

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

Fen Alanı

FBAB1. Bilimsel Gözlem Yapma

FBAB3. Bilimsel Gözleme Dayalı Tahmin Etme

FBAB5. Operasyonel Tanımlama Yapma

Hareket ve Sağlık Alanı

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.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.

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.

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.3. Günlük yaşamda fen olaylarına yönelik bilimsel gözleme dayalı tahminlerde bulunabilme

- a) Hava durumunu dikkate alarak gündelik yaşamında nasıl giyineceği hakkında önermelerde bulunur.

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

- a) Çevresinde bulunan canlıların niteliklerini ifade eder.

Hareket ve Sağlık Alanı

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: Kirli- temiz, katı- sıvı, tok- aç, tembel- çalışkan

Sözcükler: Bataklık, çamur, su birikintisi, oobleck, saray

Materyaller: Plastik hayvanlar, kakao, nişasta, su, kaplar, bulaşık deterjanı, süngerler

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

BATAKLIKTAKİ HAYVANLAR

Çocuklara, bataklık diye bir şey duyup, duymadıklarını, bataklıkların nasıl yerler olduğunu ve nasıl oluştuğunu sorar. Çamurlu alanlara, su birikintilerine girdiğimizde ne olur? Nasıl temizleniriz? Peki, hayvanlar buralara neden girerler? Vb. Sorular sorulur. Bataklık ve çamurlu sularda oynamaktan keyif alan hayvanları isimleri söylenir. Ardından birlikte bir bataklık yapacakları ifade edilir.

Yassı bir kabın içine 1 kap kakao, 1 buçuk kap nişasta ve 1 kap su eklenir. Malzemeler homojen olana kadar karıştırılarak oobleck ile bataklık oluşturulur. Yapılan oobleckin içine plastik hayvan oyuncakları yerleştirilerek duyuşal oyun oynanır. Oobleckin ele alınıp avuçta sıkılınca katı halde, avuç açılarak serbest bırakıldığında ise sıvı halde olduğu gözlemlenir.

Oyunun sonunda çocuklar için plastik kapların içine hazırlanan köpüklü sular ve minik süngerler verilir. “Çamurlarda oynayan, etrafta kirlenen hayvanlar kendilerini nasıl temizlerler?” Diye sorulur.

Oobleckten çıkarılan kirli hayvanlar suyun içinde süngerlerle yıkanarak temizlenirler.

DEĞERLENDİRME

- Oobleckten yaptığımız bataklıkta hayvanlarını oynatırken neler hissettin?,
- Oobleck katı mı? Sıvı mı?
- Kirlenen hayvanlar nasıl temizlenir?
- Biz nasıl temizleniriz?

ETKİNLİK

TEMBEL KEDİLER VE FARELER

Öğretmen çocuklara sadece jest ve mimiklerini kullanarak bir drama oyunu oynayacaklarını söyler. Öğrencileri iki eşit gruba ayırır. Bir grup kediler, diğer grup ise farelerdir. Kediler yan yana otururlar. Fareler ise kedilerden 4-5 metre uzaklıkta bir yerde yan yana otururlar. Öğretmen anlatmaya başlar. Çocuklar kendi bölümlerinde; konuşmadan, kendi öykünmelerini yaparlar.

“Ülkenin birinde çok büyük bir saray varmış. Bu büyük sarayda yaşayan tembel mi tembel, miskin mi miskin kediler varmış. Bu kediler o kadar tembellermiş ki bütün gün yattıkları minderlerinden kalkmaz, karnı acıktığında kendileri için bırakılan sütü içer ve tekrar uyurlarmış. Değil fare yakalamak, sarayın başka bir odasına dahi gitmezlermiş. Yine böyle bir günde tembel kediler uyanmış. Uzun uzun esnemişler. Yanındaki arkadaşları ile konuşup, sohbet etmişler. Karınlarının acıktığını hissetmişler. Eğilip, sütlerini içmişler. Sonra başlamışlar vücutlarını temizlemeye. Kediler dilleri ile kendilerini yalayarak temizlerlermiş. Önce bıyıklarını sonra patilerini ve kuyruklarını yalayarak temizlemişler. Bu temizlik işi onları çok yormuş. Sıcacık minderlerinde tekrar uykuya dalmışlar. Bu sarayda birde fareler varmış. Bütün gün sarayda yiyecek arayan, aç mı aç, sefil farelermiş bunlar. Kedilerin uyuduğunu gören fareler hemen, sessizce deliklerinden çıkmışlar. Yavaş yavaş kedilerin süt kaplarına yaklaşmış ve yine çok sessiz bir şekilde sütlerini içmişler. Hızlıca deliklerine geri dönmüşler. Bir süre sonra kediler derin uykularından uyanmışlar. Sütlerini içmek için eğildiklerinde ne görsünler? Sütleri bitmiş. Galiba bu sütü biri içmiş. Hemen arkadaşlarına dönüp, sen mi içtin? Yoksa sen mi? Diye sormuşlar. Hayır, onlar içmemiş. İşte o an anlamışlar bunu yapsa yapsa fareler yapar demişler. Başlamışlar fareler için plan yapmaya. Düşünmüşler, taşınmışlar ve bulmuşlar! Bir gözleri açık, diğer gözleri kapalı uyuyacaklarmış. Hemen planı uygulamaya başlamışlar. Kediler bir gözlerini kapamış, diğer gözlerini açarak uyuyor taklidi yapmışlar. Olanlardan habersiz, kedilerin uyuduğunu gören zavallı fareler süt içme umuduyla çıkmışlar deliklerinden. Kedilere yaklaşmışlar. Tam sütü içmeye başlayacakları anda kediler fareleri yakalamaya kalkmış. Kediler düşmüş farelerin peşine, fareler kaçmış deliklerine!” der. Kedi olan çocuklar fare rolündeki arkadaşlarını yakalamaya çalışırlar. Oyun rollerin değiştirilmesi ile birkez daha oynanır.

DEĞERLENDİRME

- Oyunumuzda kimler vardı?
- Oyunda kedi ya da fare olduğunda neler hissettin?
- Kediler kendilerini nasıl temizliyorlardı?
- Oyunun en çok hangi bölümünü beğendin?

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme:

Destekleme:

AİLE / TOPLUM KATILIMI

Aile Katılımı: Ailelerden çevrelerinde gördükleri kedilerin kendilerini nasıl temizlediklerini gözlemlemeleri istenir.

Toplum Katılımı: