

GÜNLÜK PLAN

Tarih:

Okulun Adı:

Yaş Grubu: 36-48 Ay

Öğretmenin Adı:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

BİLİŞSEL GELİŞİM

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 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.

Kazanım 11. Nesneleri kullanarak basit toplama/çıkarma işlemlerini yapar.

Göstergeler

Günlük yaşamdaki artma/azalma durumlarını fark eder.

Günlük yaşamdaki toplama/çıkarmaya ilişkin örnek verir.

Nesne gruplarına belirtilen sayı kadar nesne ekler.

Nesne grubundan belirtilen sayı kadar nesneyi eksiltir.

Nesneleri kullanarak yaptığı toplama/çıkarma işleminin sonucunu söyler.

FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK

Kazanım 8. Araç gereç kullanarak manipülatif hareketler yapar.

Göstergeler

Farklı nesnelerle kule yapar.

Farklı materyaller kullanarak boyama yapar.

Nesnelerle şekil verir.

Farklı yapıştırıcılar kullanarak materyalleri yapıştırır.

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.

Kazanım 5. Denge gerektiren hareketleri yapar.

Göstergeler

Belirli bir harekete başlamadan önce dengesini korur.
Çizgi üzerinde farklı yönde/formda/hızda yürür.
Denge tahtası üzerinde farklı yönde/formda yürür
Kol ve bacaklarından destek alarak dengesini korur.
Atlarken dengesini korur.
Güç uygulandığında dengesini korur.
Hareket hâlindeyken nesne alarak hareketini sürdürür.
Nesneyi bırakarak hareketini sürdürür.
Tek ayak üzerinde belirli bir süre durur.
Eşli olarak denge hareketleri yapar.

KAVRAMLAR

Renkler, Çark

Kule, Üst, Alt, Dismek, Yıkmak

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: RENK ÇARKI

Sözcükler: Renkler, Çark

Değerler:

Materyaller: Karton tabaklar, akrilik boyalar, Kurşun kalem

ERKEN OKURYAZARLIK ETKİNLİĞİ

Her çocuğa bir karton tabak verilir. Karton tabaklar merkezde birleşen çizgilerle 3 kısma ayrılmıştır. Akrilik su bazlı boya kullanılarak karton tabağın her bölümü değişik bir renge boyanır. (kırmızı, mavi, sarı,) Böylece renk çarkı oluşturulur. Karton tabağın tam ortasına kalem ucu girecek şekilde bir delik açılır. Her çocuk eline bir kurşun kalem alır. Ucunu renk çarkının ortasındaki delikten sokarak kalemi masanın üzerinde tutar. Renk çarkını kalem ucu çevresinde döndürür. Hızlı ve yavaş dönüşlerde renklerin oluşturduğu görüntüyü gözlemler. Daha sonra kenarına bir ok işareti koyularak renk çarkları hareket ettirilir. Çocuktan renk çarkı durduğunda ok işaretinin gösterdiği rengi söylemesi ve ardından arkadaşlarının kıyafetlerinde, sınıftaki eşyalarda bu rengin aynısını bulup göstermesi istenir.

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: KULE YAPALIM

Sözcükler: Kule, Blok, Üst, Alt, Dizmek, Yıkma

Değerler:

Materyaller: Sünger veya Ahşap Bloklar

OYUN ETKİNLİĞİ

Çocuklar iki gruba ayrılır. Önceden kule şeklinde dizilmiş iki blok grubunun yanında ardı ardına sıra olmaları istenir. Blok gruplarının olduğu yere bir başlangıç çizgisi çizilir. Bu çizgiye dik ve birbirine paralel şekilde 4 m uzunluğunda iki tane çizgi çizilir. Grup yarışması başlatılır. Grubun önünde duran çocuklar blok kulesini yıkmadan eline bir blok alır ve önündeki çizgi üzerinden ilerler. Çizgi bitiminde elindeki sünger bloğu bir kule oluşturmak üzere uygun şekilde yerleştirir. Çizgi üzerinden geri döner ve sıranın arkasına geçer. Bütün çocuklar aynı işlemleri yaparak çizgi bitiminde bir kule oluşturmaya çalışırlar. Bu sırada kurulan kulenin yanında öğretmen her iki çocuk grubuna da rehberlik eder. “Taşınan kulede kaç blok kaldı? Kurulan kulede kaç blok oldu?” vb sorularla sayı kavramını pekiştirir. Kule yapımını ilk tamamlayan grup birinci olur. Diğer turlarda bloklar taşınırken çizgi üzerinden çift ayak ve tek ayak ilerleme şeklinde oyun geliştirilir.

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

- Renk çarkımızda hangi renkler var?
- Renk çarkınızı çevirdiğinizde nasıl bir görüntü oluşuyor?
- Renk çarkını yaparken zorlandınız mı? Hangi bölümde? Neden?
- Kulemizde kaç tane blok var?
- Blokları daha çabuk dizmek için neler yapabiliriz?
- Sünger bloklarla başka hangi oyunları oynayabiliriz?

AİLE/TOPLUM KATILIMI

Renk çarkları eve gönderilir. Çocuk ile renk çarkı ile oynanarak çevredeki nesnelerden çıkan renkte olanı söylemesi istenir.

Evde nesneleri üst üste dizme ve düşürmeden belirli bir uzaklığa taşıma oyunu oynamaları istenir.

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.