

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

Matematik Alanı

KB2.14. Yorumlama

MAB4.2. Veri Toplama ve Düzenleme

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.Gözlemleme 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.

Matematik Alanı

- MAB.6. Matematiksel problemleri yorumlayabilme
a) Matematiksel problemi çeşitli yollarla ifade eder.
MAB.11. Elde ettiği/eriştiği verileri düzenleyebilme
a) Problemi cevaplamak için veri toplanacak kaynakları söyler.

b) Veri toplar.

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: Çok-az, aynı- farklı, renkler, sayılar, sağ- sol, hızlı- yavaş

Sözcükler: Eşit, grafik, levha, yaya, sürücü, sürücü belgesi

Materyaller: Fon kartonu, keçeli boyalar, çeşitli, renklerde küçük arabalar, parmak boyası, plastik tabaklar, ambalaj kâğıtları, sürücü belgesi

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

HANGİ RENK ARABADAN KAÇ TANE VAR?

Öğretmen öğrencilerden evden getirdikleri küçük otomobil oyuncaklarını sınıfa getirmelerini ister. Arabalar renklerine göre gruplanır. Büyük bir fon kartonun üzerine öğretmen tarafından “ Hangi renk arabadan kaç tane var?” grafiği oluşturulmuştur. (Grafiğin alt kısmındaki sütunlara farklı renkteki arabalar, yan kısmında sayıların olduğu satırlar yerleştirilir.) Öğrencilerle renkler ayrıştırılır, sayılır ve grafik üstünde sayı kadar işaretlemeler yapılır. Daha sonra oluşturulan grafik üzerinde grafik okuma çalışmaları yapılır.

DEĞERLENDİRME

- En çok hangi renkte arabamız var? Kaç tane?

- En az sayıda olan arabalar hangi renkte?
- Eşit sayıda olan arabalar var mı? Hangi renkteki arabalar eşit?
- Evdeki oyuncakların ile bir grafik oluştursan neleri tercih ederdin?

ETKİNLİK

ARABAMLA İZ BIRAKIYORUM

ARABAM

Arabama oturup, direksiyonumu tutarım (Oturma ve ellerle direksiyon tutma hareketi yapılır)

Sağ ayağımla gaza, sol ayağımla frene basarım. (Sağ ve sol ayak sırasıyla hareket ettirilir)

Levhalara uyarım, kırmızı ışıpta dururum.(Durma hareketi yapılır)

Yayaya yol veririm (İşaret parmağı ile yürüme hareketi yapılır)

Yeşil yanınca yola devam ederim.

Parmak oyunu oynanır. Öğretmenin sınıfa getirdiği sürücü belgesi incelenir. Bunun ne olduğu, niçin kullanıldığı hakkında sohbet edilir. Araba kullanabilmek için sürücü belgesi almak ve trafik kurallarını öğrenmek gerektiği ifade edilir.

“Şimdi biz de birer sürücü olacağız. Arabalarımızı kâğıtların üstünde sürüp, renkli izler bırakacağız!” der. Öğrenciler 4-5 kişilik gruplara ayırır. Her gruba birer adet büyük boy ambalaj kâğıdı verir. Plastik tabakların içine farklı renkte parmak boyaları koyulur. Çocuklar küçük arabaları ellerine alıp tekerleğini istedikleri renkte boyaya batırıp, kâğıdın üzerinde sürerek tekerlek izi çıkarma çalışması yaparlar. İzler istenilen yönlerde, birbirleri ile kesişen bir şekilde de oluşturulabilir. Boyalar kuruyunca pastel boyalar ile oluşan çizgilerin üstüne araba, trafik ışığı, trafik levhaları vb. çizilir.

DEĞERLENDİRME

- Sanat etkinliğimizde fırça yerine neler kullandık?
- Araba ile çizim yapmak sana ne hissettirdi?
- Tekerlekler daha büyük ya da küçük olsaydı neler olurdu?
- Tekerleği çok büyük olan taşıtlar biliyor musun?

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme:

Destekleme:

AİLE / TOPLUM KATILIMI

Aile Katılımı:

Toplum Katılımı: