

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Tarih:

Yaş Grubu (Ay): 36-48 Ay

Öğretmen Adı:

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı

TAB3.1. Konuşmayı Yönetme

Matematik Alanı

MAB6.1. Sayma

MAB3.1. Matematiksel Temsillerden Yararlanma

KB2.10. Çıkarım Yapma

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB1.1. Büyük Kas Becerileri

HSAB1.2. Küçük Kas Becerileri

KAVRAMSAL BECERİLER

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.2. Gözlemlleme Becerisi

KB2.2.SB1. Gözleme ilişkin amaç-ölçüt belirlemek

KB2.2.SB2. Uygun veri toplama aracı ile veri toplamak

KB2.2.SB3. Toplanan verileri sınıflandırmak ve kaydetmek

KB2.3. Özetleme Becerisi

KB2.3.SB1. Metin/olay/konu/durum ile ilgili çözümleme yapmak

KB2.3.SB2. Metin/olay/konu/durum ile ilgili sınıflandırma yapmak

KB2.3.SB3. Metin/olay/konu/durumu yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)

EĞİLİMLER

E2. Sosyal Eğilimler

E2.1. Empati

E2.2. Sorumluluk

E2.3. Girişkenlik

E2.4. Güven

E2.5. Oyunseverlik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri

SDB1.3. Kendine Uyarılama (Öz Yansıtma Becerisi)

SDB1.3.SB1. Kendini değerlendirmek

SDB1.3.SB1.G1. Mevcut duygu, düşünce ve davranışlarını inceler.

SDB1.3.SB1.G2. Mevcut duygu, düşünce ve davranışlarını yorumlar.

Değerler

D4 DOSTLUK

- D4.2.1. Arkadaşlarını etkin bir şekilde dinler.
D4.2.2. Arkadaşlarıyla duygu ve düşüncelerini paylaşır.
D4.2.3. Arkadaşlarının duygu ve düşüncelerini anlamaya çalışır.
D4.2.4. Arkadaşlarına karşı nazik davranır.

Okuryazarlık Becerileri

- OB1. Bilgi Okuryazarlığı
OB1.3.Bilgiyi Özetleme
OB1.3.SB1. Bilgiyi çözümlemek
OB1.3.SB2. Bilgiyi sınıflandırmak
OB1.3.SB3. Bilgiyi yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı

- 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.

Matematik Alanı

- MAB.1. Ritmik ve algısal sayabilme
a) 1 ile 5 arasında birer ritmik sayar.
b) 1 ile 5 arasında nesne/varlık sayısını söyler.
MAB.5. Farklı matematiksel temsillerden yararlanabilme
a) Çeşitli semboller arasından belirtilen matematiksel temsilleri/ sembolleri gösterir.
b) İsmi söylenen şekli gösterir.
MAB.3. Matematiksel olgu, olay ve nesnelere ilişkin çıkarım yapabilme
a) Kendisine sunulan örüntüyü kopyalar.
b) Nesne, olgu ve olayları karşılaştırır.

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.
c) Nesne kontrolü gerektiren hareketleri 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: Büyük, küçük, uzun, kısa, kalın, ince, derin, sığ, yuvarlak, düz, eğri, ağır, hafif

Sözcükler: Zıplamak

Materyaller: Oyuncak, Eğitim materyali vb. sınıf eşyaları

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Etkinlikler için gerekli materyaller hazırlanır ve sınıf ortamı düzenlenir.

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

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.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

Tuvalet ve temizlik ihtiyacı için lavabolara geçilir. Ellerin nasıl yıkanması gerektiği gösterilir. Sıra ile eller yıkanarak kahvaltıya geçilir.

ETKİNLİK

TAHMİN ET

Çocuklarla birlikte çember şeklinde minderlere oturulur. Öncelikle çeşitli eşyalar torbalara konarak torbaların ağızı bağlanır. Torbalar çocukların ellerine verilerek torbalarda neler olabileceğini tahmin etmeleri istenir.

Daha sonra torbalardaki eşyalar tek tek çıkarılarak tahminlerin doğru olup olmadığına bakılır.

Nesnelerin özelliklerini tanımlayan sözcükleri kullanarak (büyük, küçük, uzun, kısa, kalın, ince, derin, sığ, yuvarlak, düz, eğri, ağır, hafif, vb.) ortadaki bir nesne tanıtılır. Çocukların bu tanıma göre nesneyi bulmaları istenir. Oyun bir süre oynandıktan sonra anlatmayı gönüllü bir çocuk yapar. Arkadaşları, ne olduğunu bulur.

Çocuklarla birlikte ortadaki nesneler tanındıktan sonra oyunun şekli değişir. Nesnelerin üstüne bir örtü atılır. Çocuklar gözlerini kapatır. Öğretmen nesnelerden bir tanesini çocuklar görmeden örtünün altından alır ve saklar. Çocuklar gözlerini açar. Örtü kaldırılır. Eksik olan eşyanın hangisi olduğu sorulur. Bilen çocuk sonraki oyunda bir nesneyi eksiltme hakkı kazanır.

DEĞERLENDİRME

ETKİNLİK

OYUN ZAMANI

Çocuklar çember oluşturur. “Şimdi ağzımızı kapatalım, burnumuzla derin bir nefes alalım ve karnımızı şişirelim, şimdi nefesimizi ağzımızdan ve burnumuzdan dışarı verelim. Herkes elini karnının üstüne koysun. Burnumuzdan nefes alıp karnımızı şişiriyoruz. Eller yukarı çıktımı? Şimdi yavaşça nefesimizi bırakıyoruz. Nefes egzersizlerinden sonra çocuklar çemberi bozmadan ayağa kalkarlar, birbirlerinin sırtını görecektir şekilde dönerler ve öğretmenden gelecek komutu beklerler.

Öğretmen “1-2-3-4 zıpla” der. Öğretmen her bir sayıyı yavaş yavaş söyler ve söylediğinde çocuklar adım atar. “Zıpla” dediğinde bütün çocuklar zıplar. Sayma esnasında çocuklar da eşlik edebilir.

Zıplamayan çocuk oyundan çıkar.

Oyun, çocukların ilgisine göre sürdürülür.

DEĞERLENDİRME

- Oyunu beğendiniz mi?
- Tam vaktinde zıplayamadığınız oldu mu?
- Ne hissettin?

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme:

Destekleme:

AİLE / TOPLUM KATILIMI

Aile Katılımı:

Toplum Katılımı: