

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 nesneye/duruma/olaya yönelik yanıtları dinler.

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.

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

Göstergeler Nesne/varlık/olayları çeşitli özelliklerine göre eşleştirir.

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

Göstergeler Verilen tek yönergeyi hatırlar.

Model olunduğunda yönergeye/yönergelere uygun davranır.

Etkinlik sırasında yapılması gerekenleri hatırlar.

Yapılışı gösterilmeyen görsel/sözel yönergeleri uygular.

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.

Kazanım 11. Bedenini kullanarak yaratıcı hareketler yapar.

Göstergeler Nesne/durum/olayı hareketleri ile taklit eder.

SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM VE DEĞERLER

Kazanım 16. Sürdürülebilir yaşam için gerekli olan varlıkları korumayı alışkanlık hâline getirir.

Göstergeler Canlı varlıklara saygı gösterir.

Canlı varlıkları korur.

Kazanım 18. Kendisinin ve başkalarının haklarını savunur.

Göstergeler Kendisinin ve başkalarının haklarını açıklar.

Başkalarının haklarını korumak için yapabileceklerini söyler.

KAVRAMLAR

Zıt: Doğru-yanlış

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: UÇTU UÇTU Oyun, Fen, Drama etkinliği

Sözcükler: Uçmak, sürünmek, zıplamak, tırmanmak, yüzmek

Değerler:-

Materyaller:-

OYUN, FEN, DRAMA ETKİNLİĞİ (Bütünleştirilmiş etkinlik)

Öğretmen, bir kuş gibi kanat çırparak sınıfta dolaşır ve kuş sesleri çıkararak bir şeyler anlatır gibi yapar. Ardından uçtu uçtu oyununu anlatır. Bazı hayvan isimleri söyleyeceğini ve söylediği hayvan uçabiliyorsa çocukların da kanat çırpıp “uçar” demelerini ister. Uçmayan bir hayvan ismi söylerse, çocuklar kafasını hayır anlamında iki yana sallayarak “uçmaz” derler.

Uçtu, uçtu kedi uçtu. Uçtu, uçtu kelebek uçtu. Uçtu, uçtu solucan uçtu. Uçtu, uçtu..... Uçtu ... yönergeleriyle oyun devam ettirilir. Oyunda hayvan ismi söyleme hakkı çocuklara da verilir.

Oyun sonrasında kuşlar nasıl uçar konulu bir belgesel izlenir. Etkinlik sonunda bütün çocuklar kanat çırpma hareketiyle sınıf içinde koştururlar.

Hayvanların hangi tür hareketler sergilediği hakkında sohbet edilir.

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: BARINAKTAKİ HAYVANLAR Drama, Fen, Matematik Etkinliği

Sözcükler: Hayvan hakları, hayvanseverlik, barınak

Değerler: Sorumluluk, Yardımseverlik, Merhamet

Materyaller: Dallar, kumaş ve fon kartonları, plastik kaplar, çöpler, hafıza oyunu kartları

DRAMA, FEN, MATEMATİK ETKİNLİĞİ (Bütünleştirilmiş büyük grup etkinliği)

Doğal hayvan barınakları ve insanların hayvanlar için oluşturdukları barınak fotoğrafları akıllı tahta veya bilgisayar yardımıyla gösterilir. Hayvanların haklarından bahsedilir ve bizlerin hayvanlar için yapabilecekleri hakkında sohbet edilir.

Ardından, sınıfın farklı yerlerine çeşitli malzemelerle (dallar, kumaş örtüler, kartonlar vb.) kuş yuvası, ayı ini, karınca yuvası vb. oluşturulur. Çocuklar arasında görev dağılımı yapılır. Her barınak için 3-4 çocuk seçilir ve ikiyeşerli olarak o hayvanın öykünmesini/taklidini yaparlar. Diğer iki çocuk da o hayvana nasıl yardımcı olabileceğini, neler yapabileceğini sorar. Çocuklar sıra ile rolleri değişerek kendi aralarında konuşurlar.

Bir süre sonra öğretmen söz almak isteyen çocuklara hangi hayvanı taklit ettiklerini ve onlara yardımcı olmak için neler yapabileceklerini sorar.

Öğretmenin önceden hazırladığı hayvanlar ve barınakları hafıza kartları incelenir. Hangi hayvanın nerede yaşadığı konuşulur ve eşleştirme yapılır. Ardından kartlar ters çevrilir ve karıştırılıp yerleştirilir. Çocuklar sıra ile iki kart açarak hayvan ve barınağını bulmaya çalışırlar. Açılan kartlar dikkatlice incelenir ve her çocuk hatırladığı kartlara öncelik vererek eşleşmeyi doğru yapmaya çalışır. Tüm kartlar bitene kadar oyun devam ettirilir.

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

- Kuş gibi uçarken neler hissettin?
- Sence en ilginç kuş türü hangisi? Neden?
- Sen bir kuş olsaydın uçarak nereye gitmek isterdin?
- Ormanımızda hangi hayvanlar vardı?
- Çocuklar onlara neden zarar verdi?
- Hayvanların yerinde sen olsaydın nasıl davranırdın?
- Hayvan sever insanlar nasıl davranır?

GENEL DEĞERLENDİRME:

AİLE/TOPLUM KATILIMI: Ailelerden çocuklarıyla birlikte evlerinin yakınlarına sokak hayvanları için bir kap su ve yemek bırakmaları istenir.