**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 uyaranlara rağmen etkinliğe yönelik dikkatini sürdürür.

**Kazanım 2. Nesnelerin/varlıkların özelliklerini açıklar.**

**Göstergeler** Nesneleri/varlıkları inceler.

Nesnelerin/varlıkların fiziksel özelliklerini betimler.

Nesnelerin/varlıkların benzer yönlerine örnekler verir.

Nesnelerin/varlıkların farklı yönlerine örnekler verir.

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

**Göstergeler** Nesne/varlık/olayları çeşitli özelliklerine göre karşılaştırır.

Nesne/varlık/olayları çeşitli özelliklerine göre eşleştirir.

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

**Göstergeler** Yönergeye uygun olarak nesne/varlığı doğru yere yerleştirir.

Yönergeleri takip ederek mekânda konum alır.

Yönerge vererek kişileri mekânda konumlandırır.

DİL GELİŞİMİ

**Kazanım 7. Dinlediklerinin/izlediklerinin anlamını yorumlar.**

**Göstergeler** Dinlediklerini/izlediklerini çeşitli yollarla sergiler.

FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK

**Kazanım 2. Büyük kaslarını koordineli kullanır.**

**Göstergeler** Çift ayak uzağa atlar.

**Kazanım 5. Denge gerektiren hareketleri yapar.**

**Göstergeler** Çizgi üzerinde farklı yönde/formda/hızda yürür.

Atlarken dengesini korur.

**Kazanım 6. Küçük kaslarını kullanarak koordineli hareketler yapar.**

**Göstergeler** Nesneleri toplar.

Nesneleri farklı şekillerde dizer.

**Kazanım 7. Küçük kaslarını kullanarak güç gerektiren hareketleri yapar.**

**Göstergeler** Nesneleri takar.

Nesneleri çıkarır.

**Kazanım 8. Araç gereç kullanarak manipülatif hareketler yapar.**

**Göstergeler** Nesnelere şekil verir.

SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM VE DEĞERLER

**Kazanım 5. Duygularını/davranışlarını yönetmek için baş etme stratejileri kullanır.**

**Göstergeler**

Ortamlar/etkinlikler arasındaki geçişlere uyum sağlar.

Davranışlarında esneklik gösterir.

Koşula/duruma uygun şekilde tepkilerini kontrol eder.

KAVRAMLAR

Zıt: hızlı- yavaş

Boyut: kalın- ince

**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: “EVİMİZE- KÖYÜMÜZE”** Oyun Etkinliği

Sözcükler: Ev, köy

Değerler:

Materyaller: Renkli tebeşir, boya kalemleri

**OYUN ETKİNLİĞİ**

Öğretmen, sınıfın uygun alanına; birbirine paralel 4-5 metre uzunluğunda, iki çizgi çizer. Çizgilerden biri kırmızı diğeri yeşil olabilir. Öğretmen kırmızı çizginin üstüne geçer, çizgi ayaklarının arasında kalacaktır. Öğrencilerin de yüzüne dönük vaziyette, kırmızı çizgiyi ayak aralarına alarak, tren gibi arka arkaya sıralanmalarını ister. “ Bu çizgi bizim evimiz. Evimize dediğimde tıpkı şimdiki gibi burada durunuz. Köyümüze dediğimde ise hızlıca yeşil çizgide aynı şekilde durmalısınız.” Der ve yavaş yavaş ve sırasıyla evimize- köyümüze yönergesini verir. Çocuklardan hızlı bir şekilde doğru yere yerleşmelerini ister. Komutları hızlandırıp, şaşırtmaya çalışarak oyunu sürdürür. Yanlış alana atlayan ya da çok geç hareket eden çocuk oyundan çıkar. Oyun çocukların isteği doğrultusunda devam ettirilir.

**Eğitim setinin 1. Kitabından10,11,16. Sayfalar yapılır.**

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: AĞAÇLAR VE ATAÇLAR** Erken Okuryazarlık- Sanat Etkinliği

Sözcükler: orman, orman canlıları, ataş

Değerler:

Materyaller: Kartondan ağaçlar, renkli ataşlar, yapıştırıcı, boya kalemleri

**ERKEN OKURYAZARLIK- SANAT ETKİNLİĞİ**

Öğretmen fon kartonlarından, biri kalın diğeri ince olacak şekilde hazırladığı ağaçlardan her çocuğa verir. Aynı zamanda masalara renkli ataçlar yerleştirir. Çocuklara iki ağaç arasında ne gibi farklar gördüklerini sorar. Eline, ince ağacını alır ve çocuklardan da aynı özellikteki ağacı alıp, seçtiği renkteki ataçlarıyla kendisinin oluşturduğu modeli yapmalarını iter. Aynı işlem farklı renkli ataçlarla kalın ağaç için de uygulanır. Daha sonra öğrenciler karşılıklı ikişer gruplara ayrılır. Çocuklar, sırayla birbirlerinin yaptığı desenlerin aynısını yapmaya çalışırlar.

Çalışma tamamlanınca, ataçlar ağaçlardan çıkarılır. İki farklı renkli kartonun üzerinde iki orman oluşturulur. İnce ağaçlar ormanına ince olan ağaçlar, kalın ağaçlar ormanına kalın olan ağaçlar çocuklar tarafından yapıştırılır. Oluşturulan ormanlara çocuklar çiçekler, kelebekler, orman canlıları çizerler ve ormanlar uygun alana yapıştırılarak bir süre sergilenir.

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 değerlendirmesi yapılır.

* Ağaçlarımızın arasında nasıl bir fark vardı?
* Çevrende hem ince hem de kalını olan neler görüyorsun?
* Ağaçlara ataçları yerleştirirken neler hissettin?
* Ataçlar yerine başka hangi materyali kullanabilirdik?

GENEL DEĞERLENDİRME:

AİLE/TOPLUM KATILIMI