

GÜNLÜK PLAN

Tarih:

Okulun Adı:

Yaş Grubu: 36-48 Ay

Öğretmenin Adı:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 1. Nesneye/duruma/olaya yönelik dikkatini sürdürür.

Göstergeler

Dikkat edilmesi gereken nesneye/duruma/olaya odaklanır.

Dikkatini çeken nesne/durum/olay ile ilgili bir ya da birden fazla özelliği/niteliği söyler.

Dikkatini çeken nesneye/duruma/olaya yönelik sorular sorar.

Dikkatini çeken nesneye/duruma/olaya yönelik yanıtları dinler.

Dikkat dağıtıcı uyaranlara rağmen etkinliğe yönelik dikkatini sürdürür.

Bir göreve/işe ara verdikten sonra yeniden odaklanır.

Yeniden odaklandığı işini tamamlar.

Kazanım 3. Algıladıklarını hatırladığını gösterir.

Göstergeler

Nesne/durum/olayı bir süre sonra yeniden söyler.

Eksilen/eklenen nesneyi söyler.

Hatırladıklarını yeni durumlarda kullanır.

Kazanım 4. Nesne/durum/olayla ilgili tahminlerini değerlendirir.

Göstergeler

Nesne/durum/olayı inceler.

Tahminini söyler.

Gerçek durumu inceler.

Tahmini ile gerçek durumu karşılaştırır.

Tahmini ile gerçek durum arasındaki benzerlikleri/farklılıkları açıklar.

Tahminine ilişkin çıkarımda bulunur.

Kazanım 10. Sayma becerisi sergiler.

Göstergeler

İleriye/geriye doğru ritmik sayar.

Gösterilen gruptaki nesneleri sayar.

Saydığı nesne/varlıkların kaç tane olduğunu söyler.

Belirtilen sayı kadar nesne/varlığı gösterir.

Bir sayıdan önce ve sonra gelen sayıyı söyler. Sıra bildiren sayıyı söyler.

Nesne grupları ile sayıları eşleştirir.

Grup hâlindeki nesnelerin/varlıkların sayısını saymadan hızlıca söyler.

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 1. Sesleri ayırt eder.

Göstergeler

Verilen sese benzer sesler çıkarır.

Kazanım 2. Konuşurken/şarkı söylerken sesini uygun şekilde kullanır.

Göstergeler

Nefesini doğru kullanır.

Sesinin tonunu ayarlar.

Sesinin şiddetini ayarlar.

Gerektiğinde sözcükleri vurgulu kullanır.

Konuşma hızını ayarlar.

Kazanım 8. Görsel materyalleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.

Göstergeler

Görsel materyalleri inceler.

Görsel materyalleri açıklar.

Görsel materyalleri birbiriyle/yaşamla ilişkilendirir.

Görsel materyallerle ilgili sorulara yanıt verir.

Görsel materyallerle ilgili sorular sorar.

FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK

Kazanım 2. Büyük kaslarını koordineli kullanır.

Göstergeler

Kol ve bacaklarını eş zamanlı hareket ettirir.

Belirli bir yükseklikten atlar.

Belirli bir yüksekliğe zıplar.

Çift ayak uzağa atlar.

Tek ayak üzerinde sıçrar.

Tek ayak sıçrayarak belirli mesafede ilerler.

Bir hareketten diğerine seri bir şekilde geçiş yapar

Kazanım 7. Küçük kaslarını kullanarak güç gerektiren hareketleri yapar.

Göstergeler

Nesneleri sıkar.

Nesneleri gerer.

Nesneleri takar.

Nesneleri çıkarır.

Nesneleri açar.

Nesneleri kapatır.

Nesneleri eğ/bükür.

Nesneleri döndürür.

Nesneleri elleri/parmakları ile iter.

Nesneleri elleri/parmakları ile çeker.

Materyallere elleri/parmakları ile şekil verir.

Kazanım 8. Araç gereç kullanarak manipülatif hareketler yapar.

Göstergeler

Parmağını kullanarak çizim yapar.

Kalem tutmak için üç parmağını işlevsel kullanır.

Nesneleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.

Bir nesneyi kontrol etmek için başka bir nesne kullanır.

KAVRAMLAR

Büyük, küçük, uzun, kısa, kalın, ince, derin, sıg, yuvarlak, düz, eğri, ağır, hafif

Nefes almak, Zıplamak

ÖĞRENME SÜRECİ

GÜNE BAŞLAMA

Öğretmen tarafından masalar, öğrenme merkezleri ve materyaller düzenlenerek sınıf, ilgili etkinliklere uygun hale getirilir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklar, sınıfı keşfetmeleri ve seçtikleri öğrenme merkezlerinde serbest oyun oynamaları için teşvik edilir. Serbest oyun sırasında öğretmen, her çocuk ile kısaca sohbet eder ve çocuğun oynadığı oyuna dahil olur.

TOPLANMA, TEMİZLİK, KAHVALTI, GEÇİŞLER

Tuvalet ve temizlik ihtiyacı için lavabolara geçilir. Ellerin nasıl yıkanması gerektiği gösterilir. Sıra ile eller yıkanarak kahvaltıya geçilir.

ETKİNLİK ADI: TAHMİN ET

Sözcükler: Büyük, küçük, uzun, kısa, kalın, ince, derin, sığ, yuvarlak, düz, eğri, ağır, hafif

Değerler:

Materyaller: Oyuncak, Eğitim materyali vb. sınıf eşyaları

MATEMATİK, OYUN, HAREKET, ERKEN OKURYAZARLIK ETKİNLİĞİ

Çocuklarla birlikte çember şeklinde minderlere oturulur. Öncelikle çeşitli eşyalar torbalara konarak torbaların ağızı bağlanır. Torbalar çocukların ellerine verilerek torbalarda neler olabileceğini tahmin etmeleri istenir.

Daha sonra torbalardaki eşyalar tek tek çıkarılarak tahminlerin doğru olup olmadığına bakılır.

Nesnelerin özelliklerini tanımlayan sözcükleri kullanarak (büyük, küçük, uzun, kısa, kalın, ince, derin, sığ, yuvarlak, düz, eğri, ağır, hafif, vb.) ortadaki bir nesne tanıtlır. Çocukların bu tanıtıma göre nesneyi bulmaları istenir. Oyun bir süre oynandıktan sonra anlatmayı gönüllü bir çocuk yapar. Arkadaşları, ne olduğunu bulur.

Çocuklarla birlikte ortadaki nesneler tanıdıktan sonra oyunun şekli değişir. Nesnelerin üstüne bir örtü atılır. Çocuklar gözlerini kapatır. Öğretmen nesnelerden bir tanesini çocuklar görmeden örtünün altından alır ve saklar. Çocuklar gözlerini açar. Örtü kaldırılır. Eksik olan eşyanın hangisi olduğu sorulur. Bilen çocuk sonraki oyunda bir nesneyi eksiltme hakkı kazanır.

Etkinliğin ardından, Eğitim Seti 3. Kitap 36 ve 37. sayfa çalışılır.

AÇIK ALANDA OYUN

TOPLANMA, TEMİZLİK, KAHVALTI, GEÇİŞLER

Tuvalet ve temizlik ihtiyacı için lavabolara geçilir. Ellerin nasıl yıkanması gerektiği gösterilir. Sıra ile eller yıkanarak kahvaltıya geçilir.

ETKİNLİK ADI:

Sözcükler: Nefes almak, Zıplamak

Değerler:

Materyaller:

MATEMATİK, OYUN, HAREKER ETKİNLİĞİ

Çocuklar çember oluşturur. “Şimdi ağızımızı kapatalım, burnumuzla derin bir nefes alalım ve karnımızı şişirelim, şimdi nefesimizi ağızımızdan ve burnumuzdan dışarı verelim. Herkes elini karnının üstüne koysun. Burnumuzdan nefes alıp karnımızı şişiriyoruz. Eller yukarı çıktı mı? Şimdi yavaşça nefesimizi bırakıyoruz. Nefes egzersizlerinden sonra çocuklar çemberi bozmadan ayağa kalkarlar, birbirlerinin sırtını görecektir şekilde dönerler ve öğretmenden gelecek komutu beklerler.

Öğretmen “1-2-3-4 zıpla” der. Öğretmen her bir sayıyı yavaş yavaş söyler ve söylediğinde çocuklar adım atar. “Zıpla” dediğinde bütün çocuklar zıplar. Sayma esnasında çocuklar da eşlik edebilir.

Zıplamayan çocuk oyundan çıkar.

Oyun, çocukların ilgisine göre sürdürülür.

AÇIK ALANDA OYUN

TOPLANMA, TEMİZLİK, KAHVALTI, GEÇİŞLER

Tualet ve temizlik ihtiyacı için lavabolara geçilir. Ellerin nasıl yıkanması gerektiği gösterilir. Sıra ile eller yıkanarak kahvaltıya geçilir.

DEĞERLENDİRME

- Torbadan hangi eşyalar çıktı?
- En büyük eşya hangisiydi?
- En küçük eşya hangisiydi?
- Eksik eşyayı bulma oyununu beğendiniz mi?
- Oyunu beğendiniz mi?
- Tam vaktinde zıplayamadığınız oldu mu?
- Ne hissettin?

AİLE/TOPLUM KATILIMI

Ailecek örtü veya iç göstermeyen bir torba içine çeşitli yiyecek, oyuncak ve eşyalar konularak içindekini görmeden tahmin etme oyunu oynamaları söylenir.

UYARLAMA

Sınıfta özel gereksinimli bir çocuk bulunuyor ise etkinliği öğrenme süreci, “MEB OÖE Programı Özel Gereksinimli Çocukları Desteklemede Dikkat Edilmesi Gereken Notlar” metnindeki bilgiler doğrultusunda düzenlenir.