

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Tarih:

Yaş Grubu (Ay): 48-60 Ay

Öğretmen Adı:

ALAN BECERİLERİ

Matematik Alanı

MAB6.1. Sayma

Türkçe Alanı

TAB1.1. Dinlemeyi / İzlemeyi Yönetme

TAB3.1. Konuşmayı Yönetme

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB1.1. Büyük Kas Becerileri

HSAB1.2. Küçük Kas Becerileri

KAVRAMSAL BECERİLER

Temel Beceriler (KB1)

Bulmak

Seçmek

Belirlemek

İşaret Etmek

Ölçmek

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.16. Muhakeme (Akıl Yürütme) Becerisi

EĞİLİMLER

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.4. Analitik Düşünme

E3.1. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri

SDB2.2. İş Birliği Becerisi Değerler

SDB2.2.SB1.Kişi ve gruplarla iş birliği yapmak

D4 Dostluk

D4.2. Arkadaşları ile Etkili İletişim Kurmak

Okuryazarlık Becerileri

OB4.1.Görseli Anlama

OB4.1.SB1. Görseli algılamak

OB4.1.SB2. Görseli tanımak

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Matematik Alanı

MAB.1. Ritmik ve algısal sayabilme

- a) 1 ile 10 arasında birer ritmik sayar.
- b) 1 ile 10 arasında nesne/varlık sayısını söyler.
- c) 1 ile 5 arasındaki grupların azlık / çokluk durumlarını bir bakışta söyler.

Türkçe Alanı

TAOB.2. Görsel materyallerden anlamlar üretebilme

- a) Görsel okuma materyallerinde yer alan bilgiler ile günlük yaşamı arasında ilişki kurar.

TADB.1. Dinleyecekleri/izleyecekleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyalleri yönetebilme

- a) Kendisine sunulan seçenekler arasından dinleyecekleri/ izleyecekleri materyalleri seçer.
- b) Seçilen materyalleri dinler/izler.

TAKB.1. Konuşma sürecini yönetebilme

- a) Yetişkin yönlendirmesiyle konuşacağı konuyu seçer.
- b) Konuşmaya başlamak için uygun zamanı bekler ve yetişkin yönlendirmesiyle bir konu hakkında konuşur.

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB.1. Farklı çevre ve fiziksel etkinliklerde büyük kas becerilerini etkin bir şekilde uygulayabilme

- a) Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketlerini yapar.
- b) Etkinliğinin durumuna uygun denge hareketlerini yapar.

HSAB.2. Farklı ebat ve özellikteki nesneleri etkin bir şekilde kullanabilme

- a) Farklı büyüklükteki nesneleri kavrar.
- b) Nesneleri şekillendirir.
- c) Farklı boyutlardaki nesneleri kullanır.
- ç) Çeşitli nesneleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Kavramlar: 1, 2, 3, 4

Sözcükler: 1, 2, 3, 4

Materyaller: Peçete, keçeli boya, kalem, damlalık, su, olay sıralama resimleri, makas, yapıştırıcı, Hayvan ve sayı kartları

Eğitim/Öğrenme Ortamları:

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Öğretmen tarafından resim masası, yoğurma malzemeleri masası, kitap masası, puzzle masası hazırlanır. Çocukların masalarda bir süre vakit geçirmelerine imkan tanınır.

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.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

Tuvalet ve temizlik ihtiyacı için lavabolara geçilir. Ellerin nasıl yıkanması gerektiği gösterilir. Sıra ile eller yıkanarak kahvaltı ya da öğle yemeğine geçilir.

ETKİNLİK

HIZLI HAYVANLAR

Çalışma sonrasında boya kalemleri dolaplara kaldırılır.

Öğretmen 4 tane, farklı hayvanlardan oluşan kart hazırlar. Bir de üstünde 1,2,3 ve 4 rakamı olan sayı kartları vardır.

Hayvan kartlarını tek tek çocuklara gösterir. Bu hayvanların isimlerini sorar, seslerini çıkarmalarını ister. Ardından çocuklarla her bir hayvan için bir hareket belirlerler. Örneğin; Kedi için zıplama,

Aslan için dönme, Zebra için ellerini önde çırpma, Koala için ellerini arkada çırpma gibi.

Öğretmen, sayı kartlarını karıştırır, kapalı bir şekilde yere yan yana yerleştirir. Hayvan kartlarını ise yine ters bir şekilde elinde tutar. Çocuklardan birini yanına çağırır. Yerden bir sayı kartı ve elinden de bir hayvan kartı seçmesini ister. Seçilen hayvanın hareketi çocuklar tarafından hatırlanır ve seçilen sayı kadar tekrar edilir.

Oyunun ikinci aşamasında sadece hayvan kartları kullanılır. Öğretmen hızlı bir şekilde bir kart gösterir. Çocuklar hemen hareketini yapar ve yine hızla seçilen diğer karta geçilir. Şaşıran, harekete geç başlayan çocuklar oyundan çıkarılarak oyun devam ettirilir.

DEĞERLENDİRME

Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir:

- Hareketleri hızlıca yaparken neler hissettin?
- Oyuna başka hangi hareketleri ekleyebildik?
- Oyunda hata yapıp çıktığında neler hissettin?

ETKİNLİK

TIRTILA NE OLDU

Öğrenciler akıllı tahtanın karşısında yarım daire şeklinde otururlar. Kelebeğin yaşam döngüsünü anlatan eğitici bir video izlenir.

Ardından masalara geçilir. Çocuklara kâğıt peçeteler, keçeli boyalar ve kalemler verilir. Kâğıt peçeteler istenen renge dikkatli bir biçimde keçeli boya ile boyanır. Boyanan peçeteler kaleme sarılır ve büzülerek tırtıl haline getirilir. Ön kısmına göz çizilir. Küçük ince uzun hale getirilen tırtıllar damlalık ile su damlatılarak ıslatılır. Suyu emen peçeteler açılarak büyük tırtıl haline geldiği gözlemlenir.

Kelebeğin yaşam döngüsüne ait fotoğraflardan oluşan çalışma kâğıdındaki resimler kesilir. Olay sıralamasına dikkat edilerek başka bir kartona yapıştırılır.

DEĞERLENDİRME

Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir:

- Kozasından çıkan kelebeği gördüğünde neler hissettin?
- Sen bir kelebek olsaydın nereye uçmak isterdin?

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme:

Destekleme:

AİLE / TOPLUM KATILIMI

Aile Katılımı:

Toplum Katılımı: