**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

**Matematik Alanı**

MAB6.1. Sayma

KB2.14. Yorumlama

MAB4.2. Veri Toplama ve Düzenleme

**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.

D.3.3.3. 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.

**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.6.Matematiksel problemleri yorumlayabilme

a) Matematiksel problemi çeşitli yollarla ifade eder.

MAB.11. Elde ettiği/eriştiği verileri düzenleyebilme

a) Problemi cevaplamak için veri toplanacak kaynakları söyler.

b) Veri toplar.

**İÇERİK ÇERÇEVESİ**

**Kavramlar**: Sayılar

**Sözcükler**: Sıralama

**Materyaller**: A4 boyutunda sarı zarflar, A4 kâğıtları, keçeli kalemler ve not kâğıtları, sayı kâğıtları

**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**

GİZLİ SAYIYI TAHMİN ET VE YAZ

Öğretmen A4 boyutunda dört adet sarı zarf alır. Zarfların ön yüzüne birer pencere açar. Birinci zarfın sol alt köşesine, ikinci zarfın sol üst köşesine, üçüncü zarfın sağ alt köşesine, dördüncü zarfın ise sağ üst köşesine pencereler (4cm X 6cm) açılır. Beyaz A4 kâğıtlara ise (sayfa boyunda) keçeli kalemlerle kalın bir şekilde 1’ den 16’ ya kadar olan sayılar yazılır. Her bir sayıyı uygun olan zarfa yerleştirir. Örneğin 1 rakamını sol üst pencereli zarfa, 2 rakamını sol alt pencereli zarfa yerleştirir. Tüm sayılar zarflara koyulduktan sonra “Gizli sayıyı tahmin et” oyununa başlanır.

Çocuklara minik not kâğıtları ve kalemler verilir. Öğretmen pencereden sayının bir kısmı görülen zarfı gösterir ve “Gizli sayıyı tahmin et ve yaz” der. Çocuklar tahminlerini not kâğıdına yazarlar ve sürenin sonunda aynı anda kaldırıp tahminlerini kâğıt üzerinde gösterirler. Öğretmen sayı kâğıdını zarftan çıkarır ve doğru tahmin edenler alkışlanır. Tüm sayılar için aynı işlem yapılır. Kimin kaç defa doğru tahmin ettiği sorulur.

**DEĞERLENDİRME**

* Hangi sayıyı tahmin etmek kolaydı?
* Kaç tane sayıyı doğru tahmin ettin?
* Sınıfımızda nerelerde sayılar var?

**ETKİNLİK**

SAYILARI DÖNÜŞTÜR

Öğretmen “gizli sayıyı tahmin et ve yaz” oyununda kullandığı sayıları masanın üstüne yerleştirir. Her bir çocuk bir sayı alır ve oyun alanında dağılır. Öğretmen;

“Karıştılar önce; Sağa, sola koştular.

Birbirini görünce, Hoplayıp zıpladılar.

Yoruldular sonra, El sallayıp gittiler.

Uyumak için evde, Doğru sıraya girdiler.

Öğretmen tekerlemeyi söyleyerek çocukların öykünmeleri yapmalarını ister. Tekerlemenin sonunda ellerinde tuttukları sayılara dikkat ederek doğru yere yerleşmelerini sağlar.

Ardından her çocuk sayı kâğıdını alıp masaya geçer. Sayısına yeni çizgiler ekleyerek farklı bir nesneye dönüştürmeye çalışır. Çalışmanın sonunda her çocuk tasarımını ve hangi sayıdan dönüştürdüğünü arkadaşlarına anlatır.

**DEĞERLENDİRME**

* Oyunumuzda sayı sırasına girerken neler hissettin?
* Yanındaki arkadaşlarının sayıları neydi?
* Dönüştürdüğün sayı kaçtı? Neye dönüştürdün?

**FARKLILAŞTIRMA**

**Zenginleştirme:**

**Destekleme:**

**AİLE / TOPLUM KATILIMI**

**Aile Katılımı:**

**Toplum Katılımı:**