

## GÜNLÜK PLAN

**Okul Adı:**

**Tarih:**

**Yaş Grubu (Ay):** 36-48 Ay

**Öğretmen Adı:**

### ALAN BECERİLERİ

#### Türkçe Alanı

TAB1.1. Dinlemeyi/ İzlemeyi Yönetme

TAB1.2. Anlam Oluşturma

TAB3.1.Konuşmayı Yönetme

TAB3.2. İçerik Oluşturma

#### Fen Alanı

FBAB1. Bilimsel Gözlem Yapma

FBAB4. Bilimsel Veriye Dayalı Tahmin Etme

FBAB.7. Deney Yapma

#### Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB1.1. Büyük Kas Becerileri

HSAB1.2.Küçük Kas Becerileri

HSAB1.4. Beden Farkındalığı Becerileri

HSAB2.3. Aktif Yaşam Becerileri

### KAVRAMSAL BECERİLER

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.2.Gözlemleme Becerisi

KB2.2.SB1. Gözleme ilişkin amaç-ölçüt belirlemek

KB2.2.SB2. Uygun veri toplama aracı ile veri toplamak

KB2.2.SB3. Toplanan verileri sınıflandırmak ve kaydetmek

KB2.5. Sınıflandırma Becerisi

KB2.5.SB1. Nesne, olgu ve olaylara ilişkin değişkenleri/ölçütleri belirlemek

KB2.5.SB2. Nesne, olgu ve olayları ayırtmak veya bölmek

KB2.5.SB3. Nesne, olgu ve olayları tasnif etmek

KB2.5.SB4. Nesne, olgu ve olayları etiketlemek

### EĞİLİMLER

#### E2. Sosyal Eğilimler

E2.1. Empati

E2.2. Sorumluluk

E2.3. Girişkenlik

E2.4. Güven

E2.5. Oyunseverlik

### PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

#### Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri

2.1. Benlik Becerileri (SDB1)

SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi)

SDB1.1.SB1. Öğreneceği yeni konu/kavram veya bilgiyi nasıl öğrendiğini belirlemek  
SDB1.1.SB1.G1. Merak etmenin öğrenmeye etkisini fark eder.  
SDB1.1.SB1.G2. Merak ettiği konu/kavrama ilişkin soru sorar.  
SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi)  
SDB1.2.SB5. Kendi öğrenme durumunu geliştirmeye yönelik çalışmalar yapmak  
SDB1.2.SB5.G1. Merak ettiği konu/kavramları öğrenmek için uygun yöntem geliştirir.  
SDB1.2.SB5.G2. Geliştirdiği yöntemi uygular.  
SDB1.2.SB5.G3. Yöntemi uygularken karşılaştığı sorunları fark eder.  
SDB1.2.SB5.G4. Karşılaştığı sorunlara çözüm önerileri geliştirir.

## 2.2. Sosyal Yaşam Becerileri (SDB2)

SDB2.1. İletişim Becerisi  
SDB2.1.SB4. Grup iletişimine katılmak  
SDB2.1.SB4.G1. Grup iletişimine katılmaya istekli olur.  
SDB2.1.SB4.G2. Grup üyelerinin duygu ve düşüncelerine ilgi gösterir.  
SDB2.1.SB4.G3. Grup içi iletişime katkıda bulunur.

## Değerler

D3 Çalışkanlık  
D3.1. Azimli olmak  
D3.1.1. Gayretli olmanın hedeflere ulaşma üzerindeki etkisini fark eder.  
D3.1.2. Zorlukları aşmak için çaba gösterir.  
D3.2. Planlı olmak  
D3.2.1. Görev ve sorumlulukları yerine getirmek için planlama yapar.  
D3.2.2. Hedeflere ulaşmak için hazırladığı planı uygular.  
D3.2.3. Zamanı etkili yönetmenin önemini fark eder.  
D3.3. Araştırmacı ve sorgulayıcı olmak  
D3.3.1. Yaratıcılığını geliştirecek faaliyetlere katılır.  
D3.3.2. Çeşitli fikir, argüman ve yeni bilgilere açık olur.  
D3.3.3. Bilimsel, teknolojik alanlardaki gelişmelerle ilgili etkinliklere katılmaya istekli olur.  
D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak  
D3.4.1. Grupla çalışma becerisi sergiler.  
D3.4.2. Sosyal sorumluluk ve toplum hizmeti çalışmalarında aktif görev alır.  
D3.4.3. Kendine uygun görevleri almaya istekli olur.  
D3.4.4. Kişisel ve grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirir.

## Okuryazarlık Becerileri

Ob1. Bilgi Okuryazarlığı  
OB1.1. Bilgi İhtiyacını Fark Etme  
OB1.1.SB1. Bilgi ihtiyacını fark etmek  
OB1.1.SB2. Bilgi türlerini fark etmek (sanatsal, gündelik vb.)  
OB1.2. Bilgiyi Toplama  
OB1.2.SB1. İstenen bilgiye ulaşmak için kullanacağı araçları belirlemek  
OB1.2.SB2. Belirlediği aracı kullanarak olay, konu ve durum ile ilgili bilgileri bulmak  
OB1.2.SB3. Bir olay, konu ve durum ile ilgili ulaşılan bilgileri doğrulamak  
OB1.2.SB4. Bir olay, konu ve durum ile ilgili ulaşılan bilgileri kaydetmek  
OB1.3. Bilgiyi Özetleme  
OB1.3.SB1. Bilgiyi çözümlemek  
OB1.3.SB2. Bilgiyi sınıflandırmak  
OB1.3.SB3. Bilgiyi yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)

## **ÖĞRENME ÇIKTILARI**

### **Türkçe Alanı**

TADB.1. Dinleyecekleri/izleyecekleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyalleri yönetebilme

- a) Kendisine sunulan seçenekler arasından dinleyecekleri/izleyecekleri materyalleri seçer.
- b) Seçilen materyalleri dinler/izler.

TADB.2. Dinledikleri/izledikleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyalleri ile ilgili yeni anlamlar oluşturabilme

- a) Dinledikleri/izledikleri iletilerde yer alan bilgiler ile günlük yaşamı arasında ilişki kurar.
- b) Görsellerden yararlanarak dinleyecekleri/izleyecekleri hakkındaki tahminlerini söyler.

TAKB.1. Konuşma sürecini yönetebilme

- a) Yetişkin yönlendirmesiyle konuşacağı konuyu seçer.
- b) Konuşmaya başlamak için uygun zamanı bekler ve yetişkin yönlendirmesiyle bir konu hakkında konuşur.

TAKB.2. Konuşma sürecinin içeriğini oluşturabilme

- a) Konuşacağı konu ile günlük yaşamı arasında bağlantı kurar.
- b) Konuşmanın devamı hakkındaki tahminini söyler.

### **Fen Alanı**

FAB.1. Günlük yaşamında fenle ilgili olaylara/olgulara ve durumlara yönelik bilimsel gözlem yapabilme

- a) Nesnelerin betimsel/fiziksel özelliklerine yönelik gözlemlerini ifade eder.
- b) Gökyüzündeki cisimleri gözlemler.
- c) Materyallerin gözlemlenebilir özellikleriyle ilgili verileri duyuları aracılığıyla toplar.
- ç) Canlı ve cansız varlıkların niteliklerini açıklar.
- d) Çevresindeki farklı canlıların seslerini/hareketlerini taklit eder.

FAB.4. Fene yönelik olay ve/veya olgulara yönelik bilimsel veriye dayalı tahminlerde bulunabilme

- a) Kendi beslenmesiyle ilgili bilgilerden yola çıkarak beslenmenin canlılar için önemini önermelerle ifade eder.

FAB.7. Merak ettiği konular/olay/durum hakkında deneyler yapabilme

- a) Deney yapmak için istekli olur.
- b) Birkaç malzeme kullanarak deney yapar.

### **Hareket ve Sağlık Alanı**

HSAB.1. Farklı çevre ve fiziksel etkinliklerde büyük kas becerilerini etkin bir şekilde uygulayabilme

- a) Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketlerini yapar.
- b) Etkinliğinin durumuna uygun denge hareketlerini yapar.
- c) Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.

HSAB.2. Farklı ebat ve özellikteki nesneleri etkin bir şekilde kullanabilme

- a) Farklı büyüklükteki nesneleri kavrar.
- b) Nesneleri şekillendirir.
- c) Farklı boyutlardaki nesneleri kullanır.
- ç) Çeşitli nesneleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.

HSAB.4. Beden farkındalığına dayalı hareket edebilme

- a) Bedenin bölümlerini gösterir.

HSAB8. Aktif ve sağlıklı yaşam için hareket edebilme

- a) İç ve dış mekanda hareketli etkinliklere istekle katılır.
- b) Günlük yaşamda duruma ve şartlara uygun giyinir.

## **İÇERİK ÇERÇEVESİ**

**Kavramlar:** Gece, Gündüz, Sıcak, Soğuk

**Sözcükler:** Zaman

**Materyaller:** Saat, Küre, Fener

**Eğitim/Öğrenme Ortamları:** Etkinlikler için gerekli materyaller hazırlanır ve sınıf ortamı düzenlenir.

## **GÜNE BAŞLAMA ZAMANI**

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.

## **BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK**

Tuvalet ve temizlik ihtiyacı için lavabolara geçilir. Ellerin nasıl yıkanması gerektiği gösterilir. Sıra ile eller yıkanarak kahvaltıya geçilir.

## **ETKİNLİK**

### **GECE- GÜNDÜZ**

Öğretmen çocuklara “gece-gündüz” deneyi yapacaklarını söyler. Daha sonra çocuklara küre ve fener gösterilir. Kürenin, üstünde yaşadığımız dünyayı, fenerin de güneşi temsil ettiği söylenir. Öğretmen tarafından fener açılır ve küre, fenere doğru yaklaştırılır. Fenerin küreye yansıdığı bölümünün aydınlık mı, karanlık mı olduğu sorulur. Daha sonra aydınlık bölümde “gündüz” karanlık bölümde ise “gece” olduğu söylenir. Deney, bütün çocukların katılımıyla tekrarlanır.

Çocukların sabah neler yaptıkları, öğlen neler yaptıkları, öğleden sonra neler yaptıkları ve akşam neler yaptıkları hakkında sohbet edilir. Zamanı nasıl takip ettiğimiz, kaç saat olduğu vb. sorular sorulur.

Etkinliğin ardından, Eğitim Seti 4. Kitap 6, 7 ve 8. Sayfalar çalışılır.

## **DEĞERLENDİRME**

- Güneş olmasaydı dünyamız aydınlık olur muydu?
- Geceler neden karanlık olur?

## **ETKİNLİK**

### **SICAK MI, SOĞUK MU?**

Çocuklarla sıcak ve soğuk hakkında konuşulur. Sorular sorulur. Bir nesne, yer ya da eşya adı söylenir ve çocuklar da sıcak ya da soğuk diye cevap verirler. Soba, kar, güneş, kalorifer, ocak, buz, dondurma, çay, çorba, fırın, çöl, buzul, kutup. Çocuklara, ısı kaynaklarının neler olduğu sorulur. Çocuklardan gelen yanıtlardan sonra güneşin en büyük ısı ve ışık kaynağı olduğu söylenir. Çocuklarla sıcak soğuk oyunu oynanır. Ebe seçiminden sonra seçilen nesne bir yere saklanır. Ebe nesneye yaklaşırsa, çocuklar hep bir ağızdan “sıcak”, uzaklaşırsa da “soğuk” derler.

## **DEĞERLENDİRME**

- Isı kaynakları nelerdir?
- Oyunumuz eğlenceli miydi?
- Oyunu oynarken zorlandınız mı?

## **FARKLILAŞTIRMA**

**Zenginleştirme:**

**Destekleme:**

## **AİLE / TOPLUM KATILIMI**

**Aile Katılımı:**

**Toplum Katılımı:**