

## 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 uyarılara rağmen etkinliğe yönelik dikkatini sürdürür.

Bir göreve/işe ara verdikten sonra yeniden odaklanır.

Yeniden odaklandığı işini tamamlar

Kazanım 2. Nesnelerin/varlıkların özelliklerini açıklar.

Göstergeler

Nesnelerin/varlıkların adını söyler.

Nesneleri/varlıkları inceler.

Nesnelerin/varlıkların fiziksel özelliklerini betimler.

Nesnelerin/varlıkların işlevsel özelliklerini betimler.

Nesnelerin/varlıkların benzer yönlerine örnekler verir.

Nesnelerin/varlıkların farklı yönlerine örnekler verir.

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

Göstergeler

Nesne/varlık/olayları çeşitli özelliklerine göre karşılaştırır.

Nesne/varlık/olayları çeşitli özelliklerine göre sınıflandırır.

#### FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK

Kazanım 4. Büyük kaslarını kullanarak güç gerektiren hareketleri yapar.

Göstergeler

Nesneleri/eşyaları iter.

Nesneleri/eşyaları çeker.

Kazanım 5. Denge gerektiren hareketleri yapar.

Göstergeler

Belirli bir harekete başlamadan önce dengesini korur.

Kol ve bacaklarından destek alarak dengesini korur.

Güç uygulandığında dengesini korur.

Eşli olarak denge hareketleri yapar.

Kazanım 6. Küçük kaslarını kullanarak koordineli hareketler yapar.

Göstergeler

Nesneleri toplar.

Ellerini/parmaklarını/ayaklarını eş zamanlı ve koordineli hareket ettirir.

Kazanım 8. Araç gereç kullanarak manipülatif hareketler yapar.

Göstergeler

Bir nesneyi kontrol etmek için başka bir nesne kullanır

Kazanım 18. Kendini riskli durumlardan korur.

Göstergeler

Riskli olan durumları söyler.

Temel güvenlik kurallarını söyler.

Oyun için güvenli alanları ayırt eder.

Riskli durumlar için gerekli olan araç ve gereçleri güvenli kullanır.

## SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM VE DEĞERLER

Kazanım 3. Kendine güvenir.

Göstergeler

Bilgilerini/becerilerini/başarılarını/hayallerini paylaşır.

Sınırlılıklarını/zorlandığı durumları ifade eder.

Uygun düzeyde risk almaya isteklidir.

Grup önünde kendini ifade eder.

Başkalarından farklı olan görüşlerini söyler.

## KAVRAMLAR

Halat, Güçlü, Güçsüz,

Mıknatıs, İtme, Çekme

## 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: "HALAT ÇEKME"

Sözcükler: Halat, Güçlü, Güçsüz

Değerler: Dostluk

Materyaller: Halat

### HAREKET ETKİNLİĞİ

Çocuklarla halat çekme oyunu hakkında konuşulur.

Etkinlik için salon ya da bahçe gibi geniş alanlar tercih edilebilir.

Etkinlik öncesi gerekli güvenlik önlemleri alınır.

Çocuklar iki gruba ayrılır ve ortaya çizgi çizilerek halat çekme oyunu başlatılır. Kazanan gruplar tebrik edilir. Halat çekme oyunu çeşitli sayıda çocuklarla bir süre devam ettirilir. Birer kişi, ikişer kişi, üçer kişi

vb. şekilde çocuk sayısı arttırılabilir. Halat çekme sonrası güçlü ve güçsüz kavramları işlenebilir. Güçlü olmak için neler yapılmalı bunlardan söz edilebilir. (Spor yapmak, Dengeli ve düzenli beslenmek, İyi uyumak...)

#### 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: "MİKNATIS"

Sözcükler: Mıknatıs, İtme, Çekme, Kuvvet

Değerler:

Materyaller: Mıknatıslar, kum havuzu, metal ve metal olmayan çeşitli malzemeler

#### FEN VE SANAT ETKİNLİĞİ

Ders öncesinde öğretmen, kum havuzunun içine çay kaşığı, anahtarlık, vb. Metal malzemeler karıştırarak saklar.

Ders başladığında, çocuklarla birlikte mıknatıs yardımıyla bu metal parçalar bulunup çıkartılır.

Bütün çocukların kendi başına mıknatısla arama yapmalarına fırsat verilir.

Daha sonra kum havuzunun içine kalem, blok vb. mıknatısın çekmediği bazı malzemeler karıştırılır.

Mıknatısla arama yapılır ve sonuçlar hep birlikte gözlenir. (Mıknatıs neleri çeker, neleri çekmez vb.)

#### 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.

#### DEĞERLENDİRME

- Halat çekme oyunu sana neler hissettirdi?
- Zorlandın mı?
- Kazanan arkadaşını tebrik etmek nasıl hissettirdi?
- Deney yapmak bize ne öğretti?
- Mıknatıs neleri kendine çekti?
- Mıknatıs neleri çekmedi?
- Mıknatısı başka nerelerde kullanabiliriz?

#### AİLE/TOPLUM KATILIMI

Ailelerden evde itme ve çekme oyunları oynamaları için fırsatlar oluşturmaları istenir. Çocuğun bedenini kullanarak güç kullanarak kendi bedeniyle ilgili farkındalığının artması desteklenebilir. Evde mıknatıs ile etkinlik yapmaları istenir. Mıknatısın neleri çekip neleri çekmediği evde farklı durum ve nesnelerde denenerek gözlem yapılır.

#### 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.