

T.C. MEB OKUL ÖNCESİ EĞİTİM PROGRAMI

GÜNLÜK PLAN

1/11/2024

Okulun Adı:

Yaş Grubu : 48-72 Ay

Öğretmenin Adı:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

BİLİŞSEL GELİŞİMİ

Kazanım 1. Nesneye/duruma/olaya yönelik dikkatini sürdürür.

Göstergeler

- Dikkat edilmesi gereken nesneye/duruma/olaya odaklanır.
- Dikkat dağıtıcı uyaranlara rağmen etkinliğe yönelik dikkatini sürdürür.

Kazanım 9. Sayı farkındalığı gösterir.

Göstergeler

- Gösterilen sayının kaç olduğunu söyler.
- Söylenen sayıyı gösterir.

Kazanım 10. Sayma becerisi sergiler.

Göstergeler

- Gösterilen gruptaki nesnelere sayar.
- Belirtilen sayı kadar nesne/varlığı gösterir.
- Nesne grupları ile sayıları eşleştirir.
- Grup hâlindeki nesnelere/varlıkların sayısını saymadan hızlıca söyler.

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 8. Görsel materyalleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.

Göstergeler

- Görsel materyalleri inceler.
- Görsel materyalleri açıklar.

FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK ÖZELLİKLERİ

Kazanım 8. Araç gereç kullanarak manipülatif hareketler yapar.

Göstergeler

- Parmağını kullanarak çizim yapar.
- Kalem tutmak için üç parmağını işlevsel kullanır.

SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM VE DEĞERLER

Kazanım 8. Toplumsal yaşamdaki farklılıklarla ilgili değerlere uygun davranır.

Göstergeler

- Farklılıkları tanır.

- ☑ Farklılıklarla ilgili düşüncelerini paylaşır.
- ☑ Farklılıklara müsamaha gösterir.
- ☑ Farklılıklara saygı duyar.
- ☑ Farklılıklarla ilgili değerleri savunur.
- ☑ Farklılıklarla ilgili uygun olmayan eylemleri sorgular.

KAVRAMLAR

Sayı/Sayılar: 4 sayısı

Zıt: Aynı Farklı

ÖĞRENME SÜRECİ

GÜNE BAŞLAMA

Çocuklar okula geldiklerinde birlikte güne başlamak için çemberde toplanır. "Bugün günlerden hangi gün 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.

Sabah sporu olarak [Balta- Onu EROL](#) 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 sayılar ile görseller, varsa puzzle konur.

İsteyen çocukların oyun hamuru ile oynamalarına fırsat tanınır, oyun hamurundan daha önce öğrendikleri sayıları yapmaları için yönlendirilir.

Tepsi ya da ona benzer geniş bir kaba tuz, kinetiks kum vs. koyular ve çocukların sayılar yapmasına olanak sağlanır.

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-MATEMATİK-MÜZİK (Bütünleştirilmiş Bireysel ve Büyük Grup Etkinliği)

Etkinlik Adı: 4 Sayısını Öğreniyorum

Sözcükler: 4 rakamı, toplu, düşünce, fikir, farklı, nal

Değerler: Saygı

Materyaller: Hikaye kitabı, makas, yapıştırıcı, çalışma sayfaları, boya kalemleri, tepsi, tuz, kinetiks kum vb., 4 Sayısı kartları, ters ve düz şekilde yazılmış 1,2,3,4,7 gibi sayılardan oluşan kağıtlar ile ilgili görseller

- Çocuklar masaya alınır ve 4 rakamından Flamingo etkinliği dağıtılır ve etkinliklerin yapılışında rehberlik edilerek çalışma tamamlanır.
- [4 Rakamını Öğreniyorum](#) ve [4 Rakamı Nasıl Çizilir?](#) eğitici videolar izlenir.

"Bir, iki, üç, dört,

Hep birlikte dans edelim,

Bir, iki, üç, dört,

Rakamları öğrenelim!" diyerek 4 rakamının yazılışı, yazılış yönü vurgulanarak gösterilir.

- Sayıları yazarken ters yazılmaması gerektiği söylenir.
- Hep birlikte işaret parmaklarımızda havada 4 rakamı çizme çalışması yapılır.
- Masaya 4 rakamının haricinde ters yazılmış 1,2,3,4,7 vb sayıların bulunduğu kartlar koyulur.
- Çocuklardan doğru yazılmış 4 sayılarını bulmaları istenir.
- Masaya lego vb. küçük oyuncaklar dökülür ve önce öğretmen dörderli olarak oyuncakları daire içine alır, daha sonra çocuklardan dörderli gruplayarak çizmeleri istenir.
- [4 Rakamı Flash Kartları ve Slayt Gösterisi](#) izlenir ve görseller hakkında konuşulur.
- Çocuklardan sınıfta bulunan nesnelere dört tane alarak getirmeleri istenir.
- Dört nesne getiren çocuklar önce sayar sonra öğretmenin verdiği boş A4 kağıdına getirdiği nesnenin resmini çizer ve yanına dört rakamını yazar. (Dört lego, dört kalem vb.)

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

- Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.
- Daha önce öğrenilen parmak oyunu ve tekerlemeler tekrar edilir. [4 Rakamı Tekerlemesi](#) söylenir.

4 RAKAMI

4 Bacaklı kurbağa

Zıplıyordu taşlarda

Ayağı kaydı suya düştü

Oyun bitti sonunda

- Ardından [Aslan ve Yavruları Hikâyesi -Farklı Fikirlerle Saygı](#) hikayesi seyredilir ve hikaye hakkında çocuklara sorular sorulur.
- Çocuklara dünyada her şey tek renk olsaydı nasıl olurdu? Peki böyle rengarenk olması güzel mi? diye sorulur.

- Farklılıkların güzel olduğunu çocukların ifade etmelerine rehberlik edilir.
- Çocuklara herkesin her konuda farklı fikirleri olabileceği, bunun çok normal olduğu, önemli olanın birbirimizin fikirlerine saygı göstermek olduğu, herkes birbirinin düşüncelerine, fikirlerine saygı gösterirse çok mutlu bir toplum olabileceğimiz söylenir.

Müzik saatinde önceden öğrenilen şarkılar tekrar edildikten sonra [4 Rakamı Şarkısı](#) öğretilir.

4 ŞARKISI

Dört dört eller yukarı

Arabanın tekeri dört tanedir değil mi?

Yuvarlaktır yuvarlak tekerleri

Dört dört eller yukarı

Dört dört eller yukarı

Atlar gider dört nala dört tane ayağıyla

Haydi koş gel gidelim seninle atlara

AÇIK ALANDA OYUN

- Çocuklar açık alana sıra olarak çıkılır.
- Bir müddet serbest oynanır.
- Oyun sonunda sırayla sınıfa geri dönülür.

ERKEN OKURYAZARLIK - OYUN (Bireysel ve Küçük Grup Etkinliği)

Etkinlik Adı: 4 Rakamı Oyunu

Sözcükler: 4 rakamı

Değerler:

Materyaller: Etkinlik sayfası, masa, tahta kalemi, kağıt mendil, sayıların bulunduğu kağıtlar, puzzle için eva

- [4 Rakamı Oyunu](#) için yere 4 rakamlarının yazılı olduğu kağıtlar konur. (Daha karmaşık hale getirmek için sınıfın düzeyine göre daha önce öğrendikleri rakamların olduğu kağıtlar da koyulabilir.
- Sınıf düzeyine göre bu kağıtlar karışık koyulabilir ya da 4 rakamı bir yol gibi dizilir, diğer rakamlar etrafına koyulur.
- Çocuklar 4 rakamına basarak az ileride üzerinde şimdiye kadar öğrendikleri rakamların yanında dört rakamı da yazılı olan masaya ulaşırlar.
- Önce kağıt mendiller 4 rakamlarını silerek hızlı bir şekilde 4 rakamı puzzle tamamlarlar.
- Çocuklar erken okuryazarlık çalışması için masalara alınır ve önceden pipet ile hazırlanan sayfalar çocuklara dağıtılır ve 4 sayısı çizme çalışması yapılır.
- Çalışmayı erken bitiren çocuklara (her çocuğa yaptırılmalıdır) "4" rakamını tahtada da yazdırılır.
- Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

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?
- Bizlere dört tane olan bir şey söyler misin? (Atın ayakları, masanın, sandalyenin ayakları vb.?)
- Herkes aynı şeyi mi düşünmeli?
- Farklı düşünen arkadaşlarımıza karşı nasıl davranmalıyız?

gibi sorular sorularak ertesi gün yapılacak etkinliklerin planlanmasında düşünceleri alınır.

Genel Değerlendirme:

Çocuk Açısından:

Öğretmen Açısından:

Program Açısından:

AİLE/TOPLUM KATILIMI

Aile Katılımı: Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

[Puzzle,](#)

[Hafıza Oyunu,](#)

[İnteraktif Çalışmalar,](#)

[İnteraktif Oyunlar](#)

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

Oyun Hamuru ile 4 rakamı şekli verme çalışması yapılabilir.