

T.C. MEB OKUL ÖNCESİ EĞİTİM PROGRAMI

GÜNLÜK PLAN

15/04/2024

Okulun Adı:

Yaş Grubu : 48-72 Ay

Öğretmenin Adı:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

BİLİŞSEL GELİŞİMİ

Kazanım 22. Bir hedefe ulaşmak için planlama yapar.

Göstergeler

- Kendine bir hedef belirler.
- Hedefini gerçekleştirme motivasyonunu açıklar.
- Hedefe ulaşmak için gerekli aşamaları ifade eder.Hedefe yönelik harekete geçer.
- Hedefe yönelik davranışın aşamalarını devam ettirir.
- Hedefe yönelik davranışları gerektiğinde değiştirir.
- Hedefe yönelik karmaşık görevleri yerine getirmek için gerekli düzenlemeleri yapar.

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 4. Konuşurken dil bilgisi yapılarını kullanır.

Göstergeler

- Konuşmalarında bağlaçlara yer verir.
- Konuşmalarında zarflara yer verir.
- Konuşmalarında zamirlere yer verir.
- Konuşmalarında edatlara yer verir.
- Sözcüklerdeki ekleri doğru kullanır.

Kazanım 6. Sözcük dağarcığını geliştirir.

Göstergeler

- Dinlediklerinde geçen yeni sözcükleri ayırt eder.
- Dinlediklerinde geçen yeni sözcüklerin anlamını sorar.
- Öğrendiği sözcükleri anlamına uygun kullanır.

FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK ÖZELLİKLERİ

Kazanım 9. Özgün çizimler yaparak kompozisyon oluşturur.

Göstergeler

- Çeşitli figürler/temel figürler çizer.

- ☑ Özgün çizimler yapar.
- ☑ Belirli çizimlerde kendine özgü imgeler kullanır.
- ☑ Figürlerinde ayrıntı kullanır.
- ☑ Anlam bütünlüğü olan bir resim çizer.

Kazanım 10. Müzik ve ritim eşliğinde hareket eder.

Göstergeler

- ☑ Müziğin temposuna, ritmine ve melodisine uygun dans eder.

Kazanım 12. Bedeniyle ilgili temizlik kurallarını uygular.

Göstergeler

- ☑ Elini/yüzünü yıkar.
- ☑ Tuvalet gereksinimine yönelik işleri yapar.
- ☑ Beden temizliğiyle ilgili araç gereçleri kullanır.

SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM ve DEĞERLER

Kazanım 2. Duygularını ifade eder.

Göstergeler

- ☑ Duygularını sözel olarak ifade eder.

Kazanım 3. Kendine güvenir.

Göstergeler

- ☑ Bilgilerini/becerilerini/başarılarını/hayallerini paylaşır.
- ☑ Sınırlılıklarını/zorlandığı durumları ifade eder.
- ☑ Grup önünde kendini ifade eder.

KAVRAMLAR

ÖĞRENME SÜRECİ

GÜNE BAŞLAMA

Çocuklar okula geldiklerinde birlikte güne başlamak için çemberde toplanır. Bugün haftanın hangi günü olduğu söylenir. Çocuklar yoklama rutinine katılır.

Okula gelirken neler gördükleri sorulur, her bir çocuğun konuşması için ortam oluşturulur.

Konuşmak istemeyen çocuklar konuşmaları için teşvik edilir ama zorlanmaz.

Hava durumunun nasıl olduğu hakkında konuşulur.

Sabah sporu olarak [Çok Şaşırdım!!! \(Ta Ta Ta\) / Okul Öncesi Spor-Dans](#) hep birlikte yapılır.

Öğrenme merkezlerine çocuklar yönlendirilir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklara "Bugün nerede oynamak istersin?" diye sorulur. Çocuklar verdikleri yanıtlara uygun merkezlere yönlendirilir.

Merkezlere yapılan yeni ilavelerle çocukların serbest bir şekilde oynamalarına fırsat verilir.

İsteyen çocukların oyun hamuru ile oynamalarına, isteyen çocukların serbest resim yapmalarına fırsat verilir.

TOPLANMA, TEMİZLİK, KAHVALTI, GEÇİŞLER

Öğrenme merkezlerinde oyun sonunda [Toplanma Müziği](#) açılır.

Müzik sonunda tüm merkezlerin düzenli bir şekilde toplanması sağlanır.

Müzik bittiğinde hep birlikte merkezlerin düzenli toplanıp toplanmadığı kontrol edilir.

Bir sağa baktım

Bir sola baktım

Lokomotif yaptım

Cuf cuf cuff.

Tekerlemesi söylenerek sıra olunur ve kahvaltı öncesinde elleri yıkamaya gidilir. Kahvaltı öncesi dua edilerek kahvaltıya geçilir.

Tüm çocuklara kahvaltısını yaptıktan sonra eller yıkanır ve sınıfa geçilir.

TÜRKÇE-SANAT (Bütünleştirilmiş Bireysel ve Büyük Grup Etkinliği)

Etkinlik Adı: Hayal Kurmak Ne Güzel

Sözcükler: Hayal, rüya, zihin, bellek

Değerler:

Materyaller: Hikaye kitabı, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, parmak boyası, renkli kağıtlar, su, bardak, yüzük, mendil

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.

- Minderlere oturulur. Tatil ve Ramazan Bayramının nasıl geçtiği ile ilgili çocuklarla sohbet edilir ve her birinin konuşmasına fırsat tanınır.
- Çocuklara hayal kurmak nedir? Diye sorulur. Gerçekleşmesi istenen şeyleri düşünmek, bir şeyi zihninizde canlandırmak olduğu söylenir.
- Mesela "Uçan bir köpek görmek" hayal etmek, "gözleri simsiyah kömür gibi köpek görmek" ise gerçek olduğu söylenir. Ağaçların konuşması hayal, ağaçların rüzgarda sallanmasının ise gerçek olduğu söylenir.
- Çocuklardan bir gerçek bir de hayal ürünü bir cümle kurmaları istenir.
- Hayal kurmak bize ne kazandırır?
- Bilgisayarda belge, fotoğraf vb. verilerin saklı olduğu bellek olduğu, insanlarda da aynı bilgisayarda olduğu gibi bir belleği olduğu, yaşadığımız olayları, öğrendiğimiz bilgileri zihninizde sakladığımız hayal kurmanın belleğimizi güçlendireceği, problem çözme

becerimizi geliřtirdiđi, duygularımızı iyileřtirdiđi, ve geleceđe ynelik hedefler belirlememize yardımcı olduđu sylenir. Mesela byynce đretmen, polis, mimar olmak, yada bir problem, sorun varsa onu zerek insanlara faydalı olmak gibi

- Siz daha nce hi hayal kurdunuz mu? Gibi sorular sorulur ve ocukların yanıtları dinlenir. Hayallerine ulařmak iin nasıl bir yol izleyebilecekleri sorulur.
- Daha sonra "[Hayal Kurmak Animasyon izgi Film](#)" izlenir.
- Masalara geilir ve ocukların hayal kurdukları Őeylerin resmini "[yle Bir Dalmıř Ki Hayallere Őarkısı](#)" eřliđinde yapmaları iin masalara ynlendirilir.
- [Hayal Kurmak Gzeldir Hikyesi](#)" izlenir.
- [Kukuli - Fındık Dalları Őarkısı](#) eřliđinde dans edilir.

AIK ALANDA OYUN

- ocuklar aık alana sıra olarak ıkılır.
- Gkyzndeki bulutlar, yerdeki cisimlerin glgeleri bir Őeylere benzetilir. (Bulutlarda ata binmiř ocuk, fil vb. tařlar ya da ađaların glgeleri birŐeylere benzetilerek hayal kurmalarına fırsat tanınır.)
- Oyuna geilir.
- Mergenci (Tavřan, Duvar, Avcı) Oyunu iin oyunculardan birisi hakem olarak seilebilir veya đretmen hakem olabilir.
- Oyuncular iki eřit takıma ayrılırlar. Takımlar karřı karřıya gelecek Őekilde dizilirler.
- Hakem, 6'ya kadar sayar. Bu srede takımlar toplanıp "tavřan, duvar, avcı" figrlerinden birine karar verirler.
- Hakem, 3'e kadar sayar ve takımlar belirledikleri figr yaparlar.
- **Oyun kurallarına** gre avcı tavřanı, tavřan duvarı, duvar da avcıyı yener.
- İki takım da aynı figr yaparsa berabere kalmıř olurlar, iki takım da birer puan alır.
- Duvar figr, iki elin avu ii de karřıya bakacak Őekilde yapılır.
- Avcı figr, iřaret ve bařparmaklar birleřtirilip gzlerde tutularak drbn Őeklinde yapılır.
- Tavřan figr ise iki elin iřaret parmakları bařın stne gelecek Őekilde yapılır.
- Oyun sonunda hakem alınan puanlara gre kazanan takımı aıklar.
- Oyun bitiminde sraya geilir ve sessizce snıfa gidilir.

***(Yz Yze 100 ocuk Oyunu projesi kapsamındadır. đretmen fotoğraf video ekebilir.)

ERKEN OKURYAZARLIK -OYUN (Bireysel ve Kk Grup Etkinliđi)

Etkinlik Adı: Kutudan Ne ıktı? Oyunu

Szckler: Solucan

Deđerler:

Materyaller: Etkinlik sayfası, kuru boya, bardak

- Masalara geilir ve etkinlik sayfaları dađıtılır.
- Bakanlıđın gnderdiđi kitaplar alıřılır.

- Çocuklardan gözlerini kapatmaları istenir.
- Ellerinde bir kutu olduğunu hayal etmeleri istenir.
- Şimdi kutuyu açtıklarını, kutunun içinde bir küçük solucan gördüklerini düşünmelerini, solucanın görünüşüne, hareketlerine vb. dikkat etmelerini söylenir.
- Solucanı gördüğünde neler hissettin? Böyle bir solucan gördüğünde yüz ifaden nasıl olur? vb. sorularla çocukların hayal ettiklerini canlandırmalarını istenir.

DEĞERLENDİRME

Çocukların karşılaştırma ve sınıflandırma becerilerine yönelik aylık planda belirtilen kontrol listesi kullanılır. Denge ve koordinasyon gelişimleri için fotoğraflar çekilir.

Çocukla Günü Değerlendirme: Çocuklara gün boyunca yapılan etkinlikler aşağıdaki cümlelerle hatırlatılır:

- Bugün neler yaptık/öğrendik?
- Öğrenme merkezlerinde ne tür oyunlar oynadın?
- Hiç hayal kurdun mu?
- Hayal kurduğunda kendini nasıl hissediyorsun?
- Kurduğumuz hayallerin gerçekleşmesi için neler yapabiliriz?
- Bugün yaptığımız etkinliklerden hangisini yapmak sizi mutlu etti.

gibi sorular sorularak ertesi gün yapılacak etkinliklerin planlanmasında düşünceleri alınır.

Genel Değerlendirme: Öğretmen gün bittikten sonra kullandığı gözlem kayıt araçlarını gözden geçirir. Gözlemlerine dayanarak çocuk, öğretmen ve program açısından yapılan değerlendirmeler genel ifadelerle yazılır. Burada öğretmenin günlük plan bileşenlerini (kazanım ve göstergeler, kavramlar ve etkinlikler) dikkate alması önemlidir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI Ailelere haber mektubu ile o gün işlenen konu hakkında bilgilendirme yapılır. Evde çocuklarla birlikte hayaller kurarak birbirlerine anlatmaları istenir.

ALTERNATİF ETKİNLİK LİNKLERİ

[Rafadan Tayfa - Rüya Macerası Çizgi Film](#)

[Çok Hayal Kuran Çocuk Hikâyesi](#)

İTERAKTİF ÇALIŞMALAR

[Puzzle,](#)

[Hafıza Oyunu,](#)

[İteraktif Çalışmalar](#)

[İteraktif Oyunlar](#)