

## GÜNLÜK PLAN

**Tarih:**

**Okulun Adı:**

**Yaş Grubu:** 49-60 Ay

**Öğretmenin Adı:**

### KAZANIM VE GÖSTERGELER

#### BİLİŞSEL GELİŞİM

**Kazanım 9. Sayı farkındalığı gösterir.**

**Göstergeler** 10'a kadar olan sayıların bazılarını yazar.

**Kazanım 10. Sayma becerisi sergiler.**

**Göstergeler** İleriye/geriye doğru ritmik sayar.

Gösterilen gruptaki nesneleri sayar.

Belirtilen sayı kadar nesne/varlığı gösterir.

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

**Göstergeler** Verilen tek yönergeyi hatırlar.

Verilen birden fazla yönergeyi hatırlar.

Model olunduğunda yönergeye/yönergelere uygun davranır.

Etkinlik sırasında yapılması gerekenleri hatırlar.

Yapılışı gösterilmeyen görsel/sözel yönergeleri uygular.

#### DİL GELİŞİMİ

**Kazanım 7. Dinlediklerinin/izlediklerinin anlamını yorumlar.**

**Göstergeler** Dinlediklerini/izlediklerini yaşamıyla ilişkilendirir.

#### FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK

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

**Göstergeler** Farklı materyaller kullanarak boyama yapar.

Farklı nesneleri keser.

Parmağını kullanarak çizim yapar.

Kalem tutmak için üç parmağını işlevsel kullanır.

Nesneleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.

**Kazanım 11. Bedenini kullanarak yaratıcı hareketler yapar.**

**Göstergeler** Nesne/durum/olayı hareketleri ile taklit eder.

Verilen bir yönergeye/göreve uygun farklı hareket formları üretir.

Bedenini rahatlatmak için farklı hareket formları kullanır.

#### KAVRAMLAR

Miktar: çok- az

Boyut: Uzun- kısa

Sayı: 8

#### 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: “HAMUR İNSAN”** Oyun- hareket, fen etkinliği

Sözcükler:-

Değerler:-

Materyaller: Hareket kartları, oyun hamuru, pipet

#### **OYUN- HAREKET, FEN ETKİNLİĞİ**

Öğrenciler sınıfın içinde rahat hareket edebilecekleri yerlerde dururlar. Öğretmen çöp adam şeklinde çizilmiş, farklı hareketleri (kollar yukarıda- bacaklar düz, bacaklar eğik –kollar yanlara açık, diz çökülmüş- kafa yanda kollar vücuda yapışık vb.) simgeleyen kartları tek tek çocuklara gösterir.

Çocuklar görsellere uygun hareketleri yapmaya çalışırlar.

Öğretmen “Bu hareketleri yaparken vücudumuzun hangi kısımlarını kullandık? Vücudumuzu dik tutan ve hareket etmemizi sağlayan şey nedir? Kemiklerimiz olmasaydı nasıl hareket ederdik?” sorularını sorar.

Ardından masalara geçilir. Oyun hamurları alınır. Öğretmen, “Kemiklerimiz olmasaydı vücudumuz bu hamurlar gibi görünürdü. Peki, bu hamurlar nasıl görünüyor?” der ve çocukların sohbete katılıp, fikirlerini ifade etmelerine ortam oluşturur. “Şimdi hamurumuzdan bir insan şekli oluşturalım. Bakalım hamur insan nasıl hareket edecek” der ve deneyimlenir. Hamur insanın hareketlerde zorlandığı ve ona kemiklerle destek olmak gerektiği söylenir. Çeşitli uzunluklardaki pipetlerle insan vücudunun iskelet sistemi oluşturulur ve hamurlarla kaplanır. “Hamur insanımız şimdi nasıl hareket eder?” sorusu sorulur ve çeşitli hareketler ( zıplama, yürüme, el sallama vb.) yaptırılır.

Eğitim setinin 4. Kitabından 25, 26, 27, 28. Sayfaları tamamlanır.

#### 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:**

**“SEKİZ KOLLU AHTAPOT”** Fen, sanat, matematik etkinliği

Sözcükler: Vantuz

Değerler:

Materyaller: Fon kartonu, makas, yapıştırıcı, parmak boyası

#### **FEN, SANAT, MATEMATİK ETKİNLİĞİ** ( Bütünleştirilmiş etkinlik)

Sekiz kolum var benim  
Bir de başım var benim  
Ahtapot 'tur benim adım  
Kollarımla sarmalarım  
Kapanırım, açılırım.  
Kıvrılırım, kaçarım.

Sözleri ritmik olarak söylenir. Ahtapotların yaşamı ve bilinmeyen özellikleri hakkında kısa bir bilgilendirici video izlenir. İzlenen video sonrasında edinilen bilgiler hakkında sohbet edilir. Ahtapotlarının kemiklerinin olmaması ve küçük deliklerden bile geçebilecekleri bilgisi tartışılır. Ardından 8 kolu olmasına değinilir. Dört öğrenci bir araya getirilir ve bir ahtapotun sahip olduğu kolların sayısı 4 çocuk tarafından oluşturulur. Bu sekiz kol ile neler yapılabileceği, bizim sekiz kolumuz olsa nasıl olurdu? Soruları sorulur.

Ardından masalara geçilir. Yarım daire ve 8 şerit çizilmiş fon kartonları çocuklara verilir. Çocuklar şekilleri dikkatlice keserler. Her bir şerit yarım daireye yapıştırılarak ahtapot oluşturulur. Şeritlerin üst kısmına 1 ‘ den 8’ e kadar sayılar yazılır. Her bir şeride, üstündeki rakam kadar parmak baskısı yapılarak ahtapotun vantuzları oluşturulur. Ahtapotların bu vantuzlarıyla dokundukları şeyin tadını ve kokusunu alabildikleri bilgisi çocuklarla paylaşılır.

#### 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.

- Kemiklerimizi nasıl hissederiz?
- Vücudumuzda kaç tane kemik vardı?
- En uzun kemiğimiz vücudumuzun hangi bölgesindedir?
- Kemiklerimizin sağlığını korumak için neler yapabiliriz?
- Ahtapotlar gibi kemiksiz ( omurgasız) olan başka canlı biliyor musun?
- Senin sekiz kolun olsa neleri daha kolay yapardın?
- Bir ahtapot vantuzları ile neyin tadını ve kokusunu alabilir?

#### GENEL DEĞERLENDİRME:

#### AİLE/TOPLUM KATILIMI