

## 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

#### Matematik Alanı

MAB6.1. Sayma

KB2.14. Yorumlama

#### Sosyal Alanı

SBAB8.1. Coğrafi Sorular Sorma

#### Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB1.1. Büyük Kas Becerileri

HSAB1.2. Küçük Kas Becerileri

#### Sanat Alanı

SNAB1. Sanat Türlerini ve Tekniklerini Anlama

### 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 İhtiyacını Fark Etme  
OB1.1.SB1. Bilgi ihtiyacını fark etmek  
OB1.1.SB2. Bilgi türlerini fark etmek (sanatsal, gündelik vb.)

### **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.

### **Matematik Alanı**

MAB.1. Ritmik ve algısal sayabilme

- a) 1 ile 10 arasında birer ritmik sayar.
- b) 1 ile 10 arasında nesne/varlık sayısını söyler.
- c) 1 ile 5 arasındaki grupların azlık / çokluk durumlarını bir bakışta söyler.

MAB.3. Matematiksel olgu, olay ve nesneleri yorumlayabilme

- a) Matematiksel olgu ve olayları farklı materyaller/semboller kullanarak ifade eder.
- b) Geometrik şekillerin farklı biçimsel özelliklere sahip örneklerini oluşturur.

### **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.

### **Sanat Alanı**

SNAB.1. Temel sanat kavramlarını ve türlerini anlayabilme

- a) Temel sanat türlerini anlamına uygun söyler.
- b) Temel sanat materyallerini kullanım amacına uygun olarak seçer.
- c) Temel sanat materyallerini amacına uygun şekilde kullanır.

### **İÇERİK ÇERÇEVESİ**

**Kavramlar:** 6, Altıgen, üçgen, yamuk, paralel kenar, kalın- ince, uzun- kısa

**Sözcükler:** şekiller

**Materyaller:** Fon kartonundan üçgen, paralel kenar, yamuk şekilleri, altıgen çıktıları, ipler, su, suluboya, kağıt, fırça

**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**

#### **ALTİGENİ TAMAMLAYALIM, OYUNU KAZANALIM**

Öğretmen, bir kâğıda 6 adet sarı altıgen şekli çizer ya da bilgisayar çıktısı alır. Mümkünse pvc yapar. Bu şekilde pvc yapılmış 2 tane sayfası vardır. Renkli fon kartonlarından çizdiği altıgenleri oluşturacak büyüklükte 6 tane yeşil üçgen, 6 tane kırmızı yamuk, 6 tane mavi paralel kenar keser. Oluşturulacak grup sayısına göre bu sayılar 2 kat artar.

6 altıgenin olduğu sayfayı çocuklara gösterir. Bu geometrik şeklin adını sorar. Çocuklardan aldığı cevaptan sonra kaç tane altıgen olduğunu sorar. Altıgen şeklinin kenar ve köşeleri sayılır. Fon kartonundan kestiği üçgenleri bir altıgenin üstüne yan yana yerleştirerek altıgen şeklini oluşturur. Aynı işlemi yamuklar ve paralel kenarlar ile de yaparak tüm altıgenleri oluşturur.

Öğretmen, çocuklara “Şimdi altıgen oluşturma sırası sizde. Ama önce gereken parçaları bulmanız gerekli. Sizi sınıftan çıkarıp oyuncak kutularına bu parçaları saklayacağım. Siz tıpkı bir dedektif gibi 6 tane yeşil üçgen, 6 tane kırmızı yamuk, 6 tane mavi paralel kenar parçalarını bulup, altıgenlerinizi tamamlayacaksınız. Bu oyunu 6 kişilik gruplar halinde yapacağız ve altıgenlerini ilk tamamlayan grup oyunu kazanmış olacak.” Der.

Öğretmen öğrencileri sınıftan çıkarır ve geometrik şekilleri oyuncak kutularına saklar. Öğrenciler sınıfa alınır. Şekilleri bulmaya başlarlar. Görev dağılımı yapıp bazıları parça arayıp bazı çocuklar ise altıgen oluşturma işini üstlenebilirler. Tüm altıgenleri tamamlayan grup oyunu kazanır. Diğer grubun da parçalarını bulma ve yerleştirmelerine fırsat tanınır.

Oyun bittikten sonra çocukların üçgen, paralel kenar ve yamukları karışık kullanarak altıgenleri tamamlamaya çalışmaları istenir.

### **DEĞERLENDİRME**

- Oyunumuzda hangi şekli tamamladık?
- Saklanan parçaların her biri kaç taneydi?
- Altıgen şeklini sınıfımızda var mı?

### **ETKİNLİK**

#### **ISLAK İPLE 6 YAZALIM**

Öğretmen sınıfın zeminine farklı kalınlık ve uzunluktaki iplerle farklı yollar ( düz, dalgalı, zik zak, helezon vb.) oluşturur. Çocukların iplerin üzerinde yürümelerini ister. İplerin özellikleri kalın – ince, uzun- kısa oluşları hakkında konuşulur. Tüm yolları yürüyerek geçen çocuklar masalara alınır.

Masalarda yaklaşık 30 cm. uzunluğunda ipler ve birer kâse içinde su vardır. Öğretmen bu ipleri suya sokup ıslatmalarını söyler. Sonra ıslak iplerle masanın üzerinde yürüdükleri yollara benzer yollar oluşturmalarını ister. Ardından kitapta çalıştıkları sayıyı hatırlamaları ve bu sefer iplerle bu sayıyı yazmalarını söyler. 6 rakamı ıslak iple oluşturduktan sonra diğer sayılar yapılabilir. Her çocuk kendi baş harflerini oluşturmaya çalışabilir ya da ıslak ip ile bir resim oluşturabilir.

Ardından suluboya ile ipler istenilen renklerde boyanır. A4 kâğıdı ortadan ( yatay) ikiye katlanır. Boyanan ip bir desen oluşturularak kâğıdın bir kısmının üstüne yerleştirilir. Kâğıdın diğer kısmı ise kapak gibi ipli kısma kapatılır. Bir kitap ile kâğıdın üstüne hafifçe bastırılarak ipin ucundan tutulup çekilir. İp çıkarıldıktan sonra kâğıt açılır ve ip baskısı ile oluşan resim incelenir. Bu çalışmaya simetrik resim de denildiği anlatılır.

Etkinlik sonrasında malzemeler toplanır. Masalar temizlenir ve kişisel temizlik yapılır.

### **DEĞERLENDİRME**

- İplerin üstünde yürürken neler hissettin?
- Islak iplerle en kolay hangi sayıyı oluşturdu?
- İpleri kullanarak başka nasıl etkinlikler yapabiliriz?

### **FARKLILAŞTIRMA**

**Zenginleştirme:**

**Destekleme:**

### **AİLE / TOPLUM KATILIMI**

**Aile Katılımı:**

**Toplum Katılımı:**