com/piril-sayilarin-kaybolusu-egitici-film/) izlenir.

\*Sanat Etkinliği için masalara geçilir. “Sıfırdan Baykuş Yapımı“ sanat etkinliği [“ Baykuş Şarkısı”](https://www.anneninokulu.com/baykus-sarkisi-eglenceli-cocuk-sarkilari/)  eşliğinde yapılır.

\*[Baykuş'un Özellikleri Eğitici Video](https://www.anneninokulu.com/baykusun-ozellikleri-egitici-video/) izlenir.

\* Öğretmen çocukların görebileceği şekilde oturur, Şimdiye kadar öğrenilen sayılar ritmik olarak sayılır. Öğretmen bir masaya 9 tane lego koyar. Hep birlikte sayılır. Sonra bir tanesini masadan alır ve tekrar sayılır. Bu şekilde devam edilir ve masada bir tane lego kaldığı zaman çocuklara şu an masada kaç tane lego var diye sorar. Cevapları aldıktan sonra son legoyu da masadan kaldırır. Şimdi masada kaç tane lego var diye sorar. Masada hiç lego kalmadığı zaman “sıfır” lego var denir ve sıfır kuklası çocuklara gösterilir. Sıfır hiç yok anlamına geldiğini ama şimdiye kadar kullandığımız diğer sayıların sağ tarafına geldiğinde ise o sayının artık büyüdüğünü gösterir ve diğer sayı kuklalarının yanına tek tek sıfır kuklasını getirir. 10’dan 100’e kadar 10’ar 10’ar sayılır.

# \*Daha önce öğrenilen parmak oyunu ve tekerlemeler tekrar edilir.

#  [\* Kırmızı Kanatlı Baykuş Hikâyesi”](https://www.anneninokulu.com/kirmizi-kanatli-baykus-hikayesi/) izlenir.

\*Daha önce öğretilen şarkılar tekrar edilir.[” 0 Rakamı Şarkısı”](https://www.anneninokulu.com/0-rakami-sarkisi/) öğretilir.

\*[”0 Rakamı Oyunu”](https://www.anneninokulu.com/0-rakami-oyunu/) için daire şeklinde sandalyelere oturulur. Her çocuğa

pipet verilir ama öncesinde öğretmen tehlike oluşabilecek durumlara göre

çocukları uyarır. Şönil ya da fon kartonundan sıfır rakamı hazırlanır ve

pipetin kıvrılan kısmı ile mümkün olduğu kadar dokunmadan yanındaki

arkadaşının pipetine sıfır rakamı takılır.

SIFIR ŞARKISI

Sıfırdır onun ismi Çember gibidir şekli Sıfır tane kedi Göremiyorum hani Onun adı sıfırdır Hiç değeri yoktur Sıfır tane araba Göremedim etrafta

**MATERYALLER:** Çalışma kağıtları, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, sayı kuklaları, pipet, şönil (oyun saatinde kullanmak için)

**SÖZCÜKLER:** 0 sayısı, Baykuş

**KAVRAMLAR:** 0 sayısı

\*Masalara geçilir ve eşliğinde okuma yazmaya hazırlık çalışmaları yapılır.

\*Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

**DEĞERLENDİRME:**

* Bugün neler yaptık?
* Baykuş nasıl bir hayvandır?
* Sen de bir baykuş olsaydın ve uçamasaydın ne hissederdin?
* Sıfır ne demek?
* 1 sayısından önce hangi rakam gelir?
* 1 sayısından sonra hangi rakam gelir?
* Şimdiye kadar öğrendiğimiz sayıları ileriye ve geriye doğru sayar mısın?

**AİLE KATILIMI**

**UYARLAMA**

**ÖNERİLER**

[Minik Baykuş Şarkısı](https://www.anneninokulu.com/minik-baykus-sarkisi/)

[**Puzzle,**](https://www.anneninokulu.com/baykus-puzzle/)[**Hafıza Oyunu,**](https://www.anneninokulu.com/baykus-hafiza-oyunu/)[**İnteraktif Çalışmalar,**](https://www.anneninokulu.com/interaktif-calismalar-80/)[**İnteraktif Oyunlar**](https://www.anneninokulu.com/interaktif-oyunlar-80/)