

GÜNLÜK PLAN

Tarih:

Okulun Adı:

Yaş Grubu: 36-48 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.

Bir göreve/işe ara verdikten sonra yeniden odaklanır.

Yeniden odaklandığı işini tamamlar.

Kazanım 2. Nesnelerin/varlıkların özelliklerini açıklar.

Göstergeler

Nesnelerin/varlıkların adını söyler.

Nesneleri/varlıkları inceler.

Nesnelerin/varlıkların fiziksel özelliklerini betimler.

Nesnelerin/varlıkların işlevsel özelliklerini betimler.

Nesnelerin/varlıkların benzer yönlerine örnekler verir.

Nesnelerin/varlıkların farklı yönlerine örnekler verir.

Kazanım 6. Günlük yaşamda kullanılan sembolleri tanır.

Göstergeler

Gösterilen sembolün anlamını/işlevini söyler.

Verilen açıklamaya uygun sembolü gösterir.

Bilmediği sembollerin anlamını sorar.

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

Göstergeler

Nesne/varlık/olayları çeşitli özelliklerine göre karşılaştırır.

Nesne/varlık/olayları çeşitli özelliklerine göre eşleştirir.

Nesne/varlık/olayları çeşitli özelliklerine göre sınıflandırır.

Nesne/varlık/olayları çeşitli özelliklerine göre sıralar.

Kazanım 10. Sayma becerisi sergiler.

Göstergeler

İleriye/geriye doğru ritmik sayar.

Gösterilen gruptaki nesneleri sayar.

Saydığı nesne/varlıkların kaç tane olduğunu söyler.

Belirtilen sayı kadar nesne/varlığı gösterir.

Bir sayıdan önce ve sonra gelen sayıyı söyler. Sıra bildiren sayıyı söyler.

Nesne grupları ile sayıları eşleştirir.

Grup hâlindeki nesnelerin/varlıkların sayısını saymadan hızlıca söyler.

Kazanım 16. Geometrik şekilleri tanıır.

Göstergeler

Gösterilen geometrik şeklin adını söyler.

Geometrik şekillerin belirleyici özelliklerini söyler.

Geometrik şekilleri belirleyici özelliklerine göre karşılaştırır.

Söylenen geometrik şekle sahip nesneleri gösterir.

Geometrik şekilleri birleştirerek farklı şekiller oluşturur.

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 2. Konuşurken/şarkı söylerken sesini uygun şekilde kullanır.

Göstergeler

Nefesini doğru kullanır.

Sesinin tonunu ayarlar.

Sesinin şiddetini ayarlar.

Gerektiğinde sözcükleri vurgulu kullanır.

Konuşma hızını ayarlar.

FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK

Kazanım 7. Küçük kaslarını kullanarak güç gerektiren hareketleri yapar.

Göstergeler

Nesneleri kopartır.

Nesneleri yırtar.

Nesneleri sıkar.

Nesneleri gerer.

Nesneleri eğ/bükür.

Nesneleri döndürür.

Nesneleri elleri/parmakları ile iter.

Nesneleri elleri/parmakları ile çeker.

Materyallere elleri/parmakları ile şekil verir.

Kazanım 8. Araç gereç kullanarak manipülatif hareketler yapar.

Göstergeler

Nesnelere şekil verir.

Farklı yapıştırıcılar kullanarak materyalleri yapıştırır.

Parmağını kullanarak çizim yapar.

Kalem tutmak için üç parmağını işlevsel kullanır.

Nesneleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.

Bir nesneyi kontrol etmek için başka bir nesne kullanır.

KAVRAMLAR

Dört Rakamı

ÖĞRENME SÜRECİ

GÜNE BAŞLAMA

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.

TOPLANMA, TEMİZLİK, KAHVALTI, GEÇİŞLER

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

ETKİNLİK ADI: 4 SAYISI

Sözcükler: Dört

Değerler:

Materyaller: Çöp şiş

MATEMATİK, ERKEN OKURYAZARLIK, OYUN ETKİNLİĞİ

Öğretmen, çocuklara bugün dört sayısını öğreneceğiz diyerek söze başlar. “Hangi hayvanların dört bacağı vardır.” Diye soru yöneltilir. Dört bacaklı hayvan resimleri gösterilerek hayvanların bacakları sayılır. Her çocuk ayağa kalkar ve sandalyesinin ayaklarını sayar, kaç tane olduğunu söyler. Çalıştıkları masaların ayaklarının kaç tane olduğu sayılır.

Öğretmen, çocuklara yassı çöp şişlerden etkinlik yapmaları için verir. (Çöp şişlerin sivri kısımlarını makasla yuvarlayarak keser.) Her çocuğa dört adet yassı çöp şiş verilir. Çocuklar çubukları sesli olarak sayarlar. Bu çubuklarla neler yapabilecekleri sorulur. Yan yana üst üste dizerek şekiller oluşturulur. Dört adet çöp şişin hepsi kullanılarak hangi geometrik şeklin elde edileceği sorulur. Hangi şeklin dört kenarı olduğu sorulur. Çöp şişlerle öğretmen rehberliğinde kare şekiller oluşturulur.

Sonra çocuklar oyun alanına alınır. Öğretmen çocuklara bir, iki, üç ve dört sayı kartları verir. Çocuklar oyun oynarlar. Bir kartını havaya kaldırır. Çocuklar tek olarak durur. Üç kartı havaya kaldırılır. Çocuklar üçlü grup olurlar. Dört kartı havaya kaldırılır. Çocuklar dörtlü grup olurlar. İki kartı havaya kaldırılır. Çocuklar ikili grup olurlar. Oyuna çocukların ilgisine göre devam edilir.

Etkinliğin ardından, Eğitim Seti 3. Kitap 33, 34 ve 35. sayfa çalışılır.

AÇIK ALANDA OYUN

TOPLANMA, TEMİZLİK, KAHVALTI, GEÇİŞLER

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

ETKİNLİK ADI: 4 ETKİNLİKLERİ

Sözcükler: Dört (4)

Değerler:

Materyaller: Sayı kartları

MATEMATİK, ERKEN OKURYAZARLIK, OYUN ETKİNLİĞİ

Öğretmen ders öncesinde 1,2,3 ve 4 sayılarının yazılı olduğu küçük kartlar hazırlar. (Her bir karttan sınıf mevcudu kadar olmalı. Kendisi kullanmak için birer tane de büyük boyutlu kartlar hazırlar.)

1-4 arası sayı kartları yere dağıtılır. Öğretmen elindeki kartları ters bir şekilde sınıftan herhangi bir çocuğa uzatır ve çıkan sayı bütün sınıfa gösterilir. Bütün öğrenciler gösterilen sayı kartını bulur ve masasına koyar. Etkinlik, çocukların ilgisine göre sürdürülür.

AÇIK ALANDA OYUN

TOPLANMA, TEMİZLİK, KAHVALTI, GEÇİŞLER

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

DEĞERLENDİRME

- Hangi hayvanların dört bacağı var?
- Sandalyemizin kaç bacağı var?
- Kare şeklinde kaç kenar var?
- Dört tane oyuncak seçebilir misiniz?
- Hangi sayıları bulduk?
- Hangi sayısı en kolay buldun?

AİLE/TOPLUM KATILIMI

Sayıları parmaklar ile gösterme, söylenen sayıda parmak kaldırma oyunu oynamaları istenir.

UYARLAMA

Sınıfta özel gereksinimli bir çocuk bulunuyor ise etkinliği öğrenme süreci, “MEB ÖÖE Programı Özel Gereksinimli Çocukları Desteklemede Dikkat Edilmesi Gereken Notlar” metnindeki bilgiler doğrultusunda düzenlenir.