

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

TAB2.1. Okumayı Yönetme

TAB2.2. Anlam Oluşturma

TAB3.1.Konuşmayı Yönetme

Fen Alanı

FBAB.7. Deney Yapma

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB1.1. Büyük Kas Becerileri

HSAB1.2.Küçük Kas Becerileri

KAVRAMSAL BECERİLER

Temel Beceriler (KB1)

Saymak, Okumak

Yazmak, Çizmek

Bulmak, Seçmek

Belirlemek, İşaret Etmek

Ölçmek, Sunmak

Çevirmek, Kaydetmek

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.2.Gözlemlleme 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

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E1.2. Bağımsızlık

E1.3. Azim ve Kararlılık

E1.4. Kendine İnanma (Öz Yeterlilik)

E1.5. Kendine Güvenme (Öz Güven)

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 İlişkin Soru Sorar.
Sdb1.1.Sb2. Olaylar/Durumlar Karşısında Hangi Duyguları Yaşadığını Fark Etmek
Sdb1.1.Sb2.G1. Duygularını Sözel Olarak İfade Eder.
Sdb1.1.Sb2.G2. Duygularını Farklı Yollarla İfade Eder.
Sdb1.1.Sb2.G3. Duygularının Değişebileceğini Fark Eder.
Sdb1.1.Sb2.G4. Duyguları Ve Davranışları Arasındaki İlişkiyi Söyler.
Sdb1.1.Sb3. Kendi Duygularına İlişkin Farkındalığını Artırmaya Yönelik Çalışmalar Yapmak
Sdb1.1.Sb3.G1. İyi Hissettiren Duyguların Neler Olduğunu Bilir.
Sdb1.1.Sb3.G2. Kötü Hissettiren Duyguların Neler Olduğunu Bilir.

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.

TAOB.1. Resimli öykü kitabı, dijital araçlar, afiş, broşür gibi görsel materyalleri yönetebilme

a) Kendisine sunulan görsel okuma materyallerini inceler.

b) Kendisine sunulan seçenekler arasından görsel okuma materyallerini seçer.

TAOB.2. Görsel materyallerden anlamlar üretebilme

a) Görsel okuma materyallerinde yer alan bilgiler ile günlük yaşamı arasında ilişki kurar.

b) Görsellerde hareketle metinle ilgili tahminde bulunur.

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.

Fen Alanı

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.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Kavramlar: Aynı-benzer-farklı

Sözcükler: Simetri, zıplamak

Materyaller: Sulu boya, beyaz kağıt, çuval/torba, pinpon topları, sepet

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

SANAT, OYUN, SİMETRİ

Öğretmen, çocuklara “Bugün bir resim yapacağız ancak bu resmin iki tarafı da aynı olacak.” der. Öncelikle resim kağıdı ortadan ikiye katlanır. Çocuklar parmaklarıyla katlanan kısma bastırır ve kağıdın ortasında bir çizgi oluştuğunda kağıdı tekrar açarlar. Tıpkı bir defterin iki sayfası gibi olur. Sonra bu sayfalardan birine parmak boyalarından küçük damlalar yaparlar. Ardından kağıdı tekrar ikiye katlanır ve üzerine bastırılır. Kağıt tekrar açıldığında birbirine simetrik olan bir resim ortaya çıkar. Öğretmen ayna oyununu oynatmak için çocukları oyun alanına alır. Oyuna başlamadan önce (varsa) büyük bir ayna önünde çocukların kendi hareketlerini incelemelerine fırsat verilir. Ardından çocuklar, daire olarak oturur. Sayışmaca ile iki oyuncu seçilir. Seçilen oyuncular ortada karşılıklı dururlar. Kendi aralarında anlaşarak Ayna ve Çocuk karakterlerini belirler. Ayna olan çocuk ağzını bükme, başını okşama, duyguları gösterme gibi kendi belirleyeceği hareketleri yapar, karşısındaki çocuk da aynısını yapmaya çalışır.

Daha sonra ayna ve çocuk yer değiştirir ve etkinlik böylece tekrarlanır. Her grup sonunda yapılan taklitler ve hareketler hakkında değerlendirmeler yapılarak oyun sürdürülür.

Etkinliğin ardından, Eğitim Seti 7. Kitap 31 ve 32. Sayfa çalışılır.

DEĞERLENDİRME

Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki türlerde sorular yöneltilebilir:

- Yaptığımız resmi anlatır mısınız?
- Ayna oyununu beğendiniz mi?
- Yaptığınız en ilginç hareket hangisiydi?
- Karşılıklı aynı hareketleri yapabildiniz mi?

ETKİNLİK

ZIP ZIP ZIPLARIM

Çocuklarla ısınma hareketleri yapılır. Öğretmen yere başlangıç ve bitiş çizgileri çizer. Çocuklar iki gruba ayrılır. Çocuklar ritim eşliğinde önce başlangıç çizgisinden başlayıp çift ayak zıplayarak bitiş çizgisine varmaya çalışırlar. Ardından başlangıç çizgisinden çuval giyilip zıplayarak bitiş çizgisine varılır. En çabuk bitiş çizgisine ulaşan grup birinci olur.

Isınma oyunundan sonra diğer oyuna geçilir. Çizginin başlangıç ve bitiş noktalarına her iki grup içinde sepetler konulur. Başlangıç sepeti pinpon toplarıyla doludur. Bitiş sepetleri ise boştur. Çocuklar eşit sayıda iki gruba ayrılır. Çocuklar kendilerine ait çizgilerin yanında dizilirler, gruplar yüzleri birbirine bakacak şekilde dururlar. Gruplardaki öğrencilerin her birine plastik bardaklar verilir. Gruplar verilen sürede, başlangıç çizgisindeki pinpon topunu birer birer alıp birbirlerinin bardağına aktararak boş sepete atarlar. Süre sonunda kimin sepetinde daha çok top birikmişse o grup oyunu kazanır.

DEĞERLENDİRME

Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki türlerde sorular yöneltilebilir:

- Oyun eğlenceli miydi?
- Çuval ne için kullanılır?
- Çuval giyip zıplarken zorlandınız mı?
- Zorlandığınız zaman ne hissettiniz?

FARKLILAŐTIRMA

Zenginleőtirme:

Destekleme:

AİLE / TOPLUM KATILIMI

Aile Katılımı:

Toplum Katılımı: