

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

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)

Sdb1.1.1.Sb1. Öğreneceği Yeni Konu/Kavram veya Bilgiyi Nasıl Öğrendiğini Belirlemek

Sdb1.1.1.Sb1.G1. Merak Etmenin Öğrenmeye Etkisini Fark Eder.

Sdb1.1.1.Sb1.G2. Merak Ettiği Konu/Kavrama İlişkin Soru Sorar.

Sdb1.1.1.Sb2. Olaylar/Durumlar Karşısında Hangi Duyguları Yaşadığını Fark Etmek

Sdb1.1.1.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.

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

Sözcükler: yağmur, örümcek, sıçramak

Materyaller: Resim kağıdı, fırça, akrilik boya, önlük

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

SIÇRAYARAK YARIŞALIM

Öğretmen çocukların U şeklinde oturmalarını sağlar. 'Örümcek Kardeş' parmak oyunu için çocukların ellerini havaya kaldırmasını ister.

Örümcek Kardeş (Parmak Oyunu)

Örümcek kardeş duvara tırrr-mannnn-dıııı (Parmaklar üst üste konur, serçe parmakdan başlanarak parmak uçları oynatılır.)

Yağmur yağdı yağdı, (Parmaklarla yağmur yağması hareketi yapılır.)

Örümcek kardeş ıslandı, (Eller büzülüp, çene altına yapıştırılır.)

Güneş açtı açtı, (Kollar yarım daire şeklinde, yukarıda açılır.)

Örümcek kardeş kurudu, yavrularını toplayıp derin bir uykuya daldı. (Avuç içleri birleştirilip, yanağa konur)

Öğretmen, çocuklara örümceklerin sıçrayıp sıçrayamayacağını sorar. Bazı örümcek türlerinin hem yürüdüğünü hem de sıçrayarak ilerlediğini söyler. Çocuklara sıçrama yarışı oyunu oynayacaklarını söyler.

Sıçrama Yarışı: Oyun alanında, duvara paralel bir çizgi çizilir. (Duvarla çizgi arası yaklaşık 15-20 adım olabilir.) Çocuklar, duvarın dibinde yan yana sıralanırlar; ayaklarını topuklarında bitiştirir ve ayak burunlarını açık olarak tutar, beklerler. Öğretmen "başla" diyerek başlama komutu verince " çocuklar topukları üzerinde sıçraya sıçraya gitmeye başlarlar. Topuklar üzerinde sıçrayarak kim çizgiye önce varırsa, yarışı o kazanmış olur, tebrik edilir. Yarış, istenildiği kadar yinelenebilir.

Etkinliğin ardından Eğitim Seti 8. Kitap 11, 12 ve 13. sayfalar çalışılır.

DEĞERLENDİRME

Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir.

- Parmak oyununda hava durumu nasıl?
- Parmak oyununda örümceğe ne olmuş?
- Sıçrama oyununu beğendiniz mi?

ETKİNLİK

SORUMLULUK

Öğretmen çocuklara hangi meslekleri bildiğini ve söylediği her meslek için görev tanımını sorar. Meslekler hakkında konuşulur. Fırıncılar ekmek, pasta, tatlı yapar; terziler elbiseler diker. Ardından "Fırıncılar olmasaydı ne olurdu? Terziler olmasaydı ne olurdu? gibi o kişilerin sorumluluklarıyla ilgili sorular sorulur. Her meslekte çalışan insanın işini iyi yapması gerekir.

"Çocuklar sizin sorumluluklarınız nelerdir?" Çocukların cevapları dinlenir ve bu sorumluluklara eklemeler yapılır. "Kendi başına yemek yemek, kendi odanızda kendi yatağınızda yatmanız, odanızı temizlemeniz, ev işlerine yardım etmeniz."

Öğretmen çocuklara, üstlerindeki giysilerin, perdelerin, bebeklerin, masanın saçlarının vb. renklerini sorar.

Daha sonra çocuklar sayışmacayla bir ebe seçerler. Ebe gözlerini kapatır. Öğretmen ebeye, "Aylin'in terliğinin rengi ne ?" diye sorar. Ebe bilirse ebelikten kurtulur. Bilinen çocuk ebe olur. Ebelik bilinceye kadar devam sürer.

Etrafın kirlenmemesi için yerlere gazete serilir. Çocuklar öncelikle önlüklerini giyerler. Plastik kaplara çocukların istedikleri renklerde akrilik boyalar koyulur. Bir masaya büyük resim kağıdı yerleştirilir. Yerleştirilen resim kağıdına her çocuk elindeki boyayı fırça yardımı ile istediği gibi damlatır, sıçratır. Öğretmen çocuklara bir renk oyunu oynayacaklarını söyler. Sınıfın her köşesi bir renk köşesi olur. Çocuklar eşit olarak o köşelere paylaştırılır. Köşeye renkle ilgili bir sembol yapıştırılır. Çocuklar oyun oynar. Öğretmen "dur dediğinde çocuklar kendi köşelerinin renginde oyuncakları köşelerine götürürler. çocukların ilgisine göre devam edilir.

DEĞERLENDİRME

Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki türlerde sorular yöneltilebilir:

- Panoda hangi hayvanların resmi vardı?
- Fil neler yaptı?

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme:

Destekleme:

AİLE / TOPLUM KATILIMI

Aile Katılımı:

Toplum Katılımı: