

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 nesne/durum/olay ile ilgili bir ya da birden fazla özelliği/niteliği söyler.

Dikkatini çeken nesneye/duruma/olaya yönelik sorular sorar.

Dikkatini çeken nesneye/duruma/olaya yönelik yanıtları dinler.

Dikkat dağıtıcı uyarılara rağmen etkinliğe yönelik dikkatini sürdürür.

Bir görevi/işe ara verdikten sonra yeniden odaklanır.

Yeniden odaklandığı işini tamamlar.

Kazanım 5. Neden-sonuç ilişkisi kurar.

Göstergeler Bir olayın olası nedenlerini söyler.

Bir olayın olası sonuçlarını söyler.

Nesne/durum/olaylar arasındaki neden-sonuç ilişkisini açıklar.

Kazanım 15. Yer/yön/konum ile ilgili yönergeleri uygular.

Göstergeler Nesnelerin/varlıkların mekândaki konumunu söyler.

Yönergeye uygun olarak nesne/varlığı doğru yere yerleştirir.

Yönergeleri takip ederek mekânda konum alır.

Yönerge vererek kişileri mekânda konumlandırır.

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

Göstergeler Verilen tek yönergeyi hatırlar.

Verilen birden fazla yönergeyi hatırlar.

Model olunduğunda yönergeye/yönergelere uygun davranır.

Kazanım 20. Problem durumlarına çözüm üretir.

Göstergeler Karşılaştığı problemin ne olduğunu söyler.

Probleme ilişkin çözüm yolu/yolları önerir.

Probleme ilişkin çözüm yollarından birini seçer.

Seçtiği çözüm yolunun gerekçesini söyler.

Seçtiği çözüm yolunu dener.

Çözüm ulaşmadığında yeni bir çözüm yolu seçer.

Çözüm ulaşmadığında nedenlerini sorgular.

Denediği çözüm yolu/yollarını değerlendirir.

Kazanım 21. Eleştirel düşünme becerisi sergiler.

Göstergeler Bir tartışma konusu ile ilgili soru sorar.

Bir tartışma konusu ile ilgili düşüncesini açıklar.

Bir tartışma konusu ile ilgili düşüncesinin gerekçelerini açıklar.

Tartışmanın neticesinde bir sonuca/çıkarıma/yargıya varır.

Kazanım 22. Bir hedefe ulaşmak için planlama yapar.

Göstergeler Kendine bir hedef belirler.

Hedefe ulaşmak için gerekli aşamaları ifade eder.

Hedefe yönelik harekete geçer.

Hedefe yönelik davranışın aşamalarını devam ettirir.

Hedefe yönelik davranışları gerektiğinde değiştirir.

Hedefe yönelik karmaşık görevleri yerine getirmek için gerekli düzenlemeleri yapar.

Kazanım 23. Seçenekler arasında karar verir.

Göstergeler Seçenekleri belirler.

Seçeneklerin olumlu/olumsuz yönlerini sorgular.

Seçenekler arasında tercih yapar.

Tercih ettiği seçeneği/kararı uygular.

Kararının sonuçlarına göre yeni seçenekler geliştirir

Kazanım 24. Bir olayı/problemi algoritmik düşüncüyü kullanarak çözer.

Göstergeler Algoritma oluşturmak için durumu/olayı/problemi açıklar.

Amaca uygun algoritma oluşturur.

Algoritmanın doğruluğunu test eder.

Algoritmadaki hatayı düzeltir.

Günlük yaşamdan algoritma örnekleri verir.

Kazanım 25. Temel düzeyde kodlama yapar.

Göstergeler İki, üç aşamalı basit kodlamadaki kuralı tanımlar.

Verilen kodlamayı uygular.

Kodlamayı kullanarak basit bir problemi çözer.

Kodlamaya uygun olarak objeleri konumlandırır.

Kodlamaya uygun olarak kendi bedenini konumlandırır.

Verilen kodlamadaki hatayı bulur. Verilen kodlamadaki hatayı düzeltir

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 2. Büyük kaslarını koordineli kullanır.

Göstergeler Yönergelere uygun olarak farklı yönlerde uzanır.

Kazanım 14. Yaşam alanlarında gerekli düzenlemeler yapar.

Göstergeler Kullandığı eşyayı yerine kaldırır.

Eşyaları düzenler.

Eşyaları özenli kullanır.

Çevre temizliğiyle ilgili araç ve gereçleri kullanır

KAVRAMLAR

Yön-mekânda konum: Sağ- sol, yukarı- aşağı

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: “KURT-KUZU-OT PROBLEMİNİ ÇÖZELİM” Türkçe, Drama, Erken okuryazarlık etkinliği

Sözcükler: Problem, çözüm üretme

Değerler: Sabır- sorumluluk

Materyaller: Çomak kuklalar

TÜRKÇE, DRAMA, ERKEN OKURYAZARLIK ETKİNLİĞİ

Öğrenciler, sandalyeleri ile daire şeklinde otururlar. Öğretmen, “Problem ne demektir? Yaşadığınız bir problem var mı? Problemlere nasıl çözüm yolu bulabiliriz?” vb. sorularla sohbete başlar.

Ardından hazırladığı; amca, kurt, kuzu ve ot çomak kuklalarını öğrencilere gösterir ve tanıtır. Grapon kâğıtlarından oluşturduğu dere ve minik kayık objesi ile hikâyeyi anlatmaya başlar.

“Şimdi, size bir hikâye anlatacağım, Ahmet Amcanın yaşadığı bir problem var. Bu problemi çözmek için yardıma ihtiyacı var, bakalım siz ona yardımcı olabilecek misiniz? Ahmet amcanın çiftliği, köyün biraz dışında derenin hemen öbür yanındaymış. Ahmet amca bir gün kuzusunu, ormandan bahçesine inen kurdu ve kuzusu için ayırdığı bir miktar otu da alıp karşı kıyıya geçmek istemiş. Ancak karşıya geçebileceği tek araç ufak bir kayıkmiş ve hepsinin beraber karşıya geçmesi imkânsızmış. Kayığa her defasına birini alabiliyormuş; ya kuzuyu, ya kurdu ya da otu yanına alabilecekmış. Ancak bir sorunu daha varmış, kurtla kuzuyu yalnız bırakırsa kurt kuzuyu yermiş, kuzuyla otu yalnız bıraksa bu sefer kuzu da otları yermiş. Peki, sizce nasıl olacak da Ahmet amca üçünü birden karşıya geçirecek?” der. 4,5 kişilik gruplar oluşturulur. Grup içerisinde bir anlatıcı seçmeleri istenir. Diğer çocuklar; Ahmet amca, kurt, kuzu ve ot rolünde olurlar. Grupların fikirlerini paylaşması ve bir çözüm üretmeleri istenir. Belirlenen sürenin sonunda gruplar sırayla çözümlerini drama ile anlatırlar. Bu oyun ile öğrencilerin problem çözme becerilerinin gelişimine dikkat çekilir.

Çocukların durumuna göre kurt ya da ot seçenekleri oyundan çıkartılarak, oyun basitleştirilir.

Çözüm: Sorunun çözümü iki şekilde olabilir. Ahmet Amca önce koyunu karşıya geçirir, daha sonra kurdu karşıya geçirir ancak dönüşte koyunu geri getirir ve otu karşıya geçirir. Son olarak da geri döner ve koyunu karşıya geçirir. Diğer bir çözüm yolu da; önce koyunu karşıya geçirir, sonra otu karşıya geçirir. Ancak dönüşte koyunu geri getirir. Kurdu karşıya geçirir ve son olarak da geri döner ve koyunu karşıya geçirir. Tüm konuşmaların sonunda Kurt Kuzu ot animasyonu sınıfla paylaşılabilir.

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: MÜHENDİS OLALIM, YOLLAR YAPALIM Erken okuryazarlık, oyun, hareket etkinliği

Sözcükler: inşa, mühendis

Değerler: Sabır- sorumluluk

Materyaller: Kapla/ jenga/ ahşap bloklar, ok işaretleri

ERKEN OKURYAZARLIK, OYUN, HAREKET ETKİNLİĞİ (Bütünleştirilmiş büyük grup etkinliği)

Öğretmen, elinde yaklaşık 25-30 cm boyunda, 10 cm genişliğinde kesilmiş oklar ile çocukları karşılar. Okların gösterdiği yöne doğru yürümelerini, zıplamalarını ve en sonunda koşmalarını ister. Sonra yere oturulur ve sohbet etmeye başlarlar.

“Günlük hayatımızda ok işaretlerini nerelerde görürüz? Okulumuzda da var mı?” vb. sorular ve cevaplarla sohbet sürdürülür.

Ardından öğretmen birer mühendis olup, yol inşa etmek istediğini söyler. Yolu, okların yönlerine göre yapmaları gerektiğini ifade eder. Başlangıç noktasından başlayarak fiziki koşullara uygun olarak sağa, sola, yukarı, aşağı olacak şekilde oklar yerleştirilir. Çocuklar da kapla (jenga ya da ahşap bloklarla) malzemesi ile oklara dikkat ederek yollar oluştururlar. Oluşturulan yolun genişliği sınıfta bulunan taşıtlara uygun olmalıdır. Dar inşa edildiyse ne yapmaları gerektiği ve bu sorunu nasıl çözebilecekleri sorulur. Yol yapımı, o anda oluşan problemler çözülerek tamamlanır. Taşıtlar oluşturulan yolda kullanılır. Ardından;

“Oyunumu oynarım,

Çokça güler, zıplarım.

İşlerim bitince,

Sınıfımı toplarım”

Tekerlemesi eşliğinde öğrencilerin sınıftaki eşyaları toplamalarını sağlar.

Ardından Eğitim setinin 1. Kitabından 25-26 ve 27. Sayfalar çalışılır.

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

- Ahmet amcanın yaşadığı problem neydi?
- Bu probleme çözüm ararken neler hissettin?
- Senin hayatında karşılaştığın en zor problem neydi?
- Problemleri çözmek neler hissettirir?
- Oyunumuz hangi meslekle ilgiliydi?
- Yol tasarlamak ve yapmak, sana ne hissettirdi?
- Oklar olmasaydı yolumuzu neye göre yapabildik?
- Yol yapımında zorlandığın durumlar yaşadın mı?

GENEL DEĞERLENDİRME:

AİLE/TOPLUM KATILIMI