

## 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

FBAB1. Bilimsel Gözlem Yapma

FBAB5. Operasyonel Tanımlama 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)

### EĞİTİMLER

## **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 Arttırmaya 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.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.

b) Gökyüzündeki cisimleri (ay, güneş, yıldız gibi) gözlemler.

- 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.5. Fene yönelik olay ve olguları operasyonel/işevuruk olarak tanımlayabilme
- a) Çevresinde bulunan canlıların niteliklerini 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:** Kolay- zor

**Sözcükler:** Dağ, deniz, ova, ada, akarsu, şelale, okyanus, sıradağlar, yanardağlar, orman, çöl, buzul, yeryüzü, Dağcı, tırmanma sporu, Everest Dağı, Ağrı Dağı

**Materyaller:** Kraft kâğıt, boya kalemleri, minderler, beyaz çarşaf, minik taşlar, beyaz kartonlardan kesilmiş kar kristalleri, dallar ya da ahşap çubuklar, kozalaklar vb. ürünler

**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**

**YERYÜZÜNDE NELER NELER VAR!**

Öğretmen ders öncesi büyük boy kraft kâğıtların üzerine; dağlar, göller, ormanlık alanlar, akarsular, deniz ve adalardan oluşan resimler çizer. Çocuklar dörder- beşer kişilik gruplar halinde bu resimleri pastel ya da keçeli boya ile boyarlar. Boyamayı yaparken öğretmenin söylediği şiiri tekrar ederler.

### **Yeryüzünde Neler Neler Var!**

Dağ, deniz, ova  
Hepsi de yeryüzünde bak doya doya,  
Bazen denizin ortasında bir ada,  
Tekneyle ulaşırsın, gitmek yok oraya arabayla.

Akarsular, şelaleler  
Birleşirler bir denizde.  
Okyanuslar ne de büyük  
Binlerce canlı yaşar içinde.

Sıradağlar, yanardağlar  
Ormanlar, çöller, buzullar.  
Gezip, görüp, öğrenelim  
Yeryüzünde neler neler var!

Öğretmen boyama yaptıkları resimde şiirimizde geçen yeryüzü şekillerinden hangilerini gördüklerini sorar. Grupların çalışmaları bittiğinde ürünler sınıfın uygun alanlarına asılarak sergilenir.

## DEĞERLENDİRME

- Şiirimizde hangi yeryüzü şekillerini duyduk?
- Yeryüzü şekillerinden hangilerini daha önce yakından gördün?
- Okulumuzun yakınlarında olan neler var?
- Bir yanardağ inceleme uzmanı olsaydın, araştırma yaparken neler hissederdin?

## ETKİNLİK

### DAĞCI OLUYORUZ

Öğretmen, oyun alanında büyükçe bir yere minderleri çember şeklinde ( 6-7 minder) dizer. Diğer minderleri ise bu çemberin içine ve üstüne yerleştirerek bir dağ modeli oluşturmayı sağlar. Minder dağı oluşturulduğunda dağın üstüne büyük, beyaz bir çarşaf serilir. Karlı bir dağ yapılmış olur. Dağın etrafına minik taşlar, beyaz kartonlardan kesilmiş kar kristalleri, dallar ya da ahşap çubuklar, kozalaklar vb. yerleştirilir. Çocuklar karlı dağın yanına alınır.

“Daha önce bir dağa çıktınız mı?

Dağa tırmanan kişilere ne denir?

Dağcılar bu tırmanışlarında nasıl giyinirler?

Tırmanırken hangi malzemelere ihtiyaç duyarlar?” Vb. sorularla tırmanma sporuna dikkat çekilir.

İki kişilik gruplar halinde oyuna başlanır. Seçilen iki kişi dağcı kıyafetlerini giymiş gibi yaparlar.

Öğretmenin komutuyla oyuna dahil olurlar. “Siz birer dağcısınız ve bugün karlı bir dağa tırmanıyorsunuz. Önce dağın etrafında bir tur yürüyün, şimdi ters yöne yürüyün. Dağa tırmanın, tepeden aşağıya inin. Dağın eteklerinde bulunan taşlardan üç tane alın. Şimdi tekrar dağa tırmanın ve aşağıya inin.” Öğretmen, yönergeleri değiştirerek oyunu sürdürür. Dağcıların komutlar doğrultusunda topladıkları ürünler sayılır. İki dağcının ürünlerinin toplamının kaç ettiği hesaplanır. Her dağcı grubu için farklı sayıda farklı ürünlerden toplamaları istenir.

Oyun sonrasında dünyanın en yüksek dağının “Everest Dağı” olduğu söylenir ve bu dağın görselleri akıllı tahtaya yansıtılır. Bu dağın hangi ülkelerin ( Nepal ve Çin) arasında bulunduğu ve bizim ülkemize olan uzaklığı harita ya da dünya maketi üzerinde gösterilir. Ülkemizdeki en yüksek dağın ise “Ağrı Dağı” olduğu bilgisi çocuklarla paylaşılır. Aynı şekilde Ağrı Dağı’na ait görseller gösterilir.

## DEĞERLENDİRME

- Oyunumuzda hangi sporu yaptık?
- Dağa tırmanırken neler hissettin?
- Tırmanışında hangi üründen, kaç tane topladın?
- Sence bir dağcı tırmanma sırasında ne gibi zorluklar yaşıyordur?
- Dünyanın en yüksek dağının adı neydi? Orada olmak sana neler hissettirirdi?
- Ağrı Dağı'na mı yoksa Everest Dağı'na mı tırmanmak daha kolaydır?

## FARKLILAŞTIRMA

**Zenginleştirme:**

**Destekleme:**

## AİLE / TOPLUM KATILIMI

**Aile Katılımı:** Ailelerden fotoğraf albümü ya da telefonlarında bulunan; dağ, deniz, ormanlık alan, şelale, göl vb. yerlerde çekilmiş fotoğraflarını incelemeleri istenilir.

**Toplum Katılımı:**