

## GÜNLÜK PLAN

**Okul Adı:**

**Tarih:**

**Yaş Grubu (Ay):** 48-60 Ay

**Öğretmen Adı:**

### ALAN BECERİLERİ

#### Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB1.4. Beden Farkındalığı Becerileri

HSAB1.1. Büyük Kas Becerileri

HSAB1.2. Küçük Kas Becerileri

#### Türkçe Alanı

TAB1.1. Dinlemeyi / İzlemeyi Yönetme

TAB3.1. Konuşmayı Yönetme

#### Fen Alanı

FBAB1. Bilimsel Gözlem Yapma

### KAVRAMSAL BECERİLER

#### KB2.14. Yorumlama Becerisi

KB2.14.SB1. Mevcut olay/konu/durumu incelemek

### EĞİLİMLER

#### E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

#### E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

### PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

#### Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB1. Başkalarını etkin şekilde dinlemek

#### Değerler

D11.1.1. Gerektiğinde kendi kararlarını alır.

#### Okuryazarlık Becerileri

OB4.1.Görseli Anlama

OB4.1.SB1. Görseli algılamak

OB4.1.SB2. Görseli tanımak

### ÖĞRENME ÇIKTILARI

## **Hareket ve Saęlık Alanı**

HSAB.4. Beden farkındalıęına dayalı hareket edebilme

- a) Bedeninin bölümlerini gösterir.
- b) Bedenini farkında olarak hareket eder.

HSAB.1. Farklı çevre ve fiziksel etkinliklerde büyük kas becerilerini etkin bir şekilde uygulayabilme

- a) Farklı ortam ve koşullarda yer deęiştirme hareketlerini yapar.
- b) Etkinlięinin durumuna uygun denge hareketlerini 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.

## **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.

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.
- d)Yakın çevresindeki canlı/cansız varlıklara yönelik gözlem verilerini açıklar.

## **İÇERİK ÇERÇEVESİ**

**Kavramlar:**

**Sözcükler:** Yazar, çizer, Parkur, centilmenlik,

**Materyaller:** 5 adet hayvan flaş kartı, resim kâğıdı, boya kalemleri, Renkli plastik toplar, ahşap küpler, elektrik bandı, rakamlı puzzle

**Eęitim/Öęrenme Ortamları:**

## **GÜNE BAŞLAMA ZAMANI**

Öęretmen tarafından resim masası, yoęurma malzemeleri masası, kitap masası, puzzle masası hazırlanır. Çocukların masalarda bir süre vakit geçirmelerine imkan tanınır.

## **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 kahvaltı ya da öğle yemeğine geçilir.

## **ETKİNLİK**

### **PARKURU TAMAMLİYORUM**

Öğretmen sınıfın uygun bir alanına çeşitli becerileri destekleyen parkur oluşturur.

Parkurunda;

Yere elektrik bantları ile oluşturulmuş zikzak ya da dalgalı yol üstünde yürüme

Masa altından geçme,

Masada topları renk yönerge kartına uygun olarak bardakların içine yerleştirme,

Nehir taşı ya da denge tahtasında yürüme,

Rakam puzzle oluşturma,

5-6 ahşap küp ile kule yapma

Minderlerden atlama ve son olarak seçilen karttaki rakamı akılda tutup yazma gibi bölümlere yer verilebilir.

Çocuklar ikişerli gruplar halinde parkura başlar ve bölümleri tamamlarlar. Oyuncular parkurun sonunda birbirlerini ve tebrik ederler. Oyunlarda anlayışlı, sabırlı ve centilmen olmak hakkında sohbet edilir. Parkur çalışması çocukların ilgileri doğrultusunda sürdürülür.

## **DEĞERLENDİRME**

Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir:

- Parkuru tamamlarken neler hissettin?
- En çok zorlandığın alan neresiydi?
- Kendini en rahat hissettiğin yer neresiydi?
- Kazandığında ya da kaybettiğinde neler hissettin?

## **ETKİNLİK**

### **KANGURUYA DOKUNMA- TAVŞANA DOKUN**

Öğretmen “ **Bir oyunum var sizlere,**

**Hayvanlar geldi bizlere,**

**Koy elleri dizlere**

**Şimdi dinle!**

**Kartları dizdim masama,**

**Çocuklar geldi yanıma,**

**Merakla baktılar oyunuma,**

**Çok iyi dinle!”**

Sözlerini ritmik bir şekilde birkaç defa söyler ve 5 adet hayvan flaş kartını masada yan yana dizer. Öğrencilerden 4 kişiyi masanın yanına çağırır ve onu dikkatlice dinlemelerini ister. Yönergelerinde bazen “ Kanguruya dokunma!” der. Çocuklar kangurunun dışındaki hayvanlara dokunur. Ancak her çocuk farklı bir karta dokunmak zorundadır. Bazen ise “ Tavşana dokun!” der. Tüm çocuklar tavşan flaş kartına ellerini koyarlar. Değişik hayvan isimleri ile dokun ve dokunma komutlarına vurgu yapılarak oyun devam ettirilir.

Ardından oyunda kullanılan beş hayvan kartı masadan alınır. Öğretmen bu hayvanların aslında bir hikâyenin kahramanları olduklarını ve bu hikâyeyi birlikte yazacaklarını yani bu hikâyenin yazarı olacaklarını söyler. Giriş cümlesini öğretmen kurar ve çocukların sıra ile hikâyeye eklemeler yapmasını sağlar. Örneğin “ **Kanguru o gün erkenden kalktı, hızla yuvasından çıktı. Biraz acelesi var gibi görünüyordu. Çıkarken tam bir taşa takılacaktı ki, onu gören Tavşan.....**” şeklinde bir giriş yapar. Her öğrenci flaş kartlarındaki hayvan karakterlerini de hikâyeye ekleyerek kendi cümleleri ile hikâyeyi geliştirir. Öğretmen öğrencilerin eklemelerini dikkate alarak hikâyeyi bütün hale getirir ve baştan sona tekrar anlatır. Oluşturulan hikâyenin adı çocuklarla birlikte kararlaştırılır.

Öğrencilere şimdi de hikâyenin çizeri olup oluşturulan hikâyeye ilgili resimler çizebilecekleri söylenir. Hikâyenin adı öğretmen tarafından resimlere yazılır. Çocuklar resim çalışmalarını evlerine götürüp, ailelerine arkadaşları ile oluşturdukları hikâyeyi anlatırlar.

## DEĞERLENDİRME

Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir:

- Birlikte hikâye oluşturmak nasıl bir histi?
- Hikâyemizi başka nasıl bitirebilirdik?
- Sen bir yazar olsan ne ile ilgili bir kitap yazmak isterdin?

## FARKLILAŞTIRMA

**Zenginleştirme:**

**Destekleme:**

## AİLE / TOPLUM KATILIMI

**Aile Katılımı:** Çocuklar resim çalışmalarını evlerine götürüp, ailelerine arkadaşları ile oluşturdukları hikâyeyi anlatırlar.

**Toplum Katılımı:**