

## GÜNLÜK PLAN

**Tarih:**

**Okulun Adı:**

**Yaş Grubu:** 49-60 Ay

**Öğretmenin Adı:**

## KAZANIM VE GÖSTERGELER

### BİLİŞSEL GELİŞİM

**Kazanım 15. Yer/yön/konum ile ilgili yönergeleri uygular.**

**Göstergeler** Yönergeye uygun olarak nesne/varlığı doğru yere yerleştirir.

Yönergeleri takip ederek mekânda konum alır.

Yönerge vererek kişileri mekânda konumlandırır.

Haritayı/krokiyi kullanır.

**Kazanım 18. Etkinliğe/göreve ilişkin görsel/sözel yönergeleri yerine getirir.**

**Göstergeler** Verilen birden fazla yönergeyi hatırlar.

Model olunduğunda yönergeye/yönergelere uygun davranır.

Etkinlik sırasında yapılması gerekenleri hatırlar.

Yapılışı gösterilmeyen görsel/sözel yönergeleri uygular.

**Kazanım 19. Bir etkinliği/görevi tamamlamak için çaba gösterir.**

**Göstergeler** Kendi başına bir etkinliğe/göreve başlar.

Bir etkinliği/görevi tamamlanana kadar devam ettirir.

İki veya daha fazla aşamadan oluşan etkinliği/görevi tamamlar.

Zorlandığı etkinliği/görevi bir süre sonra yeniden dener.

**Kazanım 22. Bir hedefe ulaşmak için planlama yapar.**

**Göstergeler** Kendine bir hedef belirler.

Hedefe ulaşmak için gerekli aşamaları ifade eder.

Hedefe yönelik harekete geçer.

Hedefe yönelik davranışın aşamalarını devam ettirir.

**Kazanım 25. Temel düzeyde kodlama yapar.**

**Göstergeler** İki, üç aşamalı basit kodlamadaki kuralı tanımlar.

Verilen kodlamayı uygular.

Kodlamayı kullanarak basit bir problemi çözer.

Kodlamaya uygun olarak objeleri konumlandırır.

Kodlamaya uygun olarak kendi bedenini konumlandırır.

### FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK

**Kazanım 8. Araç gereç kullanarak manipülatif hareketler yapar.**

**Göstergeler** Farklı materyaller kullanarak boyama yapar.

Nesnelere şekil verir.

**Kazanım 9. Özgün çizimler yaparak kompozisyon oluşturur.**

**Göstergeler** Farklı materyaller kullanarak çizim yapar.

Desen oluşturur.

Özgün çizimler yapar.

Anlam bütünlüğü olan bir resim çizer.

### KAVRAMLAR

Zıt: Başlangıç- bitiş

Yön- Mekânda konum: Sağ- sol, ön- arka

Geometrik şekil: Daire, üçgen, kare, dikdörtgen

## **ÖĞRENME SÜRECİ**

### **GÜNE BAŞLAMA**

Güne, çocukların gün içinde yapılacak etkinliklere uyumunu sağlamak amacı ile açık uçlu sorular sorularak başlanır. O gün yapılacak etkinlikler ve öğrenme merkezleri ile ilgili bilgiler verilir.

### **ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN**

Merkezlere yapılan yeni ilavelerle çocukların serbest bir şekilde oynamalarına fırsat verilir.

### **TOPLANMA, TEMİZLİK, KAHVALTI, GEÇİŞLER**

Çocuklar toplanma, temizlik ve kahvaltı süreçlerini gerçekleştirirler.

### **ETKİNLİK ADI: OKLARI TAKİP ET Erken Okuryazarlık Etkinliği, oyun etkinliği**

Sözcükler: Kodlama, yön

Değerler:-

Materyaller: Renkli elektrik bandı, yönlendirme kartları

### **ERKEN OKURYAZARLIK ETKİNLİĞİ, OYUN ETKİNLİĞİ**

Öğretmen sınıfın zeminine 4 sütun ve 3 satırdan oluşan toplam 12 kutucuk kare çizer. Her bir karenin içine üçgen, kare ve daire şekillerini renkli elektrik bandı ile oluşturur. Yere oluşturduğu çalışmanın aynısı A5 boyutunda yönlendirme kartlarına da yapar. Kâğıttaki yönlendirmeler için çocuğa bir başlangıç noktası belirtir. Çocuk takip etmesi gereken oklara göre hangi şekle gideceğine karar verir ve ilerleyerek bitiş noktasına gider.

Oyunun ikinci aşamasında ise yönlendirmeyi başka bir arkadaşı yapabilir. Sağa- sola, öne vb. komutlarla ( sağ-sol ayırt etmede öğretmen yardımcı olabilir) sözel yönergelerle dikkat edilebilir.

### **AÇIK ALANDA OYUN**

Çocuklar açık alanda istedikleri gibi oynar. Bu sırada öğretmen çocukları gözlemler.

### **TOPLANMA, TEMİZLİK, KAHVALTI, GEÇİŞLER**

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

### **ETKİNLİK ADI: SÜNGERLERLE ŞEKİLLER Sanat etkinliği**

Sözcükler: Geometrik şekiller

Değerler:

Materyaller: Süngerler, suluboya, fırça, A3 kağıdı, pastel boyalar

### **SANAT ETKİNLİĞİ**

Öğrenciler suluboyalarını alır ve masaya geçerler. Öğretmen büyük süngerlerden kestiği geometrik şekilleri masalara dağıtır. Çocuklar şekillerden istediklerini alıp suluboya ile boyarlar. A3 kâğıdına boyadıkları sünger ters çevirip bastırırlar. Oluşturdukları baskı kuruduktan sonra pastel ya da keçeli

boyalarla şekillerini kullanarak bir hayvan tasarımı yaparlar. Çalışmanın sonunda hangi şekille baskı yaptığını ve bu şekli hangi hayvana benzettiğini arkadaşlarına ifade ederler.

#### AÇIK ALANDA OYUN

Çocuklar açık alanda istedikleri gibi oynar. Bu sırada öğretmen çocukları gözlemler.

#### TOPLANMA, TEMİZLİK, KAHVALTI, GEÇİŞLER

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

#### DEĞERLENDİRME

ÇOCUKLA GÜNÜ DEĞERLENDİRME: Çocuklarla birlikte uygun şekilde oturulur. Çocuklara gün içinde yapılan etkinliklerle ilgili sorular sorularak günün değerlendirilmesi yapılır.

- Başlangıç yerin hangi geometrik şekildi?
- Bitiş yerin neresi oldu?
- Okları takip ederken neler hissettin?
- Bakarak ilerlemek mi yoksa dinleyerek ilerlemek mi daha zordu?
- Süngerle baskı yapmak nasıl bir histi?
- Şeklini hangi hayvana çevirdin?
- Oluşturduğun hayvan konuşabilseydi bizlere ne derdi?

#### GENEL DEĞERLENDİRME:

#### AİLE/TOPLUM KATILIMI