

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.

Dikkat dağıtıcı uyaranlara rağmen etkinliğe yönelik dikkatini sürdürür.

Bir göreve/işe ara verdikten sonra yeniden odaklanır.

Yeniden odaklandığı işini tamamlar.

Kazanım 3. Algıladıklarını hatırladığını gösterir.

Göstergeler Nesne/durum/olayı bir süre sonra yeniden söyler.

Eksilen/eklenen nesneyi söyler.

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.

Etkinlik sırasında yapılması gerekenleri hatırlar.

Yapılışı gösterilmeyen görsel/sözel yönergeleri uygular.

Kazanım 26. Merak ettiği olay/durumları sorgular.

Göstergeler Merak ettiği konuya ilişkin gözlem yapar.

Merak ettiklerine ilişkin sorular sorar.

Merak ettiklerine ilişkin elde ettiği sonuçları başkalarının bulduğu sonuçlarla karşılaştırır.

Merak ettiklerine ilişkin elde ettiği sonuçları açıklar

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 6. Sözcük dağarcığını geliştirir.

Göstergeler Dinlediklerinde geçen yeni sözcükleri ayırt eder.

Dinlediklerinde geçen yeni sözcüklerin anlamını sorar.

Öğrendiği sözcükleri anlamına uygun kullanır.

Kazanım 7. Dinlediklerinin/izlediklerinin anlamını yorumlar.

Göstergeler Dinlediklerini/izlediklerini başkalarına açıklar.

Dinledikleri/izledikleri ile ilgili sorulara yanıt verir.

Dinledikleri/izledikleri ile ilgili sorular sorar.

FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK

Kazanım 3. Nesne/araç kullanarak koordineli hareketler yapar.

Göstergeler Nesneleri belirli bir mesafeden hedefe atar.

KAVRAMLAR

Miktar: Çok- az

Yön- mekânda konum: uzak- yakın

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: ASTEROİTLER AY'A ÇARPIYOR Fen ve oyun etkinliği

Sözcükler: Ay, asteroid, krater

Değerler:-

Materyaller: Plastik toplar, siyah fon kartonu, elektrik bandı, diş macunu, bıçak

FEN VE OYUN ETKİNLİĞİ

Öğretmen "Asteroit diye bir şey duydunuz mu?" Diye çocuklara sorar. Cevapları aldıktan sonra " Bilim insanları asteroitleri Güneşin etrafında dolanan ve gezegenlere göre çok daha küçük olan kayalık gök cisimleri olarak tanımlıyor" der.

"Peki, dünyaya yaklaşan asteroitlere neler olduğunu biliyor musunuz?"

Çocukların cevapları alınır. " Asteroitler Dünya atmosferinden geçerken sürtünme nedeniyle yanar ve erirler. Ama Ay'ın dünya gibi büyük bir koruyucu atmosferi olmadığından Ay'ın yüzeyi asteroitlere karşı savunmasızdır" der.

"Şimdi Asteroitlerin Ay'ın yüzeyine verdiği zararı daha iyi görmek için bir etkinlik yapacağız" der.

Duvara siyah bir fon kartonunu elektrik bantları ile çevreleyerek asar. Kartonun üstüne büyük bir daire çizer. Dairenin içini diş macunu ya da traş köpüğü ile doldurur. Yüzeyin düz olması için bir bıçak yardımı ile diş macununu yayar. Çocuklar ay modelinin 2-3 metre uzağına alınır. Çocuklara Asteroitleri simgeleyen plastik toplar (alüminyum folyo ile kaplanmış) verilir. Bu topları aya doğru fırlatırlar. Topun aya çarpıp düşmesiyle ayın yüzeyinde oluşan deliklere ve zedelenmelere dikkat çekilir. Aydaki kraterlerin de aynı şekilde oluştuğu anlatılır.

Ay'a daha uzak ya da yakın mesafeden atış yapmaları için fırsat verilir.

Eğitim setinin 3. Kitabının 23, 24 ve 25. Sayfaları tamamlanır.

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: DİNLE- ZİLE BAS Oyun, matematik etkinliği

Sözcükler: Dikkat

Değerler:-

Materyaller: Zil, hayvan resimleri

OYUN, MATEMATİK ETKİNLİĞİ

Öğretmen her öğrenciye bir zil verir. “Beni dikkatlice dinleyin, hayvan ismi duyduğunuzda zile basın” der. Dolap, çanta, mum, kedi, halı, kaplumbağa, sandalye, kalem, kuş, bilgisayar, karınca vb. şeklinde devam eder. Çocuklar da hayvan isminde zile basar. Öğretmen, saydığı hayvanların görsellerinden oluşan bir sayfayı akıllı tahtaya (ya da bir fon kartonuna yapıştırır) yansıtır. Oyunda adı geçmeyen bir ya da birkaç hayvana da yer verir. “İçinde adını söylemediği hayvan var mı, yok mu” diye sorar. Çocukların hatırlamaları beklenir. “Oyunda ismini birden fazla duyduğunuz hayvan oldu mu?” Diye sorulur. Çocukların işitsel dikkatlerini arttıran bu oyun çocukların liderliğinde devam ettirilir.

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.

- Ay’ a çarpan kayalık gök cisimlerinin adı neydi?
- Oyunumuzda asteroidleri ne simgeledi?
- Asteroidi Ay’a atarken neler hissettin?
- En çok hangi hayvanın adını duydunuz?
- Hayvan ismini duyduğunda zile basarken neler hissettin?
- Zillerle başka nasıl bir oyun tasarlayabiliriz?

GENEL DEĞERLENDİRME:

AİLE/TOPLUM KATILIMI