**GÜNLÜK PLAN**

**Okul Adı:**

**Tarih:**

**Yaş Grubu (Ay):** 48-60 Ay

**Öğretmen Adı:**

**ALAN BECERİLERİ**

**Matematik Alanı**

MAB6.1. Sayma **Türkçe Alanı**

TAB1.1. Dinlemeyi / İzlemeyi Yönetme

TAB3.1. Konuşmayı Yönetme

**Hareket ve Sağlık Alanı**

HSAB1.1. Büyük Kas Becerileri

HSAB1.2. Küçük Kas Becerileri

**KAVRAMSAL BECERİLER**

**Temel Beceriler (KB1)**

Bulmak

Seçmek

Belirlemek

İşaret Etmek

Ölçmek

**Bütünleşik Beceriler (KB2)**  
KB2.16. Muhakeme (Akıl Yürütme) Becerisi

**EĞİLİMLER**

**E2. Sosyal Eğilimler**

E2.5. Oyunseverlik

**E3. Entelektüel Eğilimler**

E3.4. Analitik Düşünme

E3.1. Odaklanma

**PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER**

**Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri**

SDB2.2. İş Birliği Becerisi Değerler

SDB2.2.SB1.Kişi ve gruplarla iş birliği yapmak

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**

**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.

**Türkçe Alanı**

TAOB.2. Görsel materyallerden anlamlar üretebilme

a) Görsel okuma materyallerinde yer alan bilgiler ile günlük yaşamı arasında ilişki kurar.

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.

**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**: 1, 2, 3, 4

**Sözcükler**: 1, 2, 3, 4

**Materyaller**: Peçete, keçeli boya, kalem, damlalık, su, olay sıralama resimleri, makas, yapıştırıcı, Hayvan ve sayı kartları

**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**

HIZLI HAYVANLAR

Çalışma sonrasında boya kalemleri dolaplara kaldırılır.

Öğretmen 4 tane, farklı hayvanlardan oluşan kart hazırlar. Bir de üstünde 1,2,3 ve 4 rakamı olan sayı kartları vardır.

Hayvan kartlarını tek tek çocuklara gösterir. Bu hayvanların isimlerini sorar, seslerini çıkarmalarını ister. Ardından çocuklarla her bir hayvan için bir hareket belirlerler. Örneğin; Kedi için zıplama,

Aslan için dönme, Zebra için ellerini önde çırpma, Koala için ellerini arkada çırpma gibi.

Öğretmen, sayı kartlarını karıştırır, kapalı bir şekilde yere yan yana yerleştirir. Hayvan kartlarını ise yine ters bir şekilde elinde tutar. Çocuklardan birini yanına çağırır. Yerden bir sayı kartı ve elinden de bir hayvan kartı seçmesini ister. Seçilen hayvanın hareketi çocuklar tarafından hatırlanır ve seçilen sayı kadar tekrar edilir.

Oyunun ikinci aşamasında sadece hayvan kartları kullanılır. Öğretmen hızlı bir şekilde bir kart gösterir. Çocuklar hemen hareketini yapar ve yine hızla seçilen diğer karta geçilir. Şaşıran, harekete geç başlayan çocuklar oyundan çıkarılarak oyun devam ettirilir.

**DEĞERLENDİRME**

Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir:

* Hareketleri hızlıca yaparken neler hissettin?
* Oyuna başka hangi hareketleri ekleyebilirdik?
* Oyunda hata yapıp çıktığında neler hissettin?

**ETKİNLİK**

TIRTILA NE OLDU

Öğrenciler akıllı tahtanın karşısında yarım daire şeklinde otururlar. Kelebeğin yaşam döngüsünü anlatan eğitici bir video izlenir.

Ardından masalara geçilir. Çocuklara kâğıt peçeteler, keçeli boyalar ve kalemler verilir. Kâğıt peçeteler istenen renge dikkatli bir biçimde keçeli boya ile boyanır. Boyanan peçeteler kaleme sarılır ve büzülerek tırtıl haline getirilir. Ön kısmına göz çizilir. Küçük ince uzun hale getirilen tırtıllar damlalık ile su damlatılarak ıslatılır. Suyu emen peçeteler açılarak büyük tırtıl haline geldiği gözlemlenir.

Kelebeğin yaşam döngüsüne ait fotoğraflardan oluşan çalışma kâğıdındaki resimler kesilir. Olay sıralamasına dikkat edilerek başka bir kartona yapıştırılır.

**DEĞERLENDİRME**

Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir:

* Kozasından çıkan kelebeği gördüğünde neler hissettin?
* Sen bir kelebek olsaydın nereye uçmak isterdin?

**FARKLILAŞTIRMA**

**Zenginleştirme:**

**Destekleme:**

**AİLE / TOPLUM KATILIMI**

**Aile Katılımı:**

**Toplum Katılımı:**