

## 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

#### Fen Alanı

FBAB7. Deney Yapma

#### 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.

### Fen Alanı

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

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

### 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:** Sağ- sol, sayılar, ana renkler, ara renkler

**Sözcükler:** Büyüteç

**Materyaller:** Renkli jelatin, mukavva, kutu

**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**

#### **SAĞA-SOLA GEZEN KUTU**

Öğretmen renkli jelatin kâğıtlarından sarı, kırmızı ve mavi renklerde 15 cm çapında daireler keser. Mukavvadan büyütece benzer şekilde parçalar keser. Orta kısmını boş bırakır ve buraya renkli jelatinlerden yapıştırır. Hazırladığı bu renkli büyüteçleri (öğrenci sayısı kadar) bir kutunun içine koyar. Öğrencilerle daire şeklinde minderlerin üstüne oturulur. Öğretmen her öğrencinin sağ eline birer sticker yapıştırır. “Hangi elinize sticker yapıştırdım?” diye sorar. Çocukların cevaplarından sonra; Sağ ellerini sallamalarını ister. Sağ elimiz ile başımıza dokunalım. Sol elimiz ile sol kulağımızı tutalım vb. yönergelerle sağ ve sol ellerini hatırlama ve kullanma fırsatı oluşturur. Hazırlanan kutu bir çocuğa verilir. Öğretmen “Şimdi sayı saymaya başlayacağız. Her sayıda kutuyu sağ yanımızdaki arkadaşımıza vereceğiz. Ben sayıların arasında sizi durdurup sol dediğimde kutuyu o yönde bulunan arkadaşınıza vereceksiniz. Bakalım 100’e kadar saydığımızda kutu kimin elinde kalacak?” der ve oyunu başlatır. Öğretmen kutunun sağa verilmesi ile saymaya başlar. Ara ara saymayı durdurup sol, sağ komutları verir. 100 sayısına gelindiğinde oyun bitirilir. Kutu kimin elinde kaldıysa o kişi kutuyu açmaya hak kazanır.

### **DEĞERLENDİRME**

- Hangi elimize sticker yapıştırdık?
- Tek elinle neleri yapmakta zorlanıyorsun?
- Kutuyu hangi yönlerde ilerlettik?
- Kutunun içinde ne olduğunu düşündün?
- Kutuyu açmak için kaç kadar saydık?

### **ETKİNLİK**

#### **RENK DEĞİŞTİRİCİ**

Öğretmenin hazırladığı renkli jelatinli büyüteçler kutudan çıkarılır. Her çocuk kırmızı, mavi ve yeşil büyüteçlerden birer tane alır ve büyüteçlerinin ne renk olduğunu ifade ederler. Öğretmen, gerçek bir büyüteç gösterir ve kutudan çıkan büyüteçlerle farklı olan yanları ve ortak özelliklerinin neler olduğunu çocuklara sorar. Bunların aslında şekil olarak büyütece benzeseler de birer renk değiştirici olduğunu ifade eder. İki farklı renkteki renk değiştiriciyi üst üste getirmelerini ister. Kırmızı ile mavi üst

üste geldiğinde mor, mavi ile sarı üst üste geldiğinde yeşil, sarı ile kırmızı üst üste geldiğinde turuncu renk oluşturdıkları gözlemlenir.

Bu eşleşmeler yapıldıktan sonra çocuklar renk değiştiricilerini sınıftaki oyuncak ve nesnelerin üstlerine tutarak yeni renklerin oluşumunu gözlemlerler.

#### **DEĞERLENDİRME**

- Kutumuzdan çıkan eşya neye benziyor?
- Büyüteç ne işe yarar?
- Senin renk değiştiricin ne renkte?
- Çevrendeki nesnelerin renklerinin değiştiğini gözlemlediğinde ne hissettin?

#### **FARKLILAŞTIRMA**

**Zenginleştirme:**

**Destekleme:**

#### **AİLE / TOPLUM KATILIMI**

**Aile Katılımı:**

**Toplum Katılımı:**