

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

FBAB1. Bilimsel Gözlem Yapma

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB1.1. Büyük Kas Becerileri

HSAB1.2.Küçük Kas Becerileri

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

KAVRAMSAL BECERİLER

Temel Beceriler (KB1)

Saymak, Okumak

Yazmak, Çizmek

Bulmak, Seçmek

Belirlemek, İşaret Etmek

Ölçmek, Sunmak

Çevirmek, Kaydetmek

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.2.Gözlemleme 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.1. Günlük yaşamında fenle ilgili olaylara/olgulara ve durumlara yönelik bilimsel gözlem yapabilme

- a) Nesnelerin betimsel/fiziksel özelliklerine yönelik gözlemlerini ifade eder.
- b) Gökyüzündeki cisimleri gözlemler.
- c) Materyallerin gözlemlenebilir özellikleriyle ilgili verileri duyuları aracılığıyla toplar.
- ç) Canlı ve cansız varlıkların niteliklerini açıklar.
- d) Çevresindeki farklı canlıların seslerini/hareketlerini taklit eder.

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.

Sanat Alanı

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

- a) Yapmak istediği sanat etkinliğinin türüne karar verir.
- b) Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.
- c) Sanat etkinliklerinde yaratıcı ürünler oluşturur.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Kavramlar: Sabah, Öğle, Akşam

Sözcükler: Canlı-cansız

Materyaller: Kapaklı Kutu

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

Tualet ve temizlik ihtiyacı için lavabolara geçilir. Ellerin nasıl yıkanması gerektiği gösterilir. Sıra ile eller yıkanarak kahvaltıya geçilir.

ETKİNLİK

SABAH ÖĞLE AKŞAM

Çocuklara günün farklı zaman gösteren resim, fotoğraf vb. gösterilir. Bir gün içinde sabah, öğle ve akşam vakitlerinde yaptıkları etkinlikler sorulur. Her çocuk sabah ve akşam evde neler yaptıklarını anlatır. Seçilen bazı durumlar dramatize edilir.

Hep birlikte gece-gündüz oyunu oynanır. Öğretmen, gece dediğinde, öğrenciler uyuma öykünmesi yaparlar, gündüz dediğinde sabah uyanma öykünmesi yaparlar.

Çocuklarla birlikte okul dışına çıkılır. Gökyüzü incelenir. Neler gözlemlendiği sorulur. Akşam gökyüzünde neler görülebileceği hakkında tartışılır.

Ardından sınıfa dönülür ve çocuklar sandalyelere yarım daire şeklinde otururlar. Öğretmen farklı yönergeler verir ve çocuklardan yönergelere uygun beden hareketleri yapmalarını ister. Çocuklar “Sabah” dediğinde dişlerini fırçalama, uyanma, kıyafetlerini giyme davranışı; “Öğle” dediğinde oyun oynama, okulda resim yapma vb. hareketleri yaparlar. “Akşam” dediğinde pijamalarını giyme uyuma hareketi yaparlar.

DEĞERLENDİRME

Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir.

- Sabah ve akşam olduğunu nasıl anlarız?
- Sabah kalkınca neler yaparız?
- Öğle/akşam neler yaparız?

ETKİNLİK

BAHÇEDEKİ VARLIKLAR

Öğretmen, çocuk sayısınca üzeri kapaklı bire kutu hazırlar. Çocuklarla kutuların üzeri boyanır. Köşeleri sağlamlaştırılır. Hep birlikte bahçeye çıkılır. Çevredeki varlıklar incelenir.

Bitkilerin sapları çiçek ve yaprakları, ağaçların kök gövde ve dalları, toprak, kum ve taşlar... Öğrenciler ilgilerini çeken bitki parçaları vb. malzemeleri kutularına koyarlar. Kutular daha sonra incelenmek üzere bekletilir. Bahçede bir süre serbest oyunlar oynanır. Ardından “Bülbül kafeste” oyunu oynanır.

Bülbül Kafeste

Çocuklar el ele tutuşarak bir halka oluştururlar. Bu halka bülbül kafesi olur. Öğretmen, çocuklar arasından iki üç kişiyi "bülbül" seçer. Bülbüller kafes içinde dolaşırlar. Oyun sırasında, halkadaki çocuklar ellerini bırakarak "bülbül kafeste" sözlerini tekrar ederler. Bu sırada bülbüller halkadan çıkmaya çalışırlar. Halkadaki çocuklar, bülbülleri kafesten dışarı çıkarmamak için (Bülbül nereden çıkmak istiyorsa oradaki çocuklar) hemen birbirlerinin ellerini tutarlar, kafesin açık yerini kapatırlar. Kafesten (Arkadaşlarının kolları, bacakları arasından) kaçabilen bülbüller oyunu kazanmış olurlar. Oyun, çocukların ilgisi devam ettiği sürece sürdürülür.

Malzeme kutuları alınarak sınıfa geçilir. Çocuklar kutularına neler topladıklarını gösterirler. Hep birlikte bu malzemelerin renkleri, dokuları, boyutları incelenir.

DEĞERLENDİRME

- Kutunuza neler topladınız?
- En çok ilginizi çeken malzeme hangisi? Neden ilginizi çekti? İsmi nedir?
- Kutunuzdaki cansız varlıklar hangileri? Gösterir misiniz?
- Bülbül kafeste oyunu oynamak ne hissettirdi?

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme:

Destekleme:

AİLE / TOPLUM KATILIMI

Aile Katılımı:

Toplum Katılımı: