

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 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: 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. Nesnelere sayar.

G: İleriye/geriye doğru birer birer ritmik sayar.

G: Belirtilen sayı kadar nesneyi gösterir.

G: Saydığı nesnelere 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 nesnelere kontrol eder.

Kazanım 4. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.

G: Kalem 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](#)" ve "[Dinozor - Onur Erol Sabah Sporu](#)" hareketleri birlikte yapılır.

*Daha sonra "[0 Rakamını Öğreniyorum - Okul Öncesi](#)", "[0 Sıfır Rakamını Örneklerle Öğreniyorum](#)" ve "[Pırl - Sayıların Kayboluşu - Eğitici Film](#)" izlenir.

*Sanat Etkinliği için masalara geçilir. "Sıfırdan Baykuş Yapımı" sanat etkinliği "[Baykuş Şarkısı](#)" eşliğinde yapılır.

*[Baykuş'un Özellikleri Eğitici 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](#) izlenir.

* Daha önce öğretilen şarkılar tekrar edilir. "[0 Rakamı Şarkısı](#)" öğretilir.

*"[0 Rakamı 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 uçmasaydın 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](#)

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