

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Tarih:

Yaş Grubu (Ay): 48-60 Ay

Öğretmen Adı:

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı

TAB1.2. Anlam Oluşturma

TAB1.3. Çözümleme

Sosyal Alanı

SBAB5.1. Sosyal Temas Oluşturma

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB1.1. Büyük Kas Becerileri

HSAB1.2. Küçük Kas Becerileri

KAVRAMSAL BECERİLER

Temel Beceriler (KB1)

Bulmak

Seçmek

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.10. Çıkarım Yapma Becerisi

KB2.10.SB1. Mevcut bilgisi dâhilinde varsayımda bulunmak

KB2.10.SB2. Örüntüleri listelemek

KB2.10.SB3. Karşılaştırmak

KB2.14. Yorumlama Becerisi

KB2.14.SB1. Mevcut olay/konu/durumu incelemek

KB2.14.SB2. Mevcut olay/konu/durumu bağlamdan kopmadan dönüştürmek

EĞİLİMLER

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

E3.4. Analitik Düşünme

E3.5. Merak Ettiği Soruları Sorma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB1. Başkalarını etkin şekilde dinlemek

Değerler

D12.2. İstikrarlı olmak

D12.2.1. Görev ve sorumluluklarını yerine getirirken kararlı davranır.

D12.2.2. Çalışmalarında sebat eder.

D12.2.3. Olaylar ve durumlar karşısında motivasyonunu sürdürür.

Okuryazarlık Becerileri

OB4.1.Görseli Anlama

OB4.1.SB1. Görseli algılamak

OB4.1.SB2. Görseli tanımak

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı

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.

c) Dinledikleri/izledikleri materyallere ilişkin çıkarım yapar.

a) Dinledikleri/izledikleri materyallerdeki olayları belirler.

Sosyal Alanı

SAB.4.Ailesi ve yakın çevresinde oluşan gruplarla sosyal temas oluşturabilme

a) Yakın çevresinde yardımlaşma gerektiren durumlara yönelik kendisinin ne yapabileceğini söyler.

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) Etkinliğin durumuna uygun denge hareketlerini 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: Sağ- sol, yukarı- aşağı,

Sözcükler: Problem, çözüm üretme, inşa, mühendis

Materyaller: Çomak kuklalar, Kapla/ jenga/ ahşap bloklar

Eğitim/Öğrenme Ortamları:

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Öğretmen tarafından resim masası, yoğurma malzemeleri masası, kitap masası, puzzle masası hazırlanır. Çocukların masalarda bir süre vakit geçirmelerine imkan tanınır.

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 kahvaltı ya da öğle yemeğine geçilir.

ETKİNLİK

KURT-KUZU-OT PROBLEMİNİ ÇÖZELİM

Öğrenciler, sandalyeleri ile daire şeklinde otururlar. Öğretmen, “Problem ne demektir? Yaşadığınız bir problem var mı? Problemlere nasıl çözüm yolu bulabiliriz?” vb. sorularla sohbete başlar.

Ardından hazırladığı; amca, kurt, kuzu ve ot çomak kuklalarını öğrencilere gösterir ve tanıtır. Grapon kâğıtlarından oluşturduğu dere ve minik kayık objesi ile hikâyeyi anlatmaya başlar. “Şimdi, size bir hikâye anlatacağım, Ahmet Amcanın yaşadığı bir problem var. Bu problemi çözmek için yardıma ihtiyacı var, bakalım siz ona yardımcı olabilecek misiniz? Ahmet amcanın çiftliği, köyün biraz dışında derenin hemen öbür yanındaymış. Ahmet amca bir gün kuzusunu, ormandan bahçesine inen kurdu ve kuzusu için ayırdığı bir miktar otu da alıp karşı kıyıya geçmek istemiş. Ancak karşıya geçebileceği tek araç ufacık bir kayıkmış ve hepsinin beraber karşıya geçmesi imkânsızmış. Kayığa her defasına birini alabiliyormuş; ya kuzuyu, ya kurdu ya da otu yanına alabilecekmiş. Ancak bir sorunu daha varmış, kurtla kuzuyu yalnız bırakırsa kurt kuzuyu yermiş, kuzuyla otu yalnız bıraksa bu sefer kuzu da otları yermiş. Peki, sizce nasıl olacak da Ahmet amca üçünü birden karşıya geçirecek?” der.

4,5 kişilik gruplar oluşturulur. Grup içerisinden bir anlatıcı seçmeleri istenir. Diğer çocuklar; Ahmet amca, kurt, kuzu ve ot rolünde olurlar. Grupların fikirlerini paylaşması ve bir çözüm üretmeleri istenir. Belirlenen sürenin sonunda gruplar sırayla çözümlerini drama ile anlatırlar. Bu oyun ile öğrencilerin problem çözme becerilerinin gelişimine dikkat çekilir.

Çocukların durumuna göre kurt ya da ot seçenekleri oyundan çıkartılarak, oyun basitleştirilir.

Çözüm: Sorunun çözümü iki şekilde olabilir. Ahmet Amca önce koyunu karşıya geçirir, daha sonra kurdu karşıya geçirir ancak dönüşte koyunu geri getirir ve otu karşıya geçirir. Son olarak da geri döner ve koyunu karşıya geçirir. Diğer bir çözüm yolu da; önce koyunu karşıya geçirir, sonra otu karşıya geçirir. Ancak dönüşte koyunu geri getirir. Kurdu karşıya geçirir ve son olarak da geri döner ve koyunu karşıya geçirir. Tüm konuşmaların sonunda Kurt Kuzu ot animasyonu sınıfla paylaşılabilir.

DEĞERLENDİRME

Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir:

- Ahmet amcanın yaşadığı problem neydi?
- Bu probleme çözüm ararken neler hissettin?
- Senin hayatında karşılaştığın en zor problem neydi?
- Problemleri çözmek neler hissettirir?

ETKİNLİK

MÜHENDİS OLALIM, YOLLAR YAPALIM

Öğretmen, elinde yaklaşık 25-30 cm boyunda, 10 cm genişliğinde kesilmiş oklar ile çocukları karşılar. Okların gösterdiği yöne doğru yürümelerini, zıplamalarını ve en sonunda koşmalarını ister. Sonra yere oturulur ve sohbet etmeye başlarlar.

“Günlük hayatımızda ok işaretlerini nerelerde görürüz? Okulumuzda da var mı?” vb. sorular ve cevaplarla sohbet sürdürülür.

Ardından öğretmen birer mühendis olup, yol inşa etmek istediğini söyler. Yolu, okların yönlerine göre yapmaları gerektiğini ifade eder. Başlangıç noktasından başlayarak fiziki koşullara uygun olarak sağa, sola, yukarı, aşağı olacak şekilde oklar yerleştirilir. Çocuklar da kapla (jenga ya da ahşap bloklarla) malzemesi ile oklara dikkat ederek yollar oluştururlar. Oluşturulan yolun genişliği sınıfta bulunan taşıtlara uygun olmalıdır. Dar inşa edildiyse ne yapmaları gerektiği ve bu sorunu nasıl çözebilecekleri sorulur. Yol yapımı, o anda oluşan problemler çözülerek tamamlanır. Taşıtlar oluşturulan yolda kullanılır. Ardından;

“Oyunumu oynarım,

Çokça güler, zıplarım.

İşlerim bitince,

Sınıfımı toplarım”

Tekerlemesi eşliğinde öğrencilerin sınıftaki eşyaları toplamalarını sağlar.

DEĞERLENDİRME

Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir:

- Oyunumuz hangi meslekle ilgiliydi?
 - Yol tasarlamak ve yapmak, sana ne hissettirdi?
 - Oklar olmasaydı yolumuzu neye göre yapabilirdik?
- Yol yapımında zorlandığın durumlar yaşadın mı?

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme:

Destekleme:

AİLE / TOPLUM KATILIMI

Aile Katılımı: Aile bireyleri gün içinde yaşadıkları problemler ve buldukları çözümlerle ilgili sohbet edebilirler.

Toplum Katılımı: