

## 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

FBAB7. Deney Yapma

#### Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB1.1. Büyük Kas Becerileri

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.Gözlemlleme 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)**

- Sdb1.1.1.Sb1. Öğreneceği Yeni Konu/Kavram veya Bilgiyi Nasıl Öğrendiğini Belirlemek
- Sdb1.1.1.Sb1.G1. Merak Etmenin Öğrenmeye Etkisini Fark Eder.
- Sdb1.1.1.Sb1.G2. Merak Ettiği Konu/Kavrama İlişkin Soru Sorar.
- Sdb1.1.1.Sb2. Olaylar/Durumlar Karşısında Hangi Duyguları Yaşadığını Fark Etmek
- Sdb1.1.1.Sb2.G1. Duygularını Sözel Olarak İfade Eder.
- Sdb1.1.1.Sb2.G2. Duygularını Farklı Yollarla İfade Eder.
- Sdb1.1.1.Sb2.G3. Duygularının Değişebileceğini Fark Eder.
- Sdb1.1.1.Sb2.G4. Duyguları Ve Davranışları Arasındaki İlişkiyi Söyler.
- Sdb1.1.1.Sb3. Kendi Duygularına İlişkin Farkındalığını Artırmaya Yönelik Çalışmalar Yapmak
- Sdb1.1.1.Sb3.G1. İyi Hissettiren Duyguların Neler Olduğunu Bilir.
- Sdb1.1.1.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. 7. Merak ettiği konular/olay/durum hakkında deneyler yapabilme

a) Basit düzeyde deney tasarlamak için malzemeler seçer.

b) Birkaç malzeme kullanarak deney yapar.

### 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.

## **İÇERİK ÇERÇEVESİ**

### **Kavramlar:**

**Sözcükler:** Orman, hayvanlar, orman yangınları, itfaiye, oksijen, yangın, yangın söndürme tüpü, hava, ateş, karbondioksit, gaz, görünmez, acil durum numarası 112

**Materyaller:** Dallar, yangın söndürme tüpü, iki adet cam fanus, iki adet mum, 500 gr kadar sirke ve 3-4 kaşık karbonat

**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**

### **DALLARLA MİKADO OYNUYORUZ**

Ormana inceleme gezisi düzenlenir. Ağaçların kabukları, kökleri, dalları ve yaprakları incelenir.

Ormanda doğal hayvan barınakları (kuş yuvası, köstebek yuvası, örümcek ağı vb.) aranır. Bu ormanın hangi hayvanlara ev sahipliği yapıyor olabileceği hakkında sohbet edilir. Ormanda kirletilen alan ya da kesilmiş ağaç varsa, yanlış davranışlara yönelik konuşulur. İnceleme gezisinde düz dal parçaları toplanır. Her çocuk kendi için de bir dal parçası alır.

Toplanılan dalları öğretmen bir araya getirir ve iki elinin ortasında tutar. Açık bir alanda dalları yaklaşık 30 cm. yükseklikten yere bırakır. Eline bir dal parçası alır, üst üste olan diğer dalları hareket ettirmeden (mikado oyununda olduğu gibi) ayırmaya ve toplamaya başlar. Başka dallara dokunup, hareket ettirirse oynama hakkı çocuklara geçer.

## **DEĞERLENDİRME**

- Ormanda yürümek sana ne hissettirdi?
- Ormanda hangi hayvanlar yaşıyor?

- Hangi davranışlar karşısında ormanlar zarar görür?
- Ormanlara zarar veren kişileri nasıl uyarabilirsin?

## **ETKİNLİK**

### **GÖRÜNMEZ YANGIN SÖNDÜRÜCÜ**

Öğretmen, çocukların yanına bir yangın söndürme tüpü getirir. “Bu tüpün içinde ne var? Ne olduğunda bu tüp kullanılır?” Soruları ile çocukların dikkatini çeker. “İtfaiyecilerin dev gibi yangınları nasıl söndürdüğünü bir deneyle gösterelim mi?” der ve “Görünmez yangın söndürücü” deneyinin malzemelerini çocuklara tanıtır.

Deney masasına iki adet cam fanus, iki adet mum, 500 gr kadar sirke ve 3-4 kaşık karbonat koyar. Mumlardan birini yakar ve bir fanusun içine sabitler. Diğer fanusun içine ise sirkeyi döker, karbonatı ekler. Deney malzemeleri tepkimeye girer ve köpürür. Öğretmen elindeki ikinci mumu yakar ve sirke, karbonat karışımının fanusuna yaklaştırır. Mum söner. Tekrar yakar ve yine aynı işlemi yapar. Bu defa karışımı içinde mum yanan fanusa tutar. Bu mumun da sönmesi gözlemlenir.

Sirke ve karbonat karışımının tepkimeye girmesi sonucu karbondioksit gazı oluştuğu, bu gazın havadan 6 kat daha ağır olduğu, bu gazı biz göremesek de ateşi söndürdüğü bilgisi çocuklarla paylaşılır.

Yangın tüplerinin içinde de karbondioksit olduğu söylenilir ve yangın tüpünün üstündeki görseller, uyarılar hakkında sohbet edilir.

## **DEĞERLENDİRME**

- Yangınlara ne sebep olur?
- Deneyimizde neler kullandık?
- Mumun söndüğünü gördüğünde ne hissettin?
- Yakınlarında bir yangın çıktığını gördüğünde ne yaparsın?

## **FARKLILAŞTIRMA**

**Zenginleştirme:**

**Destekleme:**

## **AİLE / TOPLUM KATILIMI**

**Aile Katılımı:**

**Toplum Katılımı:**