

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Tarih:

Yaş Grubu (Ay): 48-60 Ay

Öğretmen Adı:

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı

TAB1.1.Dinlemeyi /İzlemeyi Yönetme

TAB2.2.Anlam Oluşturma

TAB3.1.Konuşmayı Yönetme

Matematik Alanı

MAB6.1. Sayma

MAB3.1. Matematiksel Temsillerden Yararlanma

MAB3.2. Matematiksel Temsilleri Değerlendirme

Fen Alanı

FBAB1. Bilimsel Gözlem Yapma

FBAB2. Sınıflandırma

FBAB4. Bilimsel Veriye Dayalı Tahmin Etme

FBAB5. Operasyonel Tanımlama Yapma

Sosyal Alanı

SBAB5.1. Sosyal Temas Oluşturma

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB1.1. Büyük Kas Becerileri

HSAB1.2. Küçük Kas Becerileri

HSAB1.4. Beden Farkındalığı Becerileri

HSAB2.1. Sağlıklı Beslenme Becerileri

HSAB2.2. Zindelik Becerileri

HSAB2.3. Aktif Yaşam Becerileri

Sanat Alanı

SNAB1. Sanat Türlerini ve Tekniklerini Anlama

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

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.)

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.

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.

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.

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.9. Farklı matematiksel temsillerden yararlanabilme

- a) Çeşitli semboller arasından belirtilen matematiksel temsilleri/ sembolleri gösterir.
- b) Ele alınan/erişilen duruma uygun matematiksel temsili/sembolü gösterir.
- c) Ele alınan/erişilen duruma uygun matematiksel temsili/sembolü kullanır.
- ç) Matematiksel bağlama uygun temsil kullanır.

MAB.10. Farklı matematiksel temsilleri değerlendirebilme

- a) Matematiksel temsillerin özelliklerini/anlamlarını açıklar.
- b) Matematiksel temsillerin özelliklerini/anlamlarını karşılaştırır

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.2. Fene yönelik nesne, olayları/olguları benzerlik ve farklılıklarına göre sınıflandırabilme

a) Mevsimlerin ayırt edici özelliklerini söyler.

b) Tükettiği gıdaları sağlıklı ve sağlıksız olarak ayırır.

c) Gözlemlerini kullanarak maddeleri katı ve sıvı olarak gruplandırır.

ç) Günün farklı saatlerini (sabah, öğle, akşam gibi) adlandırır.

FAB.4. Fene yönelik olay ve/veya olgulara yönelik bilimsel veriye dayalı tahminlerde bulunabilme

a) Kendi beslenmesiyle ilgili bilgilerden yola çıkarak beslenmenin canlılar için önemini önermelerle ifade eder.

FAB.5. Fene yönelik olay ve olguları operasyonel/işevuruk olarak tanımlayabilme

a) Çevresinde bulunan canlıların niteliklerini ifade eder.

Sosyal Alanı

SAB.4. Ailesi ve yakın çevresinde oluşan gruplarla sosyal temas oluşturabilme

a) Yakın çevresinde yardımlaşma gerektiren durumlara yönelik kendisinin ne yapabileceğini söyler.

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.

HSAB.4. Beden farkındalığına dayalı hareket edebilme

a) Bedeninin bölümlerini gösterir.

b) Bedenini farkında olarak hareket eder.

HSAB.7. Günlük yaşamında sağlıklı beslenme davranışları gösterebilme

a) Sağlıklı/sağlıksız yiyecek ve içecekleri ayırt eder.

b) Sağlıklı beslenmeye özen gösterir.

c) Yeterli ve dengeli beslenmenin önemini fark eder.

ç) Günlük olarak yeteri kadar sıvı tüketmeye gayret eder.

HSAB.8. Aktif ve sağlıklı yaşam için gereken zindelik becerilerinin neler olduğunu söyleyebilme

a) Öğretmen gözetiminde doğru duruş ve oturuş becerisi gösterir.

b) İhtiyaç duyduğunda dinlenmek istediğini ifade eder

HSAB9. Aktif ve sağlıklı yaşam için hareket edebilme

a) İç ve dış mekanda hareketli etkinliklere istekle katılır.

b) Günlük yaşamda duruma ve şartlara uygun giyinmeye gayret eder.

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.

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

- a) Yapmak istediği sanat etkinliğinin türüne karar verir.
- b) Yapmak istediği sanat etkinliği için gerekli olan materyalleri seçer.
- c) Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.
- ç) Sanat etkinliklerinde yaratıcı ürünler oluşturur.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Kavramlar: Uzun- kısa, çok- az, 8 rakamı

Sözcükler: Vantuz

Materyaller: Hareket kartları, oyun hamuru, pipet, Fon kartonu, makas, yapıştırıcı, parmak boyası, Fon kartonu, makas, yapıştırıcı, parmak boyası

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

HAMUR İNSAN

Öğrenciler sınıfın içinde rahat hareket edebilecekleri yerlerde dururlar. Öğretmen çöp adam şeklinde çizilmiş, farklı hareketleri (kollar yukarıda- bacaklar düz, bacaklar eğik –kollar yanlara açık, diz çökmüş- kafa yanda kollar vücuda yapışık vb.) simgeleyen kartları tek tek çocuklara gösterir.

Çocuklar görsellere uygun hareketleri yapmaya çalışırlar.

Öğretmen “Bu hareketleri yaparken vücudumuzun hangi kısımlarını kullandık? Vücudumuzu dik tutan ve hareket etmemizi sağlayan şey nedir? Kemiklerimiz olmasaydı nasıl hareket ederdik?” sorularını sorar.

Ardından masalara geçilir. Oyun hamurları alınır. Öğretmen, “Kemiklerimiz olmasaydı vücudumuz bu hamurlar gibi görünürdü. Peki, bu hamurlar nasıl görünüyor?” der ve çocukların sohbete katılıp, fikirlerini ifade etmelerine ortam oluşturur. “Şimdi hamurumuzdan bir insan şekli oluşturalım. Bakalım hamur insan nasıl hareket edecek” der ve deneyimlenir. Hamur insanın hareketlerde zorlandığı ve ona kemiklerle destek olmak gerektiği söylenir. Çeşitli uzunluklardaki pipetlerle insan vücudunun iskelet sistemi oluşturulur ve hamurlarla kaplanır. “Hamur insanımız şimdi nasıl hareket eder?” sorusu sorulur ve çeşitli hareketler (zıplama, yürüme, el sallama vb.) yaptırılır.

DEĞERLENDİRME

- Kemiklerimizi nasıl hissederiz?
- Vücudumuzda kaç tane kemik vardı?
- En uzun kemiğimiz vücudumuzun hangi bölgesindedir?

- Kemiklerimizin sađlığını korumak için neler yapabiliriz?

ETKİNLİK

SEKİZ KOLLU AHTAPOT

Sekiz kolum var benim

Bir de başım var benim

Ahtapot 'tur benim adım

Kollarımla sarmalarım

Kapanırım, açılırım.

Kıvrılırım, kaçarım.

Sözleri ritmik olarak söylenir. Ahtapotların yaşamı ve bilinmeyen özellikleri hakkında kısa bir bilgilendirici video izlenir. İzlenen video sonrasında edinilen bilgiler hakkında sohbet edilir.

Ahtapotlarının kemiklerinin olmaması ve küçük deliklerden bile geçebilecekleri bilgisi tartışılır.

Ardından 8 kolu olmasına değinilir. Dört öğrenci bir araya getirilir ve bir ahtapotun sahip olduđu kolların sayısı 4 çocuk tarafından oluşturulur. Bu sekiz kol ile neler yapılabileceđi, bizim sekiz kolumuz olsa nasıl olurdu? Soruları sorulur.

Ardından masalara geçilir. Yarım daire ve 8 şerit çizilmiş fon kartonları çocuklara verilir. Çocuklar şekilleri dikkatlice keserler. Her bir şerit yarım daireye yapıştırılarak ahtapot oluşturulur. Şeritlerin üst kısmına 1 ‘ den 8’ e kadar sayılar yazılır. Her bir şeride, üstündeki rakam kadar parmak baskısı yapılarak ahtapotun vantuzları oluşturulur. Ahtapotların bu vantuzlarıyla dokundukları şeyin tadını ve kokusunu alabildikleri bilgisi çocuklarla paylaşılır.

DEĞERLENDİRME

- Ahtapotlar gibi kemiksiz (omurgasız) olan başka canlı biliyor musun?
- Senin sekiz kolun olsa neleri daha kolay yapardın?
- Bir ahtapot vantuzları ile neyin tadını ve kokusunu alabilir?

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme:

Destekleme:

AİLE / TOPLUM KATILIMI

Aile Katılımı:

Toplum Katılımı: