

## GÜNLÜK PLAN

**Okul Adı:**

**Tarih:**

**Yaş Grubu (Ay):** 48-60 Ay

**Öğretmen Adı:**

### ALAN BECERİLERİ

#### Türkçe Alanı

TAB1.1.Dinlemeyi /İzlemeyi Yönetme

TAB1.2.Anlam Oluşturma

TAB1.3.Çözümleme

TAB2.1.Okumayı Yönetme

TAB2.2.Anlam Oluşturma

TAB2.3.Çözümleme

TAB3.1.Konuşmayı Yönetme

#### Matematik Alanı

MAB6.1. Sayma

#### 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.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

KB2.3.Özetleme Becerisi

KB2.3.SB1. Metin/olay/konu/durum ile ilgili çözümleme yapmak

KB2.3.SB2. Metin/olay/konu/durum ile ilgili sınıflandırma yapmak

KB2.3.SB3. Metin/olay/konu/durumu yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)

### EĞİLİMLER

#### 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 Arttırmaya 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.
- c) Dinledikleri/izledikleri materyallere ilişkin çıkarım yapar.

TADB.3. Dinledikleri/izledikleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyalleri çözümleyebilme

- a) Dinledikleri/izledikleri materyallerdeki olayları belirler.

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.
- c) Görsel okuma materyallerinde yer alan bilgilerden yararlanarak çıkarım yapar.

TAOB.3. Resimli öykü kitabı, dijital araçlar, afiş, broşür gibi görsel materyalleri çözümleyebilme

- a) Görsel okuma materyallerinde yer alan olayları belirler.

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 10 arasında birer ritmik sayar.
- b) 1 ile 10 arasında nesne/varlık sayısını söyler.
- c) 1 ile 5 arasındaki grupların azlık / çokluk durumlarını bir bakışta 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.
- 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:** Sayılar

**Sözcükler:** Duvar saati, kol saati, masa saati, köstekli saat, dijital saat, kum saati, akrep, yelkovan

**Materyaller:** Farklı saatler, emniyet şeritleri, kartonlar, boyalar, düğmeler, evalar, yapıştırıcılar vb. artık materyaller

**Eđitim/Öđrenme Ortamları:** Etkinlikler için gerekli materyaller hazırlanır ve sınıf ortamı düzenlenir.

### **GÜNE BAŞLAMA ZAMANI**

Öđretmen tarafından masalar, öđrenme merkezleri ve materyaller düzenlenerek sınıf, ilgili etkinliklere uygun hale getirilir.

### **ÖĐRENME MERKEZLERİNDE OYUN**

Çocuklar, sınıfı keşfetmeleri ve seçtikleri öđrenme merkezlerinde serbest oyun oynamaları için teşvik edilir. Serbest oyun sırasında öđretmen, her çocuk ile kısaca sohbet eder ve çocuđın oynadıđı oyuna dahil olur.

### **BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK**

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

### **ETKİNLİK**

#### **TİLKİ TİLKİ SAATİN KAÇ?**

Öđretmen büyük bir duvar saati ile çocukları karşılar.

“Tık tak, tık tak saatine bak. Oyun saati geldi” sözlerini ritmik olarak söyler ve oyun alanına geçilir.

Öđretmen tilki olur, sınıfın bir duvarına döner. Çocuklar da yan yana olacak şekilde tilkinin 5-6 metre uzađında bulunurlar. Çocukların bulunması gereken alan bir çizgi ile belirtilir. Tilki, çocuklara arkasını döner. Çocuklar hep birlikte;

-“ Tilki, tilki saatin kaç?” diye sorarlar.

Tilki arkası dönük bir şekilde 1 den 12 ye kadar olan sayılardan birini söyler. Çocuklar söylenilen sayı kadar küçük adımlar atarlar. Adımlama bittiđinde tilki arkasına döner bakar. Bu sırada çocuklar hareketsiz bir şekilde dururlar. Adımlama bittiđinde tilkiye yaklaşıp dokunulursa tilki dokunan kişileri yakalamaya çalışır. Dokunan çocuklarda başlangıç çizgilerine koşup, kurtulmaya çalışırlar. Yakalanan çocuk ebe olur. Tilki kendisine dokunup kaçan kişilerden yakalayamazsa tekrar yerine geçer ve çocuklar tekrar -“ Tilki, tilki saatin kaç?” sorularını sorarlar. Oyun bir kişi yakalanana kadar aynı ebe ile devam ettirilir. Yakalanan çocuk tilki olur ve oyun sürdürölür.

### **DEđERLENDİRME**

- Tilki olup, arkadaşlarını yakalamaya çalışmak nasıldı?
- Gerçek bir tilki peşine düşse neler hissederdin?
- Sence sınıfımızın çevresi kaç adımdır?

### **ETKİNLİK**

#### **SAAT MÜZESİ KURUYORUZ**

Öđretmen öğrencilerin evlerinden getirdikleri farklı özelliklerdeki saatleri alır. Anaokulunun uygun bir alanını masa ve örtülerle düzenler. Gelen saatleri bu alana yerleştirerek bir saat müzesi oluşturur.

Saatlerin bulunduğu yerleri şeritler ya da kurdeleler gererek korumaya alır. Çocuklara üstünde “ Saat müzesi” yazısı ve görsellerinden tasarlanmış müze biletleri hazırlar.

Öđretmen öğrencilere bu gün bir saat müzesine gideceklerini söyler. Müzeler nasıl ziyaret edilir, ürünler nasıl incelenir vb. müze gezisi bilgileri paylaşılır. Ardından oluşturulan müze biletleri çocuklara dağıtılır.

Çocuklar emniyet şeritlerinin arkasında bulunan saatleri dikkatlice incelerler. Öğretmen kısık sesle müzede yer alan ürünleri bize tanıtan kişinin “ Müze rehberi” olduğunu ifade eder ve ürünler hakkında çocuklara bilgi vererek rehberlik görevini yapar. Duvar saati, kol saati, masa saati, köstekli saat, dijital saat, kum saati vb. farklı saatler üstünde sohbet edilir. Saatler gün boyu müzede sergilenir. Çocuklar müze ziyaretlerinden sonra sınıfa alınır.

“ Çocuklar saatlere neden ihtiyaç duyarız? Biz de bu gün birer saat tasarlayalım mı? Bir saatte mutlaka olması gereken ne vardır? Peki, hangi sayılara ihtiyacımız var? Evet, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12”

Öğretmen çocuklara 1’ den 12’ ye kadar olan sayıların çıktılarını verir. Masada kartonlar, boyalar, düğmeler, evalar, yapıştırıcılar vb. artık materyaller bulunur. Çocuklar kendi saatlerini istedikleri gibi tasarlarlar. Sayıların saate sıralanmasında öğretmen bir saat üstünden örnek göstererek çocuklara yardımcı olur.

Oluşturulan saatler saat müzesinin uygun alanlarına asılır.

### **DEĞERLENDİRME**

- Bugün birlikte nereyi ziyaret ettik?
- Müze gezisinde nelere dikkat ettik?
- Daha önce bir müzeye gittin mi?
- Kendi saatini oluştururken neler hissettin?
- Sen bir saat tasarımcısı olsan üreteceğin saatlere ne gibi özellikler eklemek isterdin?

### **FARKLILAŞTIRMA**

**Zenginleştirme:**

**Destekleme:**

### **AİLE / TOPLUM KATILIMI**

**Aile Katılımı:** Ailelerden evde bulunan saatleri incelenmeleri istenir.

**Toplum Katılımı:**