

## GÜNLÜK PLAN

**Okul Adı:**

**Tarih:**

**Yaş Grubu (Ay):** 60-72 Ay

**Öğretmen Adı:**

### ALAN BECERİLERİ

#### Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB1.2. Küçük Kas Becerileri

HSAB1.1. Büyük Kas Becerileri

#### Matematik Alanı

MAB6.1. Sayma

KB2.4. Çözümleme

#### Türkçe Alanı

TAB1.1. Dinlemeyi/ İzlemeyi Yönetme

#### Sosyal Alanı

SBAB5.1. Sosyal Temas Oluşturma

### KAVRAMSAL BECERİLER

#### Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.4. Çözümleme Becerisi

KB2.4.SB1. Nesne, olgu ve olaylara ilişkin parçaları belirlemek

KB2.4.SB2. Parçalar arasındaki ilişkileri belirlemek

KB2.15. Yansıtma Becerisi

### EĞİLİMLER

#### E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

#### E3. Entelektüel Eğilimler

E3.5. Merak Ettiği Soruları Sorma

E3.6. Özgün Düşünme

### PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

#### Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri

2.2. Sosyal Yaşam Becerileri (Sdb2)

SDB2.1.SB1. Başkalarını etkin şekilde dinlemek

SDB2.2.SB4. Ekip (takım) çalışması yapmak ve yardımlaşmak

#### Değerler

D3 Çalışkanlık

D3.2. Planlı olmak

D3.3. Araştırmacı ve sorgulayıcı olmak

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

D4 Dostluk

D4.1. Arkadaşlarına destek olmak

D4.2. Arkadaşları ile etkili iletişim kurmak

### **Okuryazarlık Becerileri**

Ob4. Görsel Okuryazarlık

OB4.1.SB1. Görseli algılamak

### **ÖĞRENME ÇIKTILARI**

#### **Hareket ve Sağlık Alanı**

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.

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.

#### **Matematik Alanı**

MAB.1. Ritmik ve algısal sayabilme

a) 1 ile 20 arasında birer ritmik sayar.

b) 1 ile 20 arasında nesne/varlık sayısını söyler.

MAB.5. Matematiksel problemleri çözümleyebilme

c) Bir bütünün eksik/fazla parça sayısını söyler.

ç) Artma/azalma sonucunda nesne grubunu oluşturan yeni nesne sayısını söyler.

#### **Türkçe Alanı**

TAKB.2. Konuşma sürecinin içeriğini oluşturabilme

a) Konuşacağı konu ile ön bilgileri arasında bağlantı kurar.

b) Konuşmanın devamı hakkındaki tahminini söyler.

c) Konuşma sürecinde karşılaştırmalar yapar.

ç) Konuşma sürecinde sınıflandırmalar yapar.

TADB.1. Dinleyecekleri/izleyecekleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyalleri yönetebilme

a) Dinleyecekleri/izleyecekleri materyalleri seçer.

b) Seçilen materyalleri dinler/izler.

#### **Sosyal Alanı**

SAB.8.Yakın çevresinde oluşan gruplarla (oyun, etkinlik, proje vb.) sosyal temas oluşturabilme

a) Dâhil olduğu oyun/etkinlik/proje grup çalışmalarında iletişimi başlatır.

b) Dâhil olduğu grubun amaçları doğrultusunda yapılacak çalışmalar hakkında görüşlerini söyler.

### **İÇERİK ÇERÇEVESİ**

**Kavramlar:** Hızlı, Yavaş,

**Sözcükler:** Toplama, İş birliği

**Materyaller:** D    k, zıplayan hayvanlar videosu, bilgisayar, Oyuncak Hayvanlar  
**Eğitim/  ğrenme Ortamları:**

### **G  NE BAřLAMA ZAMANI**

  ocuklar g  ler y  zle karřılanır. Hangi   ğrenme merkezlerine ge  cekleri sorulup   ocuklara rehberlik edilir.

### **  ğRENME MERKEZLERİNDE OYUN**

Oyun zamanı bitince sınıf hep birlikte toplanır.

### **BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK**

Tuvalet ve temizlik ihtiyacı i  in lavabolara ge  ilir. Ellerin nasıl yıkanması gerektięi g  sterilir. Sıra ile eller yıkanarak kahvaltıya ge  ilir.

### **ETKİNLİK**

#### **DURMADAN ZIPLA**

Sınıfla birlikte zıplayan hayvanlar videosu tekrar izlenir. Hayvanların zıplama stilleri incelenir. D    k sesiyle birlikte t  m sınıf   rnekte g  sterilen hayvan gibi zıplamaya bařlar.   ğretmen, “Kurbaęa gibi sı  rayalım” der.   ocuklar, ellerini yere koyarlar, ellerine dayanarak iki ayaęını   ne sı  ratırlar; sonra da ayaklarına dayanarak iki elini ileriye koyarlar. (Bu hareketleri hızlıca yaparlar.)   ğretmen, “Tavřan olalım” der.   ocuklar d  rt ayak durumuna gelir. Tavřan gibi sı  rarlar.   ğretmen ara ara hızlı, yavař,   ok yavař, hızlı,   ok hızlı gibi y  nlendirmelerle oyunu devam ettirir.   ocuklar bir kez zıplamaya bařladıklarında t  m enerjileri t  kenene kadar durmaksızın y  nergeleri takip ederek zıplar. Devam edemeyenler dinlenmeye ge  er. Sona kalan   ocuk sınıf arkadařları tarafından tebrik edilir.   ocuk  a Eęitim Seti 2. Kitaptan 26. 27. 28. Ve 29. Sayfalar tamamlanır.

#### **DEęERLENDİRME**

- Tekrar bu oyunu oynasak hangi hayvanın zıplama řeklini taklit etmek isterdin?
- Oyunun sonucu senin i  in nasıl oldu? Bunun sebebi ne olabilir?

### **ETKİNLİK**

#### **AYAKLARI SAYALIM**

  ocuklar bah  eye   ıkar ve hava ve kara hayvanlarının oyuncaklarını yanlarına alırlar. 2li gruplar oluřturulur.   ocuklardan biri   eřitli hayvan isimleri s  yler. Dięeri arkadařının s  yledięi hayvana uygun oyuncak hayvanı eline alıp sayar. 1 at; At oyuncakını eline alıp ayaklarını sayar. 1   rdek; 1   rdek oyuncakını eline alıp sayar.1 inek; ineęi eline alıp ayaklarını sayar. Atın 4 tane ayaęı var.   rdeęin 2 ayaęı var. İneęin 4 ayaęı var.  $4+2+4=10$  eder. řeklinde cevap verir.   ocuklar birlikte oyuncakların ayaklarını sayarak iřlemin saęlamasını beraberce yaparlar.   ğretmen grupları gezerek iřlemleri kontrol eder.

#### **DEęERLENDİRME**

- Etkinlik s  resinde seni zorlayan bir kısım oldu mu?
- Senin i  in saymak mı daha keyifliydi, arkadařına hayvan isimleri s  ylemek mi?
- Tekrar sayma etkinlięi yapacak olsak oyuncak hayvanlar yerine ne kullanmak isterdin?

### **FARKLILAřTIRMA**

#### **Zenginleřtirme:**

#### **Destekleme:**

#### **AİLE / TOPLUM KATILIMI**

#### **Aile Katılımı:**

#### **Toplum Katılımı:**