

GÜNLÜK PLAN

Tarih:

Okulun Adı:

Yaş Grubu: 49-60 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.

Kazanım 2. Nesnelerin/varlıkların özelliklerini açıklar.

Göstergeler Nesneleri/varlıkları inceler.

Nesnelerin/varlıkların fiziksel özelliklerini betimler.

Nesnelerin/varlıkların benzer yönlerine örnekler verir.

Nesnelerin/varlıkların farklı yönlerine örnekler verir.

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.

Kazanım 6. Günlük yaşamda kullanılan sembolleri tanır.

Göstergeler Gösterilen sembolün anlamını/işlevini söyler.

Verilen açıklamaya uygun sembolü gösterir.

Kazanım 7. Nesne/varlık/olayları çeşitli özelliklerine göre düzenler.

Göstergeler Nesne/varlık/olayları çeşitli özelliklerine göre karşılaştırır.

Kazanım 9. Sayı farkındalığı gösterir.

Göstergeler Gösterilen sayının kaç olduğunu söyler. Söylenen sayıyı gösterir.

Kazanım 10. Sayma becerisi sergiler.

Göstergeler İleriye/geriye doğru ritmik sayar.

Gösterilen gruptaki nesneleri sayar.

Saydığı nesne/varlıkların kaç tane olduğunu söyler.

Nesne grupları ile sayıları eşleştirir.

Grup hâlindeki nesnelerin/varlıkların sayısını saymadan hızlıca söyler.

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

Göstergeler Nesnelerin/varlıkların mekândaki konumunu söyler.

Yönergeye uygun olarak nesne/varlığı doğru yere yerleştirir.

Yönergeleri takip ederek mekânda konum alır.

Kazanım 17. Nesne/varlık/sembollerle oluşturulan grafikleri değerlendirir.

Göstergeler Nesneleri/varlıkları kullanarak grafik oluşturur.

Nesneleri/varlıkları sembollerle göstererek grafik oluşturur.

Grafiği inceleyerek sonuçları yorumlar.

Kazanım 23. Seçenekler arasında karar verir.

Göstergeler Seçenekleri belirler.

Seçenekler arasında tercih yapar.

Tercih ettiği seçeneği/kararı uygular.

Kararının sonuçlarına göre yeni seçenekler geliştirir

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 7. Dinlediklerinin/izlediklerinin anlamını yorumlar.

Göstergeler Dinlediklerini/izlediklerini çeşitli yollarla sergiler.

FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK

Kazanım 1. Bedenini fark eder.

Göstergeler Bedenini/beden bölümlerini işlevine uygun olarak kullanır.

Beden bölümlerini farklı amaçlara uygun olarak koordineli kullanır.

Nesne/varlıklara göre beden pozisyonunu belirler.

Farklı duruş pozisyonları sergiler.

Kazanım 2. Büyük kaslarını koordineli kullanır.

Göstergeler Kol ve bacaklarını eş zamanlı hareket ettirir.

Farklı yönde/formda/hızda yürür.

Farklı yönde/formda/hızda koşar.

Belirli bir yüksekliğe zıplar.

SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM VE DEĞERLER

Kazanım 1. Kendisinin/yakın çevresindeki bireylerin özelliklerini tanıtır.

Göstergeler Kendisinin fiziksel/kişisel özelliklerini söyler.

Kişisel özelliklerini/seçimlerini başkalarıyla karşılaştırır.

KAVRAMLAR

Zıt: Kolay-zor, Aynı- farklı

Renk: Kırmızı, mavi

Yön-mekânda konum: içeri- dışarı

Miktar: tek- çift

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: “KIZLAR VE ERKEKLER” Oyun, Drama, Matematik (Bütünleştirilmiş büyük grup etkinliği)

Sözcükler: Cinsiyet, kız, erkek

Değerler:

Materyaller: Fon kartonu, kırmızı ve mavi yıldızlar, tebeşir

OYUN, DRAMA, MATEMATİK (Bütünleştirilmiş büyük grup etkinliği)

Öğretmen, sınıfın uygun alanına **biri kırmızı biri mavi** renklerde, büyük iki daire çizer. Öğrencilere komutları dikkatlice dinlemelerini ve yapmalarını söyler.

-Kızlar kırmızı dairenin içine, şimdi erkekler mavi dairenin içine giriniz.

-Haydi, kızlar el çırpın.

-Şimdi erkekler zıplasın.

-Şimdi kızlar dairelerinin çizgisinde kuşlar gibi kanat çırpın.

-Haydi, erkekler kızların dairesine girip yere otursun.

-Şimdi kızlar mavi dairenin içinde buz pateni yapsın.

-Erkekler kırmızı dairede sıcak kumlarda yürüsün. Vb. komutlarla oyun sürdürülür.

Etkinliğin sonunda, öğretmenin önceden oluşturduğu kız- erkek öğrenci grafiği duvara, çocukların uzanabileceği bir yere asılır. Mavi ve kırmızı yıldızlar grafiğin yanına getirilir. Kızlar kız öğrencileri gösteren sütuna kendileri için kırmızı birer yıldız, erkekler ise erkek resminin olduğu bölüme mavi birer yıldız yapıştırırlar. Grafik oluşturulduğunda sınıfta kaç kız, kaç erkek öğrenci olduğu sayılır. Hangi öğrencilerin daha fazla, ne kadar fazla ya da az oldukları ifade edilir. Eşit olmaları için hangi cinsiyetten kaç tane öğrenciye ihtiyaç olduğu hesaplanır.

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: FOTOĞRAFLARIMIZLA HAFIZA OYUNU Oyun, matematik

Sözcükler: dikkat, hafıza,

Değerler:

Materyaller: Çocuk fotoğrafları

OYUN, MATEMATİK ETKİNLİĞİ

Öğretmen, çocukların vesikalık fotoğraflarından ikişer adet renkli çıktı alıp her birini ayrı ayrı kartona yapıştırır. İmkânı varsa pvc ile yoksa koli bandı ile kaplar. Kartları masaya kapalı ve karışık halde yerleştirir. Çocuklara hafıza oyunu oynayacaklarını ve kartta çıkan resmin aynısını bulmaları gerektiğini anlatır. Arkadaşlarının açtığı kartların yerlerini takip ederek daha iyi sonuç alabileceklerini ve bu oyunda çok dikkatli olmalarını söyler. Çocuklar sırayla iki adet kart açar, aynı kişiye ait iki resmi bulmuşsa kartları alır. Tekrar açma hakkı kazanır. Farklı kartlar açmışsa oynama hakkı arkadaşına geçer. Oyunun sonunda kimin kaç çift kart bulduğu sayılır.

Sınıf mevcudu kalabalıkta oyun iki- ya da üç grup halinde oynanır. Öğretmen grupları ayırırken çocukların fotoğraflarının da kendi grubunda yer almasına dikkat eder.

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.

- Oyunumuzda hangi hareketi yapmak seni zorladı?
- Sıcak kumların üstünde yürürken neler hissedersin?
- Oyunda başka ne tür hareketler yapabildik?
- Oynadığımız oyunun adı neydi? Kendi fotoğrafını oyunun içerisinde görmek nasıl hissettirdi?
- İki aynı fotoğrafı bulmak zor oldu mu?

GENEL DEĞERLENDİRME:

AİLE/TOPLUM KATILIMI: Aile bireylerine ait kıyafetlerden bazılarını kız ve erkek kıyafetleri şeklinde gruplamaları istenir.

Hafıza oyunu materyalleri sırayla evlere gönderilir. Çocuğun, arkadaşlarını tanıtarak ailesiyle de bu oyunu oynaması istenilir.