

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Tarih:

Yaş Grubu (Ay): 48-60 Ay

Öğretmen Adı:

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı

TAB1.1. Dinlemeyi / İzlemeyi Yönetme

TAB3.1. Konuşmayı Yönetme

Sosyal Alanı

SBAB5.1. Sosyal Temas Oluşturma

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB1.1. Büyük Kas Becerileri

HSAB1.2. Küçük Kas Becerileri

KAVRAMSAL BECERİLER

KB2.2. Gözlemlleme Becerisi

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

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

KB2.16.1. Tümevarıma Dayalı Akıl Yürütme Becerisi

KB2.16.1.SB1. Gözlem yapmak

KB2.16.1.SB2. Örüntü bulmak

EĞİLİMLER

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

E3.4. Analitik Düşünme

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB1. Başkalarını etkin şekilde dinlemek

Değerler

D11.1. Kararlı olmak

D11.1.1. Gerektiğinde kendi kararlarını alır.

Okuryazarlık Becerileri

OB4.1.Görseli Anlama

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.

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.

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) Etkinliğinin 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: Kenar, köşe, üçgen

Sözcükler:

Materyaller: İp, Fon kartonu, abeslang, yapıştırıcı, ponpon

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

KÖŞEYE KOŞ, KENARA BAS

Boya kalemleri ile birer tane üçgen oluştururlar. Ardından, masalar kenara çekilir ve etkinlik için geniş bir alan oluşturulur. Öğrenciler, 6 kişilik gruplara ayrılır. Öğretmen, oluşturulan grup sayısında, yaklaşık 4 metre uzunluğunda ipler hazırlar. Her bir grup için, ipin iki ucunu birbirine bağlayarak ipten bir halka oluşturur. Üç kişinin bu ipten halkanın içine girerek büyük bir üçgen oluşturmalarını ister. Her grup kendi ipinin içine üçer üçer girer. Üçgeni oluşturan kişiler köşeleri temsil eder. Diğer üç kişi ise üçgenin dış kısmında, kenarlara yakın durur. Bu kişiler de üçgenin kenarlarını temsil eder. Öğretmenin yönergeleri ile kenarlar ipin üstüne zıplar, ipin yanında yürür, içeri- dışarı zıplarlar. Yine komutlarla kenarlar ile köşeler yer değiştirir. Oyun, kenar ve köşe kavramları yerleşene kadar ve çocukların istekleri doğrultusunda devam ettirilir.

DEĞERLENDİRME

Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir:

- İplerin içine girerek hangi şekli oluşturduk?
- Üçgenimizin kaç kenar ve köşesi vardı?
- Sınıfımızda üçgen şekline benzeyen neler var?
- Kenar ve köşesi olmayan bir şekil biliyor musun?

ETKİNLİK

ÜÇGENLER VE TİLKİ

Birdirbir, Gel oyuna gir. - İkidir iki, Ormandaki tilki. - Üçtür üç, Kaçması güç. - Dörttür dört, Kapıyı ört. - Beştir beş, Oyunda olalım eş.

Tekerlemesi, önce tek başına öğretmen tarafından sonra da çocuklarla birlikte söylenir. Daha sonra tekerlemede hangi hayvanın geçtiği çocuklara sorulur. Alınan tilki cevabından sonra “Tilkinin kuyruğunu takma” oyunu oynanır.

Öğretmen, fon kartonundan yaptığı tilki modelini duvara yapıştırır. Tilkinin kuyruğunu oluşturan parçayı ise eline alır. Bir çocuğu tilkinin 2-3 metre karşısına geçirir. Gözlerini maske ya da kumaş ile kapatır. Çocuğun gözleri kapalı olarak yürümesini ve elindeki kuyruğu gözleri kapalı şekilde tilkiye takmasını ister. Çocuk konumunu alır ve ilerleyerek kuyruğu, uygun yere yapıştırmaya çalışır. Çocuğun gözleri açılır ve kuyruğun yerinin doğru olup olmadığına bakılır. Her çocuğa oynama fırsatı tanınır. Daha sonra öğretmen çocuklara üçgenlerle bir tilki yapacaklarını söyler. Turuncu kartona çizdiği büyük üçgen ile tilkinin kafasını, iki küçük üçgen ile kulaklarını oluşturacaklarını anlatır. Çocuklar üçgenleri keserler. Her çocuğa, üç adet abaslang verilir. Abaslanglar keçeli ya da pastel boya ile renklendirilir. Patafix benzeri bir yapıştırıcı ile köşelerinden birbirlerine yapıştırılarak üçgen oluşturulur. Abaslangdan oluşan üçgen, kartondan kesilen büyük üçgenin üstüne yapıştırılır. Bu aşamada tilkinin kafası oluşmuştur. Küçük üçgenler de tilkinin kulakları olarak yapıştırılır. Bir ponpon ile tilkinin burnu oluşturulur. Tilkiye göz, bıyık vb. çizilerek çalışma tamamlanır. Çocuklar birbirleri ile tilkilerini konuşarak oynarlar.

DEĞERLENDİRME

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme:

Destekleme:

AİLE / TOPLUM KATILIMI

Aile Katılımı: Evde üçgen şekline benzeyen nesnelere örnek verilir.

Toplum Katılımı: