

# T.C. MEB OKUL ÖNCESİ EĞİTİM PROGRAMI

## GÜNLÜK PLAN

7/05/2024

Okulun Adı:

Yaş Grubu : 48-72 Ay

Öğretmenin Adı:

### KAZANIM VE GÖSTERGELER

#### BİLİŞSEL GELİŞİMİ

**Kazanım 27.** Üst bilişsel becerileri değerlendirir.

##### Göstergeler

- Üst bilişsel bir görevi yerine getireni gözlemler.
- Üst bilişsel bir göreve ilişkin işlem basamaklarını sıralar.
- Üst bilişsel görevi başarmak için kullandığı stratejileri açıklar.
- Üst bilişsel görev hakkında yorum yapar.

#### DİL GELİŞİMİ

**Kazanım 6.** Sözcük dağarcığını geliştirir.

##### Göstergeler

- Öğrendiği sözcükleri anlamına uygun kullanır.
- Zıt/eş anlamlı/eş sesli sözcükleri kullanır.

#### FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK ÖZELLİKLERİ

**Kazanım 2.** Büyük kaslarını koordineli kullanır.

##### Göstergeler

- Farklı yönde/formda/hızda yürür.
- Bir hareketten diğerine seri bir şekilde geçiş yapar.

**Kazanım 4.** Büyük kaslarını kullanarak güç gerektiren hareketleri yapar.

##### Göstergeler

- Nesnelere/eşyaları iter.
- Nesnelere/eşyaları yuvarlar.

**Kazanım 10.** Müzik ve ritim eşliğinde hareket eder.

##### Göstergeler

- Bedenini kullanarak ritim çalışması yapar.
- Müziğin temposuna, ritmine ve melodisine uygun dans eder.
- Eşli ya da grup halinde 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 4.** Bir işi/görevi başarmak için kararlılık gösterir.

### Göstergeler

- Verilen işi/görevi başarabileceğini söyler.
- Kendiliğinden bir işe başlamaya istekli olduğunu gösterir.
- Bir iş/görev sırasında yönlendirme olmadan bilgilerini/becerilerini kullanır.
- Görevini sürdürmekten keyif alır.
- Başladığı işi sürdürmek için sebat gösterir.
- Başarmak için sebat gösterir.

**Kazanım 10.** Sosyal ilişkiler kurar.

### Göstergeler

- Başkalarıyla etkileşime girmeye isteklidir.
- Başkalarıyla etkileşime girer.
- Başkalarıyla girdiği etkileşimlerini sürdürür.
- Akranlarıyla arkadaşlık kurar.
- Arkadaşlıklarını sürdürür.
- Arkadaşlığın önemini açıklar.

## KAVRAMLAR

**Zıt:** Uzun Kısa

## 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 [Zürafa Şarkısı \(Ritim\) - Burak Onurlu](#) 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.

Öğrenme merkezlerine Zürafalar ile ilgili görseller konur.

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-MÜZİK (Bütünleştirilmiş Bireysel ve Büyük Grup Etkinliği)

**Etkinlik Adı:** Zürafaları Öğreniyorum

**Sözcükler:** Zürafa, labirent

**Değerler:**

**Materyaller:** Çalışma kağıtları, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, ip, kağıt tabak, renkli toplar

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.

- Çocuklarla zürafalar hakkında sohbet edilir.
- Zürafalar nerede yaşar? Boyunları uzun mudur kısa mıdır? Otçul mu etçil mi bir hayvandır? Soruları sorulur.
- Daha sonra "[Zürafa - Hayvanları Tanıyalım - Eğitici Video](#)" ve "[Zürafa Arği - Yaprakları Kim Yedi? Çizgi Film](#)" izlenir
- "Zürafa" parmak oyunu oynanır.

### ZÜRAFA PARMAK OYUNU

Hayvanat bahçesine gittim (parmaklarla yürüme hareketi yapılır)

Başımı yukarı çevirdim (baş yukarı kaldırılır)

Birde ne göreyim

upuzun bir boyun (sağ kol yukarı kaldırılır)

Çok şaşırdım (yüze şaşırmış ifadesi verilir)

Döndüm maymuna baktım

Boynu kısa mı kısa (kol yarım kaldırılır)

Merdivene tırmandım (tırmanma hareketi yapılır)

Uzun boynuna yakından baktım

hemen tanıdım, bu bizim zürafa

- [Kısa Boylu Zürafa Hikâyesi](#) izlenir.
- [Zürafa](#) sanat etkinliği "[Zürafa Şarkısı](#)" eşliğinde yapmaları için masalara yönlendirilir.

- Daha önce öğrenilen [Zürafa Şarkısı](#) söylenir hareketleri yapılır.

### **MERHABA BEN ZÜRAFA**

Merhaba ben zürafa  
Yaşarım Afrika'da  
Uzundur boynum benim  
Yaprakları çok severim  
Sen de ol zürafa  
Kuyruğunu salla  
Bir sağa bir sola  
Toynağını salla  
Merhaba ben zürafa  
Yaşarım otlaklarda  
Beneklerim var benim  
Kahverengidir rengim  
Merhaba ben zürafa  
Uyurum böyle ayakta  
Uzundur dilim benim  
Böyle temizlenirim

### **AÇIK ALANDA OYUN**

- Çocuklar açık alana sıra olarak çıkılır.
- Labirent Oyunu oynanır.
- Oyun alanına labirent şekli çizilir.
- Labirent şeklinin en fazla dört giriş noktası bulunur.
- Oyuncular labirentin giriş noktasında bekler ve aynı anda labirente giriş yaparlar.
- Labirentin ortasındaki hedef noktaya ilk ulaşan oyuncu oyunu kazanır.
- Oyun, labirentin dışından ortadaki hedef noktaya doğru oynanabileceği gibi ortada bulunan hedef noktadan dışarıya doğru da oynanabilir.
- Oyun tek girişten süre tutularak da oynanabilir.
- Oyuncular labirentte ayakla taş sürükleyerek veya değnekle taş sürüyerek oyunu zorlaştırabilir.
- Oyun bitiminde sıraya geçilir ve sessizce sınıfa gidilir.

\*\*\*(Yüz Yüze 100 Çocuk Oyunu projesi kapsamındadır. Öğretmen fotoğraf video çekebilir.)

### **ERKEN OKURYAZARLIK - OYUN (Bireysel ve Küçük Grup Etkinliği)**

**Etkinlik Adı:** Kare Labirent Oyunu

**Sözcükler:** Labirent

**Değerler:**

**Materyaller:** Etkinlik sayfası, kuru boya, lego/tuğla oyuncak, küçük plastik top, rulo kağıt ya da ahşap çubuk

- [Kare Labirent Oyunu](#) için sınıftaki büyük boy lego/tuğla oyuncakları ile labirent oluşturulur.
- Küçük plastik topu çocuklar havlu peçete rulosu, ahşap çubuk vb ile dışarıdan içeri doğru sürükleyerek götürürler.
- Bu sırada [Online Zamanlayıcı](#) kullanılarak kısa sürede labirenti bitiren çocuk kazanmış olur.
- Etkinlik sayfalarını yapmak için çocuklar masalara yönlendirilir.

## DEĞERLENDİRME

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

**Çocukla Gün Değerlendirme:** Çocuklara gün boyunca yapılan etkinlikler aşağıdaki cümlelerle hatırlatılır:

- Bugün neler yaptık/öğrendik?
- Zürafalar nerede yaşar?
- Sınıfta uzun olan bir şey gösterir misin?
- Uzun boylu mu olmak isterdin kısa boylu mu?
- 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.

### ALTERNATİF ETKİNLİK LİNKLERİ

[Zürafa Çizimi](#)

[Uzun Kısa - Kare - Eğitici Film](#)

["Zürafa Argi - Yaprakları Kim Yedi? Çizgi Film"](#)

[Zürafa Saklama Rehberi Hikâyesi](#)

[Labirent Oyunu - Okulöncesi Etkinlik](#)

## İTERAKTİF ÇALIŞMALAR

[Puzzle,](#)

[Hafıza Oyunu,](#)

[İnteraktif Çalışmalar,](#)

[İnteraktif Oyunlar](#)