

## GÜNLÜK PLAN

**Okul Adı:**

**Tarih:**

**Yaş Grubu (Ay):** 48-60 Ay

**Öğretmen Adı:**

### ALAN BECERİLERİ

#### Fen Alanı

FBAB1. Bilimsel Gözlem Yapma

FBAB7. Deney Yapma

#### Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB1.4. Beden Farkındalığı Becerileri

HSAB1.1. Büyük Kas Becerileri

HSAB1.2. Küçük Kas Becerileri

#### Türkçe Alanı

TAB1.1. Dinlemeyi / İzlemeyi Yönetme

TAB3.1. Konuşmayı Yönetme

### KAVRAMSAL BECERİLER

#### KB2.14. Yorumlama Becerisi

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

### EĞİLİMLER

#### E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

#### E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

### PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

#### Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB1. Başkalarını etkin şekilde dinlemek

#### Değerler

D4 Dostluk

D4.2. Arkadaşları İle Etkili İletişim Kurmak

#### Okuryazarlık Becerileri

OB4.1.Görseli Anlama

OB4.1.SB1. Görseli algılamak

OB4.1.SB2. Görseli tanımak

## ÖĞRENME ÇIKTILARI

### Fen Alanı

FAB.1. Günlük yaşamda fenle ilgili olaylara/olgulara ve durumlara yönelik bilimsel gözlem yapabilme

- a) Nesnelerin betimsel (şekil, ses, koku, sertlik, renk, miktar gibi) ve fiziksel özelliklerine (ağır-hafif, uzun-kısa gibi) yönelik gözlemlerini ifade eder.
- b) Gökyüzündeki cisimleri (ay, güneş, yıldız gibi) gözlemler.
- c) Canlı ve cansız varlıkların niteliklerini (hareket, beslenme gibi) açıklar.
- d) Yakın çevresindeki canlı/cansız varlıklara yönelik gözlem verilerini açıklar.

FAB. 7. Merak ettiği konular/olay/durum hakkında deneyler yapabilme

- a) Basit düzeyde deney tasarlamak için malzemeler seçer.
- b) Birkaç malzeme kullanarak deney yapar.

### Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB.4. Beden farkındalığına dayalı hareket edebilme

- a) Bedenin bölümlerini gösterir.
- b) Bedenini farkında olarak hareket eder.

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.

### 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.

## İÇERİK ÇERÇEVESİ

### Kavramlar:

**Sözcükler:** Orman, Kozalak, çam ağacı, tohum, büyüteç, bilim, deney

**Materyaller:** Hayvan resimli kolyeler, sandalyeler, Kozalaklar, üç adet kavanoz, ılık su, soğuk su, yapıştırıcı, ponponlar, evalar, oynar gözler

## **Eđitim/Öđrenme Ortamları:**

### **GÜNE BAŞLAMA ZAMANI**

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

### **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 çocuđun oynadıđı oyuna dahil olur.

### **BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK**

Tuvalet ve temizlik ihtiyacı için lavabolara geçilir. Ellerin nasıl yıkanması gerektiđi gösterilir. Sıra ile eller yıkanarak kahvaltı ya da öđle yemeđine geçilir.

### **ETKİNLİK**

#### **OYUNCU HAYVANLAR ORMANI**

Öđretmen, çocukların sandalyelerini çember şeklinde sıralayarak oturmalarını ister. Sandalye aralarında boşluklar olmasına özen gösterilir.

“Çocuklar, şimdi içinde oyuncu hayvanların olduđu bir ormanın oyununu oynayacađız. Bu ormandaki hayvanlar en çok yer deđiştirme oyununu seviyorlarmış. Biz de onların oyununu oynayalım mı?” der.

Her hayvandan ikişer tane olacak şekilde hazırladıđı hayvan kartı kolyelerini çıkarır. Eş olacak çocuklar seçilir ve ikisine de aynı hayvan kolyesi verilir. Yani sınıfta iki kedi, iki kuş, iki kelebek, iki zürafa vb. rolünde çocuk vardır. Çocuklar eşlerinin kim olduđuna dikkat ederler. Önce öđretmen ebe olur ve çemberin ortasına geçer. Bir hayvan grubunun adını söyler. Örneđin; “kediler” der. Kediler birbirlerinin yerine oturmaya çalışır. Bu arada öđretmen kedilerden birinin yerini kapmaya çalışır. Öđretmen oturabilirse ebe ayakta kalan ve yer deđiştiremeyen çocuk olur. Eđer çocuklar öđretmenden önce yer deđiştirebilmişse ebe tekrar öđretmen olur. Oyunda çocuk kendi sandalyesine tekrar oturamamaktadır.

Oyunda bazen ebe “bütün orman” diyebilir. Bu komut ile ormandaki bütün çocuklar yer deđiştirir. Ebe yine bir sandalyeye oturmaya çalışır. Oyun bu şekilde sürdürölür.

### **DEĐERLENDİRME**

Etkinlik sonunda çocuklara aşıđıdaki sorular yöneltilebilir:

- Oyunumuzda hangi hayvanın rolünü üstlenmiştin?
- Eşinle yer deđiştirirken neler hissettin?
- Ebe olduđuunda neler hissettin?
- Sence gerçek hayvanlar nasıl oyunlar oynuyorlardır?

### **ETKİNLİK**

#### **KOZALAKLARLA BİLİM**

Öđretmen,

“ Ormanda geziyordum,

Tak tak tak, tak tak tak

Bir eki sesi duydum,  
Tak tak tak tak tak.  
Sesi aradım durdum,  
Tak tak tak, tak tak tak  
Bir am stnde buldum,  
Tak tak tak tak tak.  
Neeyle bana bakan,  
Tak tak tak, tak tak tak  
Baktım bir aakakan  
Tak tak tak tak tak.”

Szlerini ritmik olarak tekrarlar. İine kozalak koyduėu ve sırtına aldıėı poeti ile ocukların arasında gezinir. ocuklardan poete dokunmalarını ve iindekileri hissetmelerini ister. Ne olabileceėi hakkında sohbet edilir. Torba aılır ve ğretmenin sınıfa getirdiėi kozalakları inceleme masasına koyarlar. Farklı zelliklerdeki kozalaklar incelenir, gruplanır. Kozalakların kabukları kopartılır ve bytele incelemeye devam edilir. Aık ve kapalı olan kozalaklara dikkat ekilir. Kozalaklar neden aılır ve nasıl aılır? Sorusunun yanıtları aranır.

Ardından ğretmen 3 adet kavanoz getirir ve masaya yerleřtirir. Her bir kavanozun iine aılmış birer kozalak bırakılır. Kavanozlardan biri soėuk su, diėeri ise sıcak su ile doldurulur. Ortadaki kavanoz ise kontrol ve hatırlama kavanozu olduėu iin boř bırakılır. Yani o sadece hava ile dolu olacaktır. Kozalaklardaki deėiėimler gzlemlenir ve not edilir.

Aynı zamanda kozalak yzer mi? Batar mı? Cam kavanozun kavisli yerleri su ile birleřince byte etkisi mi gsterir? Gibi sorularla farklı gzlemlere de deėinilir.

Deney sonrasında ocuklar, kozalakları; eva, pon pon ve oynar gz gibi materyaller kullanarak istedikleri hayvan maketine dnřtrrlr.

## **DEėERLENDİRME**

Etkinlik sonunda ocuklara ařaėıdaki sorular yneltilebilir:

- Deneyimizde hangi malzemeyi kullandık?
- Kozalaklar hangi aėaca aitti?
- Deneyi gzlemlerken neler hissettin?
- Kozalakları bařka ne amala kullanabiliriz?

## **FARKLILAřTIRMA**

**Zenginleřtirme:**

**Destekleme:**

## **AİLE / TOPLUM KATILIMI**

**Aile Katılımı:** Ailelerden doėa yryřleri yapıp, ocuklarına hayvanları gzlemleme fırsatı oluřturmaları istenir.

**Toplum Katılımı:**