

## 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

HSAB1.6. Eşle/Grupla Hareket 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.

HSAB.6. Eşle/grupla hareket örüntüleri sergileyebilme

a) Eşiyile hareket eder.

b) Grupla hareket eder.

## İÇERİK ÇERÇEVESİ

**Kavramlar:** Büyük- küçük, kalın- ince, çok- az, başlangıç- bitiş

**Sözcükler:** İcat, birlikte hareket etme, kazanma, kaybetme

**Materyaller:** Tekerlekli oyuncaklar, taşıt görselleri geniş kaplar, kinestetik kum, kum kalıpları, Kumaştan çemberler

**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

TEKERLEK NERELEDE?

*Bazen iki, bazen dört tane olurum.*

*Döner, yuvarlanırım, bezen de dururum.*

*Beni yıllar önce icat ettiler.*

*En çok taşıtlarda bulunurum. (Tekerlek)*

Öğretmen, çocuklara bilmeceyi sorar ve cevabı aldıktan sonra “Oyuncakların içinden, tekerlekleri olanları bulup, buraya getirir misiniz?” der. Getirilen tekerlekli oyuncaklar incelenir. Tekerleklerin sayıları, büyüklük- küçüklükleri gözlemlenir. Tahtaya yansıtılan; traktör, bisiklet, paten, scooter, uçak, kamyon vb. tekerlekleri hakkında gözlem ve sohbet edilir.

Ardından öğrenciler ikişerli gruplar halinde karşılıklı masalara geçerler. Öğretmen her gruba içinde kinestetik kum (yoksa ıslatılmış normal kum da olabilir) olan şeffaf kaplar ve çeşitli özelliklerde tekerleğe sahip olan araçlar verir. Bir çocuk, kuma arkasını döner, eşi olan çocuk bir taşıtı alır ve kumun üstünde sürer. Arkadaşı önüne dönüp tekerlek izlerinin hangi araca ait olduğunu tahmin eder. Bu işlem çocukların istek ve ilgileri doğrultusunda sırayla sürdürülür.

Etkinlik çocukların kum ile serbest oyun kurmaları şeklinde devam ettirilir.

## DEĞERLENDİRME

- Tekerlek nelerde vardır?
- En fazla tekerleği olan ne olabilir?

- Tekerlek icat edilmeden önce insanlar yüklerini nasıl taşırdı?
- Kumun üstüne tekerlek izi çıkarmak sana nasıl hissettirdi?

## **ETKİNLİK**

### **DEV TEKER**

Öğretmen, yaklaşık 5-6 metre uzunluğunda, 50 cm eninde bir kumaşın ( büyük boy çöp poşeti ya da karton kolilerden) iki ucunu birbirine dikerek çember oluşturur. Bu üründen iki adet yapar. Öğrencileri eşit sayıda iki gruba ayırır. Her gruba bir kumaş verir. Çocuklar hep birlikte kumaşın üstüne çıkarlar. Kumaşın bir kısmını ayaklarının altına kalır, diğer kısmını ise elleri ile yukarıda tutarlar. En öndeki çocuk yavaş yavaş ilerler, diğerleri de kumaşı yukarıdan aşağıya doğru ilerleterek yürürler. Tıpkı dev bir tekerleğin içinde gibidirler. İki grup belirlenen başlama çizgisinde beklerler ve komut ile oyuna başlanır. Dev teker şeklinde grupça ilerleyerek bitiş çizgisine ilk gelen grup oyunu kazanır.

## **DEĞERLENDİRME**

- Oyunumuzda hep birlikte ne oluşturduk?
- Tekerlek hangi şekle benzer?
- Dev tekerin içinde olmak ve arkadaşlarıyla hareket etmek sana neler hissettirdi?

## **FARKLIlaştırma**

**Zenginleştirme:**

**Destekleme:**

## **AİLE / TOPLUM KATILIMI**

**Aile Katılımı:**

**Toplum Katılımı:**