,T.C. MEB OKUL ÖNCESİ EĞİTİM PROGRAMI

GÜNLÜK PLAN

7/04/2025

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.

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.

☑ Eşli ya da grup halinde dans eder.

SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM ve DEĞERLER

Kazanım 2. Duygularını ifade eder.

Göstergeler

☑ Duygularını sözel olarak ifade eder.
☑ Duygularının nedenlerini açıklar.

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 zihnimizde 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 zihnimizde sakladığımız hayal kurmanın belleğimizi güçlendireceği, problem çözme becerimizi geliştirdiği, duygularımızı iyileştirdiği, ve geleceğe yönelik hedefler belirlememize yardımcı olduğu söylenir. Mesela büyüyünce öğretmen, polis, mimar olmak, yada bir problem, sorun varsa onu çözerek insanlara faydalı olmak gibi
- Siz daha önce hiç hayal kurdunuz mu? Gibi sorular sorulur ve çocukların yanıtları dinlenir. Hayallerine ulaşmak için nasıl bir yol izleyebilecekleri sorulur.
- Daha sonra "Hayal Kurmak Animasyon Çizgi Film" izlenir.
- Masalara geçilir ve çocukların hayal kurdukları şeylerin resmini "Öyle Bir Dalmış Ki Hayallere Şarkısı" eşliğinde yapmaları için masalara yönlendirilir.
- Hayal Kurmak Güzeldir Hikâyesi" izlenir.
- Kukuli - Fındık Dalları Şarkısı eşliğinde dans edilir.

AÇIK ALANDA OYUN

- Çocuklar açık alana sıra olarak çıkılır.
- Gökyüzündeki bulutlar, yerdeki cisimlerin gölgeleri bir şeylere benzetilir. (Bulutlarda ata binmiş çocuk, fil vb. taşlar ya da ağaçların gölgeleri birşeylere benzetilerek hayal kurmalarına fırsat tanınır.)

- Oyuna geçilir.
- Mergenci (Tavşan, Duvar, Avcı) Oyunu için oyunculardan birisi hakem olarak seçilebilir veya öğretmen hakem olabilir.
- Oyuncular iki eşit takıma ayrılırlar. Takımlar karşı karşıya gelecek şekilde dizilirler.
- Hakem, 6'ya kadar sayar. Bu sürede takımlar toplanıp "tavşan, duvar, avcı" figürlerinden birine karar verirler.
- Hakem, 3'e kadar sayar ve takımlar belirledikleri figürü yaparlar.
- **Oyun kurallarına** göre avcı tavşanı, tavşan duvarı, duvar da avcıyı yener.
- İki takım da aynı figürü yaparsa berabere kalmış olurlar, iki takım da birer puan alır.
- Duvar figürü, iki elin avuç içi de karşıya bakacak şekilde yapılır.
- Avcı figürü, işaret ve başparmaklar birleştirilip gözlerde tutularak dürbün şeklinde yapılır.
- Tavşan figürü ise iki elin işaret parmakları başın üstüne gelecek şekilde yapılır.
- Oyun sonunda hakem alınan puanlara göre kazanan takımı açıklar.
- 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: Kutudan Ne Çıktı? Oyunu

Sözcükler: Solucan

Değerler:

Materyaller: Etkinlik sayfası, kuru boya, bardak

- Masalara geçilir ve etkinlik sayfaları dağıtılır.
- Bakanlığın gönderdiği kitaplar çalışılır.
- 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:

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**

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

Rafadan Tayfa - Rüya Macerası Çizgi Film

Çok Hayal Kuran Çocuk Hikâyesi