

## GÜNLÜK PLAN

**Okul Adı:**

**Tarih:**

**Yaş Grubu (Ay):** 48-60 Ay

**Öğretmen Adı:**

### ALAN BECERİLERİ

#### Fen Alanı

FBAB1. Bilimsel Gözlem Yapma

#### Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB1.1. Büyük Kas Becerileri

HSAB1.2. Küçük Kas Becerileri

#### Türkçe Alanı

TAB1.1. Dinlemeyi / İzlemeyi Yönetme

TAB3.1. Konuşmayı Yönetme

#### Sosyal Alanı

SBAB5.1. Sosyal Temas Oluşturma

#### Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

### 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

D11.1.1. Gerektiğinde kendi kararlarını alır.

#### 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.

### **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.

### **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.

### **Sosyal Alanı**

SAB.4.Ailesi ve yakın çevresinde oluşan gruplarla sosyal temas oluşturabilme

a) Yakın çevresinde yardımlaşma gerektiren durumlara yönelik kendisinin ne yapabileceğini söyler.

### **Sanat alanı**

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

a) Yapmak istediği sanat etkinliğinin türüne karar verir.

b) Yapmak istediği sanat etkinliği için gerekli olan materyalleri seçer.

c) Katıldığı drama etkinliği için gerekli olabilecek materyalleri seçer.

ç) Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.

d) Sanat etkinliklerinde yaratıcı ürünler oluşturur.

## **İÇERİK ÇERÇEVESİ**

### **Kavramlar:**

**Sözcükler:** hayvanseverlik, barınak, doğru- yanlış

**Materyaller:** Renkli tüylerle kuş kanadı, Dallar, kumaş ve fon kartonları, plastik kaplar, çöpler, hafıza oyunu 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**

### **UÇTU UÇTU**

Öğretmen, bir kuş gibi kanat çırparak sınıfta dolaşır ve kuş sesleri çıkararak bir şeyler anlatır gibi yapar. Ardından uçtu uçtu oyununu anlatır. Bazı hayvan isimlerini söyleyeceğini ve söylediği hayvan uçabiliyorsa çocukların da kanat çırpıp “uçar” demelerini ister. Uçmayan bir hayvan ismi söylerse, çocuklar kafasını hayır anlamında iki yana sallayarak “uçmaz” derler.

Uçtu, uçtu kedi uçtu. Uçtu, uçtu kelebek uçtu. Uçtu, uçtu solucan uçtu. Uçtu, uçtu..... Uçtu ... yönergeleriyle oyun devam ettirilir. Oyunda hayvan ismi söyleme hakkı çocuklara da verilir.

Oyun sonrasında kuşlar nasıl uçar konulu bir belgesel izlenir. Etkinlik sonunda bütün çocuklar kanat çırpma hareketiyle sınıf içinde koşuturlar.

Eğitim setinin 2. Kitabının 16, 17. Sayfaları tamamlanır.

## **DEĞERLENDİRME**

Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir:

- Kuşkanatlarını taktığında neler hissettin?
- Sence en ilginç kuş türü hangisi? Neden?
- Sen bir kuş olsaydın uçarak nereye gitmek isterdin?

## **ETKİNLİK**

### **BARINAKTAKİ HAYVANLAR**

Doğal hayvan barınakları ve insanların hayvanlar için oluşturdukları barınak fotoğrafları akıllı tahta veya bilgisayar yardımıyla gösterilir. Hayvanların haklarından bahsedilir ve bizlerin hayvanlar için yapabilecekleri hakkında sohbet edilir.

Ardından, sınıfın farklı yerlerine çeşitli malzemelerle ( dallar, kumaş örtüler, kartonlar vb.) kuş yuvası, ayı ini, karınca yuvası vb. oluşturulur. Çocuklar arasında görev dağılımı yapılır. Her barınak için 3-4 çocuk seçilir ve ikişerli olarak o hayvanın öykünmesini/taklidini yaparlar. Diğer iki çocuk da o hayvana nasıl yardımcı olabileceğini, neler yapabileceğini sorar. Çocuklar sıra ile rolleri değişerek kendi aralarında konuşurlar.

Bir süre sonra öğretmen söz almak isteyen çocuklara hangi hayvanı taklit ettiklerini ve onlara yardımcı olmak için neler yapabileceklerini sorar.

Öğretmenin önceden hazırladığı hayvanlar ve barınakları hafıza kartları incelenir. Hangi hayvanın nerede yaşadığı konuşulur ve eşleştirme yapılır. Ardından kartlar ters çevrilir ve karıştırılıp yerleştirilir. Çocuklar sıra ile iki kart açarak hayvan ve barınağını bulmaya çalışırlar. Açılan kartlar dikkatlice incelenir ve her çocuk hatırladığı kartlara öncelik vererek eşleşmeyi doğru yapmaya çalışır. Tüm kartlar bitene kadar oyun devam ettirilir.

### **DEĞERLENDİRME**

Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir:

- Ormanımızda hangi hayvanlar vardı?
- Çocuklar onlara neden zarar verdi?
- Hayvanların yerinde sen olsaydın nasıl davranırdın?
- Hayvan sever insanlar nasıl davranır?

### **FARKLILAŞTIRMA**

**Zenginleştirme:**

**Destekleme:**

### **AİLE / TOPLUM KATILIMI**

**Aile Katılımı:** Ailelerden çocuklarıyla birlikte evlerinin yakınlarına sokak hayvanları için bir kap su ve yemek bırakmaları istenir.

**Toplum Katılımı:**