

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 uyarılara 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 4. Nesne/durum/olayla ilgili tahminlerini değerlendirir.

Göstergeler

Nesne/durum/olayı inceler.

Tahminini söyler.

Gerçek durumu inceler.

Tahmini ile gerçek durumu karşılaştırır.

Tahmini ile gerçek durum arasındaki benzerlikleri/farklılıkları açıklar.

Tahminine ilişkin çıkarımda bulunur.

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.

FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK

Kazanım 6. Küçük kaslarını kullanarak koordineli hareketler yapar.

Göstergeler

Nesneleri toplar.

Nesneleri kaptan kaba boşaltır.

Ellerini/parmaklarını/ayaklarını eş zamanlı ve koordineli hareket ettirir

Kazanım 7. Küçük kaslarını kullanarak güç gerektiren hareketleri yapar.

Göstergeler

Nesneleri eğ/büker.

Nesneleri döndürür.

Materyallere elleri/parmakları ile şekil verir.

Kazanım 8. Araç gereç kullanarak manipülatif hareketler yapar.

Göstergeler

Farklı materyaller kullanarak boyama yapar.

Nesnelere şekil verir.

Farklı yapıştırıcılar kullanarak materyalleri yapıştırır.

Farklı nesneleri keser.

Kalem tutmak için üç parmağını işlevsel kullanır.

Nesneleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.

Bir nesneyi kontrol etmek için başka bir nesne kullanır.

KAVRAMLAR

Doku, pürüzlü, pürüzsüz, sert, yumuşak vb.

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: “DUYU KUTULARI”

Sözcükler: Pürüzlü, pürüzsüz, sert, yumuşak vb.

Değerler:

Materyaller: Kutu, Çeşitli küçük eşya, oyuncak, malzeme, boncuk vb.

MATEMATİK, OYUN, ERKEN OKURYAZARLIK ETKİNLİĞİ

Öğretmen çocuklara dokunma duyularını ve görme duyularını kullanacakları bir oyun oynayacaklarını söyler.

Daha önceden belli sayıda 10 tane üstü delinmiş içine bazı nesneler konmuş kutular yan yana masaya dizilir. Kutuların ön yüzünde soru işaretleri vardır. Her bir kutuda bir nesne vardır. Örneğin; çam kozalağı, yaprak, çubuk, deniz kabuğu, taş vb.

Kutuların önünde bu nesnelerin resimleri eşlenmeden karışık olarak konmuş olmalıdır.

Çocuk masaya davet edilir. Elini kutuya sokması, kutunun içinde ne olduğunu tahmin etmesi istenir.

Tahminde bulunurken resimlere bakarak yardım alabilir.

Tahmin ettikten sonra nesneyi çıkarır ve tahminiyle karşılaştırır.
Sonra nesneyi o nesneye ait resmin üstüne koyar. O nesnenin ne işe yaradığını söyler.

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: "HAYDİ EŞLEŞTİR"

Sözcükler: Doku, pürüzlü, pürüzsüz, sert, yumuşak tüylü, tüysüz vb.

Değerler:

Materyaller: Karton kutular, Nesne resimleri, Keçe, Deri, Kumaş, Zımpara Kağıdı, Eva

MATEMATİK VE OYUN ETKİNLİĞİ

Nesneleri resimleriyle eşleştirme etkinliği için sınıftan bir kısım eşya alınır. Kalem, boya kutusu, cd, oyun hamuru kutusu, cetvel, lego, mandal, plastik çatal, anahtar, şimdiye kadar öğrenilen rakamlar masaya konarak bir sayfanın içine her birinin ayrı ayrı kalıpları çizilir.

Sayfa dolduktan sonra çoğaltılır ve çocuklara dağıtılır. Çocuklara bu resimlerin bu eşyalara ait olduğu söylenir. Ve tek tek resimler işaret edilerek hangi eşyanın resmi olduğu sorulur.

Cevaplar alındıktan sonra eşyalar çocuklara verilir ve eşyaların resimlerinin üstüne eşleştirilerek konması istenir.

Çocuklar sanat etkinliği için masalara alınır. Daha önceki etkinliklerden artan malzemeler çocuklara dağıtılır.

Keçe, deri, kumaş, eva vb. Küçük parçalar halinde kesmeleri istenir. Kesilen malzemeler karıştırılır.

Aynı olan malzemeler tekrar bir araya getirilerek gruplanır. Sonra malzemeler tekrar karıştırılır.

Gönüllü bir çocuğun gözleri kapatılır. Malzemeleri dokusuna, yumuşaklığına, sertliğine göre tekrar bir araya getirip gruplaması istenir. Sonra kesilen malzemeler A-4 kağıdına yan yana yapıştırarak kolaj çalışması yapılır. Çalışmalar panoda sergilenir.

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

- Başka hangi nesnelerle bu oyunu oynayabiliriz?
- Dokunarak tahmin etmekte zorlandınız mı?
- Resimler nesnelere benziyor mu?
- Nesneleri resimlerinden tanıyabildiniz mi?
- Dokunarak eşleştirmek mi daha kolay görerek eşleştirmek mi?
- Gözleriniz açık mı kapalı mı oyun oynamak daha eğlenceli?
- Sert olan malzemeler hangileriydi? Yumuşak olan malzemeler hangileridir?
- Bu malzemelerle başka neler yapabiliriz?

AİLE/TOPLUM KATILIMI

Evde aile veya arkadaşları ile iini gstermeyen bir pořete eřitli doku, byklk, kklkte olan malzemelerden koyularak iindekini grmeden ne olduėunu tahmin etme oyunu oynanması istenir.

UYARLAMA

Sınıfta zel gereksinimli bir ocuk bulunuyor ise etkinlik ėrenme sreci, “MEB OE Programı zel Gereksinimli ocukları Desteklemede Dikkat Edilmesi Gereken Notlar” metnindeki bilgiler doėrultusunda dzenlenir.