

## 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

#### 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.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.

### **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:** Az- çok, uzun- kısa, yüksek- alçak

**Sözcükler:** Ressam, öykünme, palet, kule, inşa, dayanıklı, mühendis

**Materyaller:** Palet, fırça, uyku bandı, oyun hamuru, düğmeler

**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**

#### **YETENEKLİ RESSAM**

Çocuklar sandalyeleri ile yarım ay şeklinde otururlar. Öğretmen de tam karşılına geçer. Yetenekli ressam oyunu oynayacaklarını söyler. Oyunda önce öğretmen ressam olur. Eline bir palet ve fırça alır. Gözlerini bir uyku maskesi ile kapatır. “Şimdi ben bir ressamım ve çok büyük, uçan bir dinozor resmi çiziyorum!” der. Çocuklar öğretmenin çiziminin öykünmesini yaparlar. Öğretmen göz bandını çıkarır ve çocukları inceler. Çizdiği resmin özelliklerine en uygun gördüğü kişiyi ressam olarak seçer. Seçilen çocuk yetenekli ressam olur, palet ve fırçayı eline alır ve çizmek istediği resmi arkadaşlarına söyler. Öykünme yapımı ve seçilen çocuklarla oyun devam ettirilir. Hep aynı çocukların seçilmemesi ve tüm çocukların ressam olma hakkını kullanmaları için öğretmen destek olmalıdır. Eğitim setinin 8. Kitabından 24 ve 25. Sayfalar tamamlanır.

### **DEĞERLENDİRME**

- Oyunda ressam olduğunda ne resmi çizmiştin?
- Söylenilen resmin hareketini yaparken neler hissettin?
- Sen gerçek bir ressam olsaydın ne resmi çizmek isterdin?

### **ETKİNLİK**

#### **DÜĞME KULESİ**

Çocuklar oyun hamurlarını alarak masalara geçerler. Öğretmen çocuklara farklı renk ve büyüklüklerde düğmeler verir. Hamurlardan küçük toplar oluşturulur. Düğmeler oyun hamurları ile sabitlenerek, üst üste koyulup kule oluşturulmaya çalışılır. Çocuklar, kuleleri devrilmeden önce kaç tane düğmeyi üst üste koyabileceklerini veya düğmeleri düz veya yan olarak dizmenin daha iyi sonuçlar verip vermediğini keşfederler.

### **DEĞERLENDİRME**

- Kuleni oluştururken kaç düğme kullandın?
- Sağlam bir kule yapmak için nelere dikkat ettin?
- Başka hangi malzeme ve düğmeleri kullanarak kule yapabiliriz?

### **FARKLILAŞTIRMA**

**Zenginleştirme:**

**Destekleme:**

### **AİLE / TOPLUM KATILIMI**

**Aile Katılımı:**

**Toplum Katılımı:**