

## 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

#### 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.

### **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:** Kalabalık- تنها

**Sözcükler:** Sesler, a, e, ı, i, o, ö, u, ü

**Materyaller:** Arı, at, eşek, eldiven, ot, otobüs, üzüm, üç, incir, inek, ışık, ıspanak, uçak, uçurtma vb nesne resimleri, toplar, masalar, pastel boyalar, insan ve hayvan kuklaları

**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**

DUY, AT

Öğretmen sınıfın boş bir duvarına A4 kâğıt boyutlarında çıktı aldığı resimlerden yapıştırır. Bu resimler çocukların başlangıç seslerini bildikleri nesnelerdir. Örneğin; Arı, at, eşek, eldiven, ot, otobüs, üzüm, üç, incir, inek, uçak, uçurtma vb.dir. Her sesten iki tane görsel olmalıdır. Öğretmen öğrencilerden iki kişiyi resimlerin karşısına alır. Her birine farklı renklerde birer top verir.

Öğretmen ilk etapta bir ses söyler ve çocuklar o ses ile başlayan nesneye atış yaparlar. Örneğin; “ü” denir, çocuklar üzüm ve üç rakamına atış yaparlar.

İkinci aşamada öğretmen resmi olmayan bir nesne söyler. Örneğin; elma der. Çocuklar “e” ile başlayan eşek ve eldivene atış yaparlar.

Üçüncü aşamada söylediğine değil de o sesle başlayan diğer nesneye atış yapılır. Öğretmen bir nesne ismi söyler, örneğin inek der. Çocuklar ineğe değil de i ile başlayan diğer nesneye yani incire toplarını atarlar. At der çocuklar a ile başlayan, söylenmeyen nesneye yani arıya atış yaparlar.

Oyun çocukların üç aşamayı da denemelerine fırsat verecek şekilde oynatılır. Zaman zaman diğer çocukların da nesne söylemeleri ve komut vermelerine izin verilir.

### **DEĞERLENDİRME**

- Oyunumuzda atış yaparken nelere dikkat ettik?
- Oyunun hangi aşaması daha zordu?
- Bu resimlerden en çok hangisine top attın?
- Bu seslerle başlayan başka nelerin resmini yapıştırabilirdik.
- Senin isminin ilk sesi nedir?

### **ETKİNLİK**

KUKLALARLA DENİZE, PARKA

Öğretmen 3 adet masayı sınıfın ortasına aralıklı bir şekilde yerleştirir.

Masaların üstü; oyun parkı, orman, müze olacak şekilde tasarlanıp, uygun resimler çizilir. Çocuklar 3-4 kişi olacak şekilde gruplanarak her masaya bir grup öğrencinin geçmesi sağlanır.

Boş bir masanın( resim çizilmemiş) üstüne ise insan ve hayvan kuklaları ( en az 20 adet) yerleştirilir.

Öğretmen Bir öykü anlatır gibi yönergelerini söyler. İlgili öğrenciler kendi alanları ile ilgili yönergeleri duyunca komutları yerine getirirler.

“O gün müzede çok ilginç şeyler görecektik. Müzeye giden insanlar oldukça kalabalıktı. Biletlerini gösteren ziyaretçiler sessizce müzeye girdiler. Müze masasındaki çocuklar, istedikleri sayıda kukla alıp komutları yerlerine getirirler.

“Bolu’da sımsıcak bir yaz mevsimi yaşanıyordu. Ormanların tadını çıkarmak isteyen insanlar hazırlıklarını yapıp ormanlık alanlara gittiler. Birde baktılar ki orman çok kalabalık. Kamp yapan, yürüyüş yapan bir sürü insan var. O da ne! Hava birden kararmaya başladı. Bir yağmur bulutu o anda

bütün sularını ormandaki insanların üstüne bıraktı. İnsanlar eşyalarını toparlayıp gitmeye başladılar. Orman birden tenhalaştı.”

“Oyun parkı o gün oldukça tenhaydı. Sabah yağmur yağmış, parkta oynayan birkaç kişi kalmıştı. Ama şimdi hava iyice ısınmış, yağmur durmuştu. Gündüz ormanda ıslanan insanlar akşam oyun parkına gidip, eğlenmek istediler. Park kalabalıklaştı, doldu taştı. Bazı çocuklar kaydıraktan kaydı, bazıları ise salıncaklarda sallandı.”

“ Bu sıcak havalarda ormanlarda yaşayan hayvanlar gündüzleri gölge yerlerde dinlenirlerdi. Ormana gelen çocuklar onları rahatsız etmesin isterlerdi. O gün ormanda hayvanlar, piknik yapan insanlar vardı ve orman oldukça kalabalıktı. Çocuklar hem oyun oynuyor hem de yedikleri yemeklerden birazını da hayvanlarla paylaşıyorlardı. Bunu gören hayvanlar daha da mutlu oluyor, kuşlar şen sesleriyle ötüyordu.”

Örnekler daha da detaylandırılıp, hikâyeler çocukların isteğine göre uzatılabilir. Öğretmenin anlatımı, kuklaların kalabalık ve تنها kavramlarına göre yerleştirilmesinden sonra, çocukların kendi alanlarında dramatik oyunlarını kurup oynamalarına fırsat verilir.

### **DEĞERLENDİRME**

- Kuklalarımızı hangi alanlardaydı?
- Sence en kalabalık olan alanlar nerelerdir?
- Sınıfımız kalabalık mı- تنها mı?
- تنها olan yerlere örnek verebilir misin?

### **FARKLILAŞTIRMA**

**Zenginleştirme:**

**Destekleme:**

### **AİLE / TOPLUM KATILIMI**

**Aile Katılımı:**

**Toplum Katılımı:**