

## 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

TAE0B.1. Erken Okuryazarlık Becerileri

#### Fen Alanı

FBAB1. Bilimsel Gözlem Yapma

FBAB7. Deney Yapma

#### Sosyal Alanı

SBAB8.1. Coğrafi Sorular Sorma

#### Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB1.1. Büyük Kas Becerileri

HSAB1.2. Küçük Kas Becerileri

### KAVRAMSAL BECERİLER

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

KB2.5. Sınıflandırma Becerisi

KB2.5.SB1. Nesne, olgu ve olaylara ilişkin değişkenleri/ölçütleri belirlemek

KB2.5.SB2. Nesne, olgu ve olayları ayırtmak veya bölmek

KB2.5.SB3. Nesne, olgu ve olayları tasnif etmek

KB2.5.SB4. Nesne, olgu ve olayları etiketlemek

### EĞİLİMLER

#### E2. Sosyal Eğilimler

E2.1. Empati

E2.2. Sorumluluk

E2.3. Girişkenlik

E2.4. Güven

E2.5. Oyunseverlik

### 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 ilişkin soru sorar.

SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi)

SDB1.2.SB5. Kendi öğrenme durumunu geliştirmeye yönelik çalışmalar yapmak

SDB1.2.SB5.G1. Merak ettiği konu/kavramları öğrenmek için uygun yöntem geliştirir.

SDB1.2.SB5.G2. Geliştirdiği yöntemi uygular.

SDB1.2.SB5.G3. Yöntemi uygularken karşılaştığı sorunları fark eder.

SDB1.2.SB5.G4. Karşılaştığı sorunlara çözüm önerileri geliştirir.

2.2. Sosyal Yaşam Becerileri (SDB2)

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB4. Grup iletişimine katılmak

SDB2.1.SB4.G1. Grup iletişimine katılmaya istekli olur.

SDB2.1.SB4.G2. Grup üyelerinin duygu ve düşüncelerine ilgi gösterir.

SDB2.1.SB4.G3. Grup içi iletişime katkıda bulunur.

### **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 ihtiyacını 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.

TAEOB.1. Yazı farkındalığına ilişkin becerileri gösterebilme

- a) Görsel semboller arasından yazıyı gösterir.

TAEOB.5. Okuma öncesi becerileri kazanabilme

- a) Kitabın temel unsurlarını bilir.

TAEOB.6. Yazma öncesi becerileri kazanabilme

- a) Boyama ve çizgi çalışmaları yapar.

### **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.
- c) Canlı ve cansız varlıkların niteliklerini (hareket, beslenme gibi) açıklar.
- ç) Materyallerin gözlemlenebilir özellikleriyle ilgili verileri duyuları aracılığıyla toplar.
- d)Yakın çevresindeki canlı/cansız varlıklara yönelik gözlem verilerini açıklar.

FAB. 7. Merak ettiği konular/olay/durum hakkında deneyler yapabilme

- a) Basit düzeyde deney tasarlamak için malzemeler seçer.
- b) Birkaç malzeme kullanarak deney yapar.

### **Sosyal Alanı**

SAB.5.Günlük yaşamda merak ettiği coğrafi olay/ olgu ve mekânlara/durumlara yönelik sorular sorabilme

- a)Günlük hava olaylarını uygun şekilde ifade eder.

### **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:** Gece- gündüz, hızlı- yavaş

**Sözcükler:** Güneş, ay

**Materyaller:** : Dünya modeli, fener, sticer

**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**

NEREDE GECE, NEREDE GÜNDÜZ?

**Güneş top gibi yuvarlak** ( İki elin parmak uçları birleştirilir, daire yapılır)

**Pırıl pırıl ışıkları var.** ( İki elin parmakları açılır, kapanır)

**İnsanları ısıtır.** ( Kollar kavuşturulur)

**Çiçekleri güldürür.** ( Eller kapalıyken havaya doğru açılır)

**Gece olunca kaybolur.** ( Eller daire yapılıp, arkaya saklanır)

Parmak oyunu bir kaç defa tekrar edilir. Çocuklarla birlikte gökyüzü gözlemi yapılır. Güneşli bir hava mı? Güneş bulutların arkasında mı? Güneşin gökyüzünde olduğunu nereden anlıyoruz? Peki, güneş olmasa ne olurdu? Gibi sorularla deneye hazırlık yapılır.

Öğretmen bir adet dünya modeli getirir. Sınıfın tüm perdeleri kapatılır, ortamın karanlık olması sağlanır. Dünyanın ekvator çizgisine yakın bir yerine kırmızı bir ayı, bu konumun tam arka kısmında bulunan bir noktaya da mavi ayı resmi ya da stickeri yapıştırılır. Güçlü bir ışık kaynağı (fener) açılır. Fener kırmızı ayının bulunduğu noktaya tutulur.

Bu deneyde fener neyi simgeliyor olabilir?

Şu anda güneş nerede?

Kırmızı ayının ülkesinde gece mi, gündüz mü yaşanıyor olabilir? Peki, bir de mavi aya bakalım.

Der ve fener hala kırmızı aya doğru tutulurken, mavi ayının ülkesi incelenir.

Mavi ayı şu anda ne yapıyor olabilir?

Çocukların cevapları dinlenilir. Fener sabit tutulur, dünya küresi yavaş yavaş döndürülür. Bu defa fener mavi ayının ülkesine yansıtılır.

Mavi ayının ülkesinde şimdi günün hangi bölümü yaşanıyor?

Mavi ayı neler yapıyor olabilir?" soruları ile gece ve gündüz yapılan eylemlerin ifade edilmesi sağlanır.

Daha sonra dünya modeli üzerinde kendi ülkemiz bulunmaya çalışılır. Türkiye'ye bir yıldız yapıştırılır.

Model döndürülerek fenerin ülkemize yansıtılması sağlanır. Ülkemizde gündüz olduğunda hangi ülkelerde gece olduğu gözlemlenir.

### **DEĞERLENDİRME**

- Dünyamızı aydınlatan nedir?
- Güneş canlılara neler sağlar?
- Deneyimizde neler gözlemledik?
- Hiç gece olmasaydı neler yaşanırdı?

## ETKİNLİK

### SABAH OLDU, ÇOCUKLAR UYANDI

Çocuklar çember şeklinde el ele tutuşurlar. Öğretmenin söylediği sözlere uygun hareketler yaparak sözleri tekrar ederler.

Sabah oldu, çocuklar uyandı

Sabah oldu, çocuklar uyandı

Kahvaltılar yapıldı

Yavaş, hızlı

Yavaş, hızlı

Kahvaltılar yapıldı.

Servise binildi, okula gidildi

Servise binildi, okula gidildi

Bir, iki, üç, dört

Servisten inildi

Bir, iki, üç, dört

Servisten inildi

Duydunuz mu zil çaldı?

Okuldan çıkıldı

Duydunuz mu zil çaldı?

Okuldan çıkıldı

Yavaş- hızlı evlere gidildi.

Yavaş- hızlı evlere gidildi.

Bak yanıyor ışıklar,

Gece oldu çocuklar

Bak yanıyor ışıklar

Gece oldu çocuklar

Pijamalar giyildi,

Haydi, iyi uykular

Pijamalar giyildi

Haydi, iyi uykular

Gece- gündüz, gece gündüz

Haydi, iyi uykular.

Ardından öğretmen gece- gündüz oyunu oynayacaklarını söyler.

Öğrenciler sınıfın içinde dolaşırlar. Öğretmenin komutlarını takip ederek öykünmeler yaparlar.

Öğretmen gündüz dediğinde; giyinme, oynama, yürüyüş yapma, yemek yeme, resim yapma vb. işleri yaparlar. Öğretmen arada çocuklara neler yaptıklarını sorar. Gece komutunu verdiğinde ise herkes bulunduğu noktada uyku pozisyonuna geçer. Tekrar gündüz komutuna kadar uyuma öykünmesi yapılır. Komut verme görevi çocuklara da verilir. Oyun çocukların ilgisi doğrultusunda devam ettirilir.

## **DEĞERLENDİRME**

- Oyunumuzda hangi komutları duydunuz?
- Gündüz, yapmaktan en çok hoşlandığınız şey nedir?
- Geceleri uyku dışında neler yaparız?
- Gece, uyumayan hayvanlar hangileridir?

## **FARKLILAŞTIRMA**

**Zenginleştirme:**

**Destekleme:**

## **AİLE / TOPLUM KATILIMI**

**Aile Katılımı:**

**Toplum Katılımı:**