

## 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

#### Fen Alanı

FBAB1. Bilimsel Gözlem Yapma

FBAB3. Bilimsel Gözleme Dayalı Tahmin Etme

FBAB5. Operasyonel Tanımlama Yapma

#### 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.Gözlemlleme 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 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.
- 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.

### 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.
- ç) Materyallerin gözlemlenebilir özellikleriyle ilgili verileri duyuları aracılığıyla toplar.
- d)Yakın çevresindeki canlı/cansız varlıklara yönelik gözlem verilerini açıklar.

FAB.3. Günlük yaşamda fen olaylarına yönelik bilimsel gözleme dayalı tahminlerde bulunabilme

- a) Hava durumunu dikkate alarak gündelik yaşamında nasıl giyineceği hakkında önermelerde bulunur.

FAB.5. Fene yönelik olay ve olguları operasyonel/işevuruk olarak tanımlayabilme

- a) Çevresinde bulunan canlıların niteliklerini ifade 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.

## İÇERİK ÇERÇEVESİ

**Kavramlar:** Önce-şimdi-sonra

**Sözcükler:** Geri dönüşüm, atık, üreticilik, tasarlama, dönüşüm, kâğıt hamuru, yoğurmak, üretmek

**Materyaller:** Havlu kâğıt ruloları, pipetler, şöniler, sulu boya, kâğıt, pinpon topu, misket, büyük boy karton kapak, top, yumurta kolileri, yıpranmış- kullanılmış kâğıtlar ve karton kutular, 3 kaşık sıvı yağ, 3 kaşık limon suyu, nişasta, beyaz tutkal, boyalar, blender

**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

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

## ETKİNLİK

### RULOLARLA GERİ DÖNÜŞÜM

Eğitim setinin 6. Kitabının 23. Sayfası tamamlanır.

Okulda bulunan geri dönüşüm kutularının yerleri hatırlanır ve kutuların yanına gidilip, incelemeler yapılır. Kutulara atılabilecek ürünler tekrar hatırlatılır.

Sınıfa gelinir. Öğretmen atıkları dönüştürerek de geri dönüşüme katkı sağlayabileceğimiz hakkında sohbete başlar. **“Hatırlıyor musunuz daha önceden karton kutuları kullanarak kendimize oyunlar tasarlamıştık. İşte bu da bir geri dönüşümdür. Ya da daha önce kullanılmış kâğıtları uçak yapmak için kullanmak da bir geri dönüşümdür. Başka ne şekilde ürünleri geri dönüştürmüş olabiliriz?”** diye sorar.

Ardından öğrencilerin evlerinden getirdikleri havlu kâğıt rulolarından oluşturulan istasyon çalışması masaları incelenir. Bu masalarda rulolar ve destek ürünler ile tasarlanmış oyunlar vardır. Oyunlar öğretmenin üreteceği şekillerde olabileceği gibi örnekteki şekilde de tasarlanabilir.

Masada üstü delgeç ile çokça delinmiş rulolar vardır. Çocuklar bu ruloların karşılıklı deliklerinden pipet ya da şönil geçirirler.

Masada farklı boyutlarda kesilmiş ruloların alt ve üst kısımlarına karşılıklı dört kesit atılır. Çocuklar bu kesitlerden ruloları birbirlerine takarak kule vb. yapı inşa çalışmaları üretirler.

Ruloları suluboya ya da parmak boyasına batırıp renklendirerek kâğıt üstüne rulo baskısı yapılır.

Kâğıda baskı ile oluşturulan daireler istenilen şekilde dönüştürülür.

Büyük bir kutu kapağına rulolar yapıştırılır ve yanına sıra numaraları yazılır. Kapağın içine koyulan pinpon topu ya da misketleri 1, 2, 3, 4, 5 ve rulolardan sırasıyla diğer geçirmeleri sağlanır.

Öğrenciler küçük gruplar halinde tüm etkinlik masalarındaki çalışmalara katılırlar.

### DEĞERLENDİRME

- Etkinliklerimizde hangi malzemeleri kullandık?
- Hangi etkinlik masada çalışmaktan keyif aldın?
- Ruloları başka ne şekilde kullanarak değerlendirebilirsin?
- Başka hangi geri dönüşüm ürünlerinden oyun tasarlayabiliriz?

### ETKİNLİK

#### ÖNCE OYUN, SONRA HAMUR

Öğretmen çocukları oyun alana alır ve çember oluşturarak ayakta durmalarını ister. Her öğrenciye bir tane kâğıt havlu rulosu verir. Kendi de bir tane rulo alır. Elinde bir tane plastik, top havuzu topu tutar. Bu topu sadece rulomuz ile arkadaşımızdan alıp diğer arkadaşımızın rulosun koyacağız der. Bu işlemi yaparken öğretmenin yönergesine uygun olarak kelime üretir. Oyun başlar. Öğretmen topunu kendi rulosuna koyar. **“Hayvan ismi söyleyelim !”** der ve kendi bir hayvan ismi söyleyerek topu yanındaki çocuğun rulosuna bırakır. Sıradaki kişi de başka bir hayvan adı söyleyerek diğer arkadaşına topu transfer eder. Söylenen isimlerin daha önce söylenmemesine dikkat edilir. Oyun öğretmenin çiçekler, ağaçlar, günler vb. şeklinde komutları ile devam eder. Topu düşüren olursa alıp oyuna yeniden devam eder.

Öğretmen elinde tuttuğu havlu kâğıt ruloları ve yumurta kolilerini göstererek **“ Çocuklar bu ürünler bir hamura dönüşür mü?”** diye sorar.

Öğretmen havlu kâğıt ruloları, yumurta kolileri, yıpranmış- kullanılmış kâğıtlar ve karton kutular ile bir kâğıt hamuru elde edeceklerini söyler. Çocuklarla birlikte ürünler minik minik parçalanarak derin bir kabın içine koyulur. Küçük parçalara ayrılmış ürünlerin üstüne sıcak su eklenir.

**“Sizce bu sıcak su ne işe yarayacak?”** diye sorar. Kullanılan kartonlar yumuşamaya başlayınca bir blender yardımı ile malzeme iyice parçalanır. Bir süzgeç ile kâğıtların fazla suyu alınır. Ardından elde edilen karışım bir kaba konulur. Üstüne 3 kaşık sıvı yağ, 3 kaşık limon suyu ve bir miktar beyaz tutkal eklenir. Biraz karıştırılır ve son olarak nişasta ile kâğıtlar hamur haline gelene kadar yoğurulur. Elde edilen kâğıt hamuru 1-2 saat dinlendirilir. Ardından çocuklara birer parça verilerek özgün ürünler oluşturmaları sağlanır. Öğretmen bir kâsenin üstünü streç film ile kaplar. Kâğıt hamurunu streçin üstünü kaplayacak şekilde yerleştirir ve hamurun kâsenin şeklini almasını sağlar. Hamurlarla oluşturulan bireysel ve grup çalışmaları kurumaları için bir kenara bırakılır. Ürünler iyice kurduğunda istenilen renklerle boyanır.

### DEĞERLENDİRME

- Oyunumuzda topu arkadaşına verirken neler hissettin?
- Rulolardan ve karton ürünlerden hamur yapmak nasıldı?
- Kâğıt hamuru kullanarak ne oluşturdun?
- Geri dönüşüme katkı sağlamak için başka neler yapabiliriz?

### FARKLILAŞTIRMA

**Zenginleştirme:**

**Destekleme:**

### AİLE / TOPLUM KATILIMI

**Aile Katılımı:**

**Toplum Katılımı:**