

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: Renkler, hızlı- yavaş, kolay- zor, mutlu, üzgün, kızgın, korkmuş, düşünceli ve şaşırılmış

Sözcükler: Hareket

Materyaller: Sepet ya da kutu, sarı, kırmızı, mavi ve yeşil renkte dört ayrı kumaş ya da şal, şemsiye, ip, renkli zarflar, duygu ve nesne resimleri

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

RENKLER VE HAREKETLER

Öğretmen, bir sepetin içine sarı, kırmızı, mavi ve yeşil renkte dört ayrı kumaş ya da şal koyar. Çocuklar öğretmenin etrafında, ayakta bir çember oluştururlar. Öğretmen çocuklarla birlikte her renk için bir hareket belirler. Örneğin; kırmızı renkte zıplama, sarı renkte dönme, yeşil renkte yere çömelme, mavi renkte el çırpma gibi. Çocuklar çember şeklinde, ortalarında ise öğretmen vardır. Öğretmen sepetin içinden bir kumaş çıkarır ve çocuklar o rengin hareketini hatırlayıp, o hareketi yaparlar. Sonra başka bir renk seçer. Bu şekilde oyun sürdürülür. Oyun önce yavaş, sonra hızlı bir şekilde oynanır. Sonlara doğru iki renk bir arada seçilerek iki hareketin aynı ayna yapılması istenerek daha da zorlaştırılabilir. Örneğin kırmızı ile sarı seçilir. Çocuklar aynı anda hem zıplar, hem de dönerler.

DEĞERLENDİRME

- Sepetimizde hangi renkler vardı?
- En çok hangi rengin hareketini yapmaktan keyif aldın?
- Sepete başka hangi renkler ve hareketler ekleyebilirdik?
- İki hareketi aynı anda yaptığında neler yaşadın?

ETKİNLİK

ŞEMSİYEMDE DUYGU VAR

Öğretmen bir yetişkin şemsiyesi alır. Şemsiyenin metal kısımlarından aşağı 12 adet ip sarkıtır. Bu iplerin her birinin ucuna bir zarf yapıştırır. Zarflardan 6 tanesinin içinde farklı duygu ifadeleri (mutlu, üzgün, kızgın, korkmuş, düşünceli ve şaşırılmış) diğer 6 tanesinin içinde ise olay ya da nesne resimleri (araba, hediye paketi, oyuncak bebek, park, deniz vb.) vardır. Duyguların zarfları tek renk, olayların zarfları ise başka bir renkte olmalıdır. Örneğin duygular kırmızı zarflarda, olaylar ise sarı zarflarda olabilir.

Çocuklar ayakta çember oluşturacak şekilde dururlar. Öğretmen şemsiyesinin ucunda sallanan zarflar ile çocukların ortalarına geçer. Çocuklar kendi aralarında sınıf mevcuduna göre 2 ya da 3 er kişilik gruplara ayrılır.

“Bazen mutlu hissedersin,
Bazen üzgün hissedersin.
Bazen korkmuş ya da kızgın hissedersin
Bazen şaşkın olursun,
Bazen gülüp, ağlarsın
Birçok duygu yaşarsın
Çünkü sen bir insansın.”

Sözlerini öğretmen söyler ve elindeki şemsiyesini çevirir. Sözlerin bitmesiyle bir grup şemsiyenin yanına gelir. Bir adet duygu bir adet de olay/nesne zarfı alır ve grup arkadaşları ile yan yana durur. Sözler her grup için tekrar edilir ve zarf seçme sırası diğer gruba geçer. Gruplar ayrı ayrı alanlarda kendi zarflarını açmadan önce öğretmen çocuklara yapacakları drama ile ilgili fikir verir. Örneğin hediye paketi resmi ve üzgün ifadesini çocuklara göstermeden alır. Hediyeği heyecanla açma hareketi yapar. Elini paketin içine koyar. O esnada içinin boş olduğunu fark eder ve mutsuz olur. Sonra çocuklara sorar; “Sizce benim kartımdan hangi duygu çıkmış olabilir? Peki ya hangi resim vardır?” Çocukların cevaplarından sonra deniz ve üzgün ifadesini çocuklara gösterir. Onların da grupları ile birlikte zarflarından çıkan resim ve duygu ile bir öykü oluşturup, konuşmadan anlatmalarını ister. Grup ortak bir fikir üstünde anlaşılabileceği gibi öykülerini bireysel olarak da ifade edebilirler.

DEĞERLENDİRME

- Zarfınızda hangi duygu vardı? Bu duyguyu ne kadar hissediyorsun?
- Arkadaşları ile birlikte bir öykü oluşturmak nasıldı?
- Şu an hangi duyguyu hissediyorsun?

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme:

Destekleme:

AİLE / TOPLUM KATILIMI

Aile Katılımı:

Toplum Katılımı: