

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Tarih:

Yaş Grubu (Ay): 60-72 Ay

Öğretmen Adı:

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı

TAB2.2. Anlam Oluşturma

Matematik Alanı

KB2.14. Yorumlama

Fen Alanı

FBAB1. Bilimsel Gözlem Yapma

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB1.1. Büyük Kas Becerileri

KAVRAMSAL BECERİLER

Temel Beceriler (KB1)

Bulmak

Seçmek

EĞİLİMLER

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri

2.2. Sosyal Yaşam Becerileri (Sdb2)

Sdb2.1. İletişim Becerisi

Sdb2.1.Sb4. Grup İletişimine Katılmak

Değerler

D4 Dostluk

D4.2. Arkadaşları İle Etkili İletişim Kurmak

Okuryazarlık Becerileri

Ob4. Görsel Okuryazarlık

Ob4.2.Görseli Yorumlama

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı

TAOB.2. Görsel materyallerden anlamlar üretebilme

a)Görsel materyal ile ön bilgileri arasında ilişki kurar.

Matematik Alanı

MAB.3. Matematiksel olgu, olay ve nesneleri yorumlayabilme

a) Matematiksel olgu ve olayları farklı materyaller/semboller kullanarak ifade eder.

b) Geometrik şekillerin farklı biçimsel özelliklere sahip örneklerini oluşturur.

c) Nesne/varlıkların konum, şekil gibi matematiksel özelliklerini farklı yollarla ifade eder.

Fen Alanı

FAB.1. Günlük yaşamında fene yönelik olaylara/olgulara ve durumlara yönelik bilimsel gözlem yapabilme

a) Dünyada gerçekleşen çeşitli faaliyetlerin niteliklerini tanımlar.

b) Materyallerin gözlemlenebilir özellikleriyle ilgili verileri duyuları aracılığıyla toplar.

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB.1. Farklı çevre ve fiziksel etkinliklerde büyük kas becerilerini etkin bir şekilde uygulayabilme

b) Etkinliğinin durumuna uygun denge hareketlerini yapar.

c) Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Kavramlar: Aynı, benzer, Üçgen, Kare

Sözcükler: Kamufle Olma,

Materyaller: Küçük Parçalı Renkli Oyuncaklar (Farklı Renklerde Bir Kutu Lego), 25-30 adet hayvan resmi(tercihen kamufle olan hayvanlar), 2 adet kutu, Kare, Üçgen şeklinde kartlar, Alarm kurmak için telefon

Eğitim/Öğrenme Ortamları:

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Çocuklar güler yüzle karşılanır. Hangi öğrenme merkezlerine geçecekleri sorulup çocuklara rehberlik edilir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Oyun zamanı bitince sınıf hep birlikte toplanır.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

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

ETKİNLİK

KAMUFLE OLAN HAYVANLAR

Bazı hayvanlar kendilerini yırtıcı diğer hayvanlardan korumak için bulundukları ortamın renklerini alırlar. Böylece az fark edilebilirler. Bazıları renk değiştirir. Bazılarının derisinde göze benzeyen desenler vardır. Bazıları tam olarak yaşadığı mekânın renkleri ile dünyaya gelir. Şeklinde bilgilendirme yapılır. Peki, sen bu hayvanları tanıyor musun? Hangilerinin ismini biliyorsun? Soruları yöneltir.

Cevaplar dinlenir. Öğretmen küçük parçalı oyuncak kutusunu getirir. Her çocuktan kendi kıyafetine uygun bir parçayı seçip kamufle etmelerini ister. Her çocuk kendine en yakın arkadaşının kamuflajını kontrol eder.

- Çocukça Eğitim Seti 51. 52. Ve 53. Sayfalar tamamlanır.

DEĞERLENDİRME

- Yaşadığı, bulunduğu yer ile aynı renk-desende olan hayvanların genel adı nedir?
- Kamufle olan hayvanları sayar mısın?

ETKİNLİK

KAMUFLE HAYVANLARI BULALIM

Öğretmen hazırladığı hayvan resimlerini sınıftaki/bahçedeki uygun renkteki yerlere saklar. Tüm resimler saklandığında sınıf iki gruba ayrılır. İki grup için kare ve üçgen sembolleriyle belirlenen iki ayrı kutu belirlenir. Oyun başlar. Öğretmen alarm kurarak süre belirler. Alarm sesiyle çocuklar kutuların başına toplanır. Kutulardaki resimler topluca sayılır. En çok kamufle hayvan bulan grup kazanır.

DEĞERLENDİRME

- Kamufle olan hayvanların özellikleri nelerdir?
- Kamufle olan hayvanların resimlerini bulmaya çalışırken nelere dikkat ettin?

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme:

Destekleme:

AİLE / TOPLUM KATILIMI

Aile Katılımı:

Toplum Katılımı: