

GÜNLÜK PLAN

Tarih:

Okulun Adı:

Yaş Grubu: 60 Ay ve Üzeri

Öğretmenin Adı:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 10. Sayma becerisi sergiler.

Göstergeler Gösterilen gruptaki nesneleri sayar.

Saydığı nesne/varlıkların kaç tane olduğunu söyler.

Kazanım 11. Nesneleri kullanarak basit toplama/çıkarma işlemlerini yapar.

Göstergeler Günlük yaşamdaki artma/azalma durumlarını fark eder.

Günlük yaşamdaki toplama/çıkarmaya ilişkin örnek verir.

Nesne gruplarına belirtilen sayı kadar nesne ekler.

Nesneleri kullanarak yaptığı toplama/çıkarma işleminin sonucunu söyler.

FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK

Kazanım 11. Bedenini kullanarak yaratıcı hareketler yapar.

Göstergeler Nesne/durum/olayı hareketleri ile taklit eder.

Verilen bir yönergeye/göreve uygun farklı hareket formları üretir.

Farklı hareket formlarını ardışık olarak/aynı anda sergiler.

KAVRAMLAR

Zıt: Hızlı- yavaş

ÖĞRENME SÜRECİ

GÜNE BAŞLAMA

Çocuklar güler yüzle karşılanır. Hangi öğrenme merkezlerine geçecekleri sorulup çocuklara rehberlik edilir.

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: “DURMADAN ZIPLA” DRAMA, HAREKET (BÜTÜNLEŞTİRİLMİŞ, BÜYÜK GRUP)

Sözcükler:

Değerler:

Materyaller: Düdük, zıplayan hayvanlar videosu, bilgisayar

DRAMA, HAREKET (BÜTÜNLEŞTİRİLMİŞ, BÜYÜK GRUP)

Sınıfla birlikte zıplayan hayvanlar videosu tekrar izlenir. Hayvanların zıplama stilleri incelenir. D d k sesiyle birlikte t m sınıf  rnekte g sterilen hayvan gibi zıplamaya bařlar.  ğretmen, “Kurbaęa gibi sıçrayalım” der.  ocuklar, ellerini yere koyarlar, ellerine dayanarak iki ayaęını  ne sıçratırlar; sonra da ayaklarına dayanarak iki elini ileriye koyarlar. (Bu hareketleri hızlıca yaparlar.)  ğretmen, “Tavřan olalım” der.  ocuklar d rt ayak durumuna gelir. Tavřan gibi sıçrarlar.  ğretmen ara ara hızlı, yavař,  ok yavař, hızlı,  ok hızlı gibi y nlendirmelerle oyunu devam ettirir.  ocuklar bir kez zıplamaya bařladıklarında t m enerjileri t kenene kadar durmaksızın y nergeleri takip ederek zıplar. Devam edemeyenler dinlenmeye ge er. Sona kalan  ocuk sınıf arkadařları tarafından tebrik edilir.

A IK ALANDA OYUN

 ocuklar a ık alanda istedikleri gibi oynar. Bu sırada  ğretmen  ocukları g zlemler.

TOPLANMA, TEMİZLİK, KAHVALTI, GE İřLER

Tuvalet ve temizlik ihtiya ı i in lavabolara ge ilir. Ellerin nasıl yıkanması gerektięi g sterilir. Sıra ile eller yıkanarak kahvaltıya ge ilir.

ETKİNLİK ADI: “AYAKLARI SAYALIM” MATEMATİK, FEN (B T NLEřTİRİLMİř, K   K GRUP)

S zc kler: Toplama, İřbirlięi

Deęerler:

Materyaller: Oyuncak Hayvanlar,

MATEMATİK, FEN (B T NLEřTİRİLMİř, K   K GRUP)

 ocuklar bah eye  ıkar ve hava ve kara hayvanlarının oyuncaklarını yanlarına alırlar. 2li gruplar oluřturulur.  ocuktan biri  eřitli hayvan isimleri s yler. Dięeri arkadaşının s yledięi hayvana uygun oyuncak hayvanı eline alıp sayar. 1 at; At oyuncaęını eline alıp ayaklarını sayar. 1  rdek; 1  rdek oyuncaęını eline alıp sayar. 1 inek; İneęi eline alıp ayaklarını sayar. Atın 4 tane ayaęı var.  rdeęin 2 ayaęı var. İneęin 4 ayaęı var. $4+2+4=10$ eder. řeklinde cevap verir.  ocuklar birlikte oyuncakların ayaklarını sayarak iřlemin saęlamasını beraberce yaparlar.  ğretmen grupları gezerek iřlemleri kontrol eder.

A IK ALANDA OYUN

 ocuklar a ık alanda istedikleri gibi oynar. Bu sırada  ğretmen  ocukları g zlemler.

TOPLANMA, TEMİZLİK, KAHVALTI, GE İřLER

Tuvalet ve temizlik ihtiya ı i in lavabolara ge ilir. Ellerin nasıl yıkanması gerektięi g sterilir. Sıra ile eller yıkanarak kahvaltıya ge ilir.

DEęERLENDİRME

 OCUKLA G N  DEęERLENDİRME:  ocuklarla birlikte uygun řekilde oturulur.  ocuklara g n i inde yapılan etkinliklerle ilgili sorular sorularak g n n deęerlendirmesi yapılır.

- Tekrar bu oyunu oynasak hangi hayvanın zıplama řeklini taklit etmek isterdin?
- Oyunun sonucu senin i in nasıl oldu? Bunun sebebi ne olabilir?
- Etkinlik s resinde seni zorlayan bir kısım oldu mu?
- Senin i in saymak mı daha keyifliydi, arkadaşına hayvan isimleri s ylemek mi?
- Tekrar sayma etkinlięi yapacak olsak oyuncak hayvanlar yerine ne kullanmak isterdin?

GENEL DEęERLENDİRME:

AİLE/TOPLUM KATILIMI

