

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

Matematik Alanı

MAB6.1. Sayma

KB2.10. Çıkarım Yapma

MAB3.1. Matematiksel Temsillerden Yararlanma

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 ihtiyacını 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.

Matematik Alanı

MAB.1. Ritmik ve algısal sayabilme

a) 1 ile 5 arasında birer ritmik sayar.

b) 1 ile 5 arasında nesne/varlık sayısını söyler.

MAB.3. Matematiksel olgu, olay ve nesnelere ilişkin çıkarım yapabilme

a) Kendisine sunulan örüntüyü kopyalar.

b) Nesne, olgu ve olayları karşılaştırır.

MAB.5. Farklı matematiksel temsillerden yararlanabilme

a) Çeşitli semboller arasından belirtilen matematiksel temsilleri/ sembolleri gösterir.

b) İsmi söylenen şekli gösterir.

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: Renkler, şekiller

Sözcükler: Örüntü

Materyaller: Karton, Lego, Ahşap bloklar

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

ÖRÜNTÜ

Öğretmen kalem kutusunun tabanındaki daireyi ölçü alarak bir daire kalıbı belirler. Aynı renkteki kartonlara bir kartona bir daire sığacak şekilde, bir kartona iki daire sığacak şekilde, bir kartona üç daire sığacak şekilde, bir kartona dört daire sığacak şekilde, Bir kartona beş daire sığacak şekilde küçükten büyüğe doğru beş daire çizer. Her kartona kaç tane daire sığıyorsa çizilir. Her çocuğa bunlardan dağıtılır. Çocuklardan bu dairelerin içindeki daireleri saymaları istenir. En çok dairesi olan en başa olmak üzere sırayla masaya dizilir. Rakamlar da verilerek sayı rakam eşleştirmesi yapmaları sağlanır. İkinci olarak daireler en büyüğü en alta gelecek şekilde üst üste dizilir. Yan yana belli sayıda çemberler dizilir. Çemberlere paralel olarak bir dolu bir boş şekilde çocuklar da dizilir. Çocuklara bir torba küçük lego ya da ahşap blok gibi çemberlerin içine atabilecekleri aynı cins nesneler verilir. Çocuklara bir dolu bir boş olacak şekilde çemberlerin içine nesneleri atmaları istenir. Örüntü bittikten sonra öğretmen örüntüdeki bir nesneyi çıkarır. Örüntüdeki eksikliği çocuklara sorar. Çocukların eksikliği tamamlamalarını bekler. Örüntü oluşturulduktan sonra örüntünün kuralı çocuklara sorulur.

Etkinliğin ardından, Eğitim Seti 8. Kitap 30, 31 ve 32. Sayfa çalışılır.

DEĞERLENDİRME

Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir.

- Şekil örüntüsünün kuralı ne idi?
- Örüntü yapmak kolay mı, zor mu?
- Dairelerden en büyük olanının içinde kaç daire vardı?
- Bu etkinliği başka hangi şekillerle yapabilirsiniz?

ETKİNLİK

DÜZ YOL, EĞİMLİ YOL

Öğretmen çocuklara ısınma hareketleri yaptırır. Öğretmen çocuklara model olarak çeşitli hareketler gösterir. Vücudun tüm bölümleri ayrı ayrı veya birlikte kullanılmaya çalışılmalıdır. Çocuklar öğretmende gördükleri figürleri taklit ederek hareketleri çeşitlendirirler. Çeşitli yönlendirmelerle hareketler devam eder.“Bana düz bir yolda nasıl hareket edebileceğini gösterir misin? Şimdi eğimli bir yolda nasıl hareket edebileceğini gösterebilir misiniz? Eğimli bir yolda hareket etmeye devam edin, fakat şimdi hızlı bir şekilde hareket etmeye başlayın” “Şimdi buz pistinde kayarak oynayın. Şimdi ikili eş olun ve kaymaya devam edin. Şimdi çamurlara batarak oynayın. Şimdi derenin içindeki taşlara zıplayarak oynayın. Şimdi yağmur başladı ellerinizi açarak oynayın. Islanarak üşüyerek oynayın. Şimdi rüzgar başladı. Kıyafetleriniz uçuşarak oynayın. Saçlarınız uçuşarak oynayın.

Ardından çocuklar dinlenmek için minderlere otururlar. Oyun hakkında duygu ve düşünceleri alınır. Çocuklardan gönüllü olanlardan tek başına oynaması istenir. İsteyen başka çocuklar da varsa onlara da fırsat verilir. Daha sonra öğretmen çocuklara iki kişi ile bir oyun oynamalarını söyler.

DEĞERLENDİRME

- Etkinliğimizde neler yaptık?
- Etkinlik esnasında neler hissettiniz?

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme:

Destekleme:

AİLE / TOPLUM KATILIMI

Aile Katılımı:

Toplum Katılımı: