

## GÜNLÜK PLAN

**Tarih:**

**Okulun Adı:**

**Yaş Grubu:** 60 Ay ve Üzeri

**Öğretmenin Adı:**

### KAZANIM VE GÖSTERGELER

#### BİLİŞSEL GELİŞİM

**Kazanım 10. Sayma becerisi sergiler.**

**Göstergeler** Gösterilen gruptaki nesneleri sayar.

Saydığı nesne/varlıkların kaç tane olduğunu 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.

Nesneleri kullanarak yaptığı toplama/çıkarma işleminin sonucunu söyler.

#### FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK

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

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

Verilen bir yönergeye/göreve uygun farklı hareket formları üretir.

Farklı hareket formlarını ardışık olarak/aynı anda sergiler.

#### KAVRAMLAR

Zıt: Hızlı- yavaş

### ÖĞRENME SÜRECİ

#### GÜNE BAŞLAMA

Çocuklar güler yüzle karşılanır. Hangi öğrenme merkezlerine geçecekleri sorulup çocuklara rehberlik edilir.

#### 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: “DURMADAN ZIPLA” DRAMA, HAREKET (BÜTÜNLEŞTİRİLMİŞ, BÜYÜK GRUP)

Sözcükler:

Değerler:

Materyaller: Düdük, zıplayan hayvanlar videosu, bilgisayar

### DRAMA, HAREKET (BÜTÜNLEŞTİRİLMİŞ, BÜYÜK GRUP)

Sınıfla birlikte zıplayan hayvanlar videosu tekrar izlenir. Hayvanların zıplama stilleri incelenir. D d k sesiyle birlikte t m sınıf  rnekte g sterilen hayvan gibi zıplamaya bařlar.  ğretmen, “Kurbaęa gibi sıçrayalım” der.  ocuklar, ellerini yere koyarlar, ellerine dayanarak iki ayaęını  ne sıçratırlar; sonra da ayaklarına dayanarak iki elini ileriye koyarlar. (Bu hareketleri hızlıca yaparlar.)  ğretmen, “Tavřan olalım” der.  ocuklar d rt ayak durumuna gelir. Tavřan gibi sıçrarlar.  ğretmen ara ara hızlı, yavař,  ok yavař, hızlı,  ok hızlı gibi y nlendirmelerle oyunu devam ettirir.  ocuklar bir kez zıplamaya bařladıklarında t m enerjileri t kenene kadar durmaksızın y nergeleri takip ederek zıplar. Devam edemeyenler dinlenmeye ge er. Sona kalan  ocuk sınıf arkadařları tarafından tebrik edilir.

#### A IK ALANDA OYUN

 ocuklar a ık alanda istedikleri gibi oynar. Bu sırada  ğretmen  ocukları g zlemler.

#### TOPLANMA, TEMİZLİK, KAHVALTI, GE İřLER

Tuvalet ve temizlik ihtiya ı i in lavabolara ge ilir. Ellerin nasıl yıkanması gerektięi g sterilir. Sıra ile eller yıkanarak kahvaltıya ge ilir.

#### ETKİNLİK ADI: “AYAKLARI SAYALIM” MATEMATİK, FEN (B T NLEřTİRİLMİř, K   K GRUP)

S zc kler: Toplama, İřbirlięi

Deęerler:

Materyaller: Oyuncak Hayvanlar,

#### MATEMATİK, FEN (B T NLEřTİRİLMİř, K   K GRUP)

 ocuklar bah eye  ıkar ve hava ve kara hayvanlarının oyuncaklarını yanlarına alırlar. 2li gruplar oluřturulur.  ocuktan biri  eřitli hayvan isimleri s yler. Dięeri arkadaşının s yledięi hayvana uygun oyuncak hayvanı eline alıp sayar. 1 at; At oyuncaęını eline alıp ayaklarını sayar. 1  rdek; 1  rdek oyuncaęını eline alıp sayar. 1 inek; İneęi eline alıp ayaklarını sayar. Atın 4 tane ayaęı var.  rdeęin 2 ayaęı var. İneęin 4 ayaęı var.  $4+2+4=10$  eder. řeklinde cevap verir.  ocuklar birlikte oyuncakların ayaklarını sayarak iřlemin saęlamasını beraberce yaparlar.  ğretmen grupları gezerek iřlemleri kontrol eder.

#### A IK ALANDA OYUN

 ocuklar a ık alanda istedikleri gibi oynar. Bu sırada  ğretmen  ocukları g zlemler.

#### TOPLANMA, TEMİZLİK, KAHVALTI, GE İřLER

Tuvalet ve temizlik ihtiya ı i in lavabolara ge ilir. Ellerin nasıl yıkanması gerektięi g sterilir. Sıra ile eller yıkanarak kahvaltıya ge ilir.

#### DEęERLENDİRME

 OCUKLA G N  DEęERLENDİRME:  ocuklarla birlikte uygun řekilde oturulur.  ocuklara g n i inde yapılan etkinliklerle ilgili sorular sorularak g n n deęerlendirmesi yapılır.

- Tekrar bu oyunu oynasak hangi hayvanın zıplama řeklini taklit etmek isterdin?
- Oyunun sonucu senin i in nasıl oldu? Bunun sebebi ne olabilir?
- Etkinlik s resinde seni zorlayan bir kısım oldu mu?
- Senin i in saymak mı daha keyifliydi, arkadaşına hayvan isimleri s ylemek mi?
- Tekrar sayma etkinlięi yapacak olsak oyuncak hayvanlar yerine ne kullanmak isterdin?

#### GENEL DEęERLENDİRME:

#### AİLE/TOPLUM KATILIMI

