

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

TAB3.1.Konuşmayı Yönetme

TAB3.2.İçerik Oluşturma

Fen Alanı

FBAB1. Bilimsel Gözlem Yapma

FBAB2. Sınıflandırma

FBAB5. Operasyonel Tanımlama Yapma

Matematik Alanı

MAB6.1. Sayma

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB1.1. Büyük Kas Becerileri

HSAB1.2. Küçük Kas Becerileri

HSAB2.3. Aktif Yaşam Becerileri

KAVRAMSAL BECERİLER

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)

KB2.6. Bilgi Toplama Becerisi

KB2.6.SB1. İstenen bilgiye ulaşmak için kullanacağı araçları belirlemek

KB2.6.SB2. Belirlediği aracı kullanarak olay/konu/durum hakkındaki bilgileri bulmak

KB2.6.SB3. Olay/konu/durumla ilgili ulaşılan bilgileri doğrulamak

KB2.6.SB4. Olay/konu/durumla ilgili ulaşılan bilgileri kaydetmek

KB2.14.Yorumlama Becerisi

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

KB2.14.SB2. Mevcut olay/konu/durumu bağlamdan kopmadan dönüştürmek

KB2.14.SB3. Kendi ifadeleriyle olay/konu/durumu nesnel, doğru ve anlamı değiştirmeyecek şekilde yeniden ifade etmek

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)

E2. Sosyal Eğilimler

- E2.1. Empati
- E2.2. Sorumluluk
- E2.3. Girişkenlik
- E2.4. Güven
- E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

- E3.1. Odaklanma
- E3.2. Yaratıcılık
- E3.3. Açık Fikirlilik
- E3.4. Analitik Düşünme
- E3.5. Merak Ettiği Soruları Sorma
- E3.6. Özgün Düşünme

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.
 - Sdb1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi)
 - Sdb1.2.Sb2.Motivasyonunu Ayarlamak
 - Sdb1.2.Sb2.G1. İlgisini Çekecek Bir Etkinliğe Katılmak İçin Harekete Geçer.
 - Sdb1.2.Sb2.G2. Yapmak İsteddiği Etkinlik İçin Uygun Materyal Arar.
 - Sdb1.2.Sb2.G3. Katılacağı Etkinlik İçin Ortamı Düzenler.
 - Sdb1.2.Sb2.G4. Katıldığı Etkinliğe Dikkatini Verir.
 - Sdb1.2sb2.G5. Katıldığı Etkinliği Sonuna Kadar Devam Ettirir.

2.2. Sosyal Yaşam Becerileri (Sdb2)

- Sdb2.1. İletişim Becerisi
 - Sdb2.1.Sb1.Başkalarını Etkin Şekilde Dinlemek
 - Sdb2.1.Sb1.G1. Dinlerken Göz Teması Kurar.
 - Sdb2.1.Sb1.G2. Muhatabının Sözünü Kesmeden Dinler.
 - Sdb2.1.Sb1.G3. Konuşmak İçin Sırasını Bekler.
 - Sdb2.1.Sb1.G4. Konuşanı Dinlediğini Belirten Jest Ve Mimikler Kullanır.
 - Sdb2.1.Sb1.G5. Nazik Bir İfadeyle Söze Girer.
 - Sdb2.1.Sb2. Duygu, Düşünceleri İfade Etmek
 - Sdb2.1.Sb2.G1. Duygu Ve Düşüncelerini Fark Eder.
 - Sdb2.1.Sb2.G2. Duygu Ve Düşüncelerini İfade Etmek İçin Uygun Zaman Ve Ortamı Belirler.
 - Sdb2.1.Sb2.G3. Duygu Ve Düşüncelerini Beden Dili İle Uyumlu Olarak Açıklar.

Sdb2.1.Sb3.Sözlü Ya Da Sözsüz Olarak Etkileşim Sağlamak
Sdb2.1.Sb3.G1. Sözlü/Sözsüz Etkileşimi Fark Eder.
Sdb2.1.Sb3.G2. Selam Alacağı/Vereceği Kişiye Yönelir.
Sdb2.1.Sb3.G3. Göz Teması Kurar.
Sdb2.1.Sb3.G4. Güler yüzün İletişime Katkılarını Fark Eder.
Sdb2.1.Sb3.G5. Nazik Bir Ses Tonu İle Selam Verir/ Alır.
Sdb2.1.Sb3.G6. Konuşurken Sesini Ayarlar.
Sdb2.1.Sb3.G7. Konuşma Hızını Ayarlar.
Sdb2.1.Sb3.G8. İletişim Kurduğu Kişiyle Arasındaki Mesafeyi Ayarlar.
Sdb2.1.Sb3.G9. Anlamadığı Durum/Konuya İlgilin Sorular Sorar.
Sdb2.1.Sb4.Grup İletişimine Katılmak
Sdb2.1.Sb4.G1. Grup İletişimine Katılmaya İstekli Olur.
Sdb2.1.Sb4.G2. Grup Üyelerinin Duygu Ve Düşüncelerine İlgili Gösterir.
Sdb2.1.Sb4.G3. Grup İçi İletişime Katkıda Bulunur.
Sdb2.1.Sb5.İletişiminin Önündeki Engelleri Ortadan Kaldırmak
Sdb2.1.Sb5.G1. Konuşmak İçin Muhatabının Konuşmasının/ İşinin Bitmesini Bekler.
Sdb2.1.Sb5.G2. Konuşmak İstedğini Belirtmek İçin Mimiklerini Kullanır.
Sdb2.1.Sb5.G3. Nazik Bir İfadeyle Söz İster.
Sdb2.2. İş Birliği Becerisi
Sdb2.2.Sb1.Kişi Ve Gruplarla İş Birliği Yapmak
Sdb2.2.Sb1.G1. İş Birliği Yapmak İstedğini Kişi Ve Akran Grupları İle İletişim Kurar.
Sdb2.2.Sb1.G2. Gerektiğinde Kişi Ve Gruplarla İş Birliği Yapar.

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.
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.
TAKB.2. Konuşma sürecinin içeriğini oluşturabilme
a) Konuşacağı konu ile günlük yaşamı arasında bağlantı kurar.
b) Konuşmanın devamı hakkındaki tahminini söyler.

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.2. Fene yönelik nesne, olayları/olguları benzerlik ve farklılıklarına göre sınıflandırabilme
a) Mevsimlerin ayırt edici özelliklerini söyler.
b) Tükettiği gıdaları sağlıklı ve sağlıklı olarak ayırır.
c) Gözlemlerini kullanarak maddeleri katı ve sıvı olarak gruplandırır.
ç) Günün farklı saatlerini (sabah, öğle, akşam gibi) adlandırır.
FAB.5. Fene yönelik olay ve olguları operasyonel/işevuruk olarak tanımlayabilme
a) Çevresinde bulunan canlıların niteliklerini ifade eder.

Matematik Alanı

- MAB.1. Ritmik ve algısal sayabilme

- a) 1 ile 10 arasında birer ritmik sayar.
- b) 1 ile 10 arasında nesne/varlık sayısını söyler.
- c) 1 ile 5 arasındaki grupların azlık / çokluk durumlarını bir bakışta söyler.

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.

HSAB9. Aktif ve sağlıklı yaşam için hareket edebilme

- a) İç ve dış mekanda hareketli etkinliklere istekle katılır.
- b) Günlük yaşamda duruma ve şartlara uygun giyinmeye gayret eder.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Kavramlar: Aynı- farklı, eş

Sözcükler: Ağaç, kök, gövde, dallar, yapraklar, hafıza, dikkat, sayılar

Materyaller: Çocukların ağaç ile çekilmiş fotoğrafları, yapraklar, meyveler, yemişler, Rakamlı ve noktalı ağaç çıktıları, kum, toprak, dal vb. malzemelerden oluşan duyuşal havuz.

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

BEN BİR AĞACIM

Öğretmen çocukları rahat hareket edebilecekleri bir alana alır. “Çocuklar ben meyveleri ve kuruyemişleri çok severim. En sevdiğim meyve muz, en sevdiğim kuruyemiş ise ceviz. Sizin en sevdiğiniz meyve nedir?” der. Çocukların cevapları dinlenir. “Şimdi sizlerle vücudumuzu kullanarak o meyvelerin şeklini oluşturalım mı? Hadi muz olalım, şimdi elma, üzüm olalım mı?” Vb. soru ve yönlendirmelerle meyve öykünmeleri yapılır. “Peki, bu meyveler nerelerde yetişir? Bu meyveleri kimler yer? Meyve vermeyen ağaçlar da var mıdır?” şeklinde sorular sorulur. “ Şimdi bizler en sevdiğimiz meyvenin ağacı olacağız. Bazı arkadaşlarımız da farklı rollere bürünecek” der. (Grup ikiye bölünür. Bir grup çocuk ağaç olur. Diğer gruptakiler sırası geldikçe kuş, bahçe sahibi vb. rollere bürünürler. Oyun ikinci defa oynandığında roller değiştirilir.)

“Bizler birer ağacı. Ayaklarımız, köklerimizle birlikte toprağa sıkı sıkı tutunacak, bedenimiz ağacın gövdesi, kollarımız dallarımız, parmaklarımız da ağacımızın yaprak ve meyveleri olacak.” Kollarını yana açar. Ayakları yerde sabit kalır, bedeni ile hafif hareket eder.

Bugün güneşli bir gün. Dallarımız ve yapraklarımız oldukça ısındı, meyvelerimizin kokusu etrafa dağıldı. Bu kokuyu hisseden kuşlar dallarımıza konuyor. Hem meyvemizden yiyor, hem de mutlulukla ötüşüyorlar. Kuşlar uçup gidiyor; bu defa içinde bulunduğumuz bahçenin sahibi geliyor. Bu sıcak havada bizi susuz bırakmıyor. Önce toprağımızı biraz havalandırıyor sonra bir kova suyu toprağa döküyor. Meyvelerimizden topluyor. Suyu köklerimizle emiyoruz. Su yavaş yavaş gövdemizde ilerleyip, yapraklarımıza kadar çıkıyor. Hava kararıyor ve bizler her zaman olduğu gibi yine ayakta dinleniyoruz. Hafiften bir rüzgâr esmeye başlıyor. Dallarımız yavaş yavaş sallanıyor. Daha kuvvetli rüzgârlara bile dayanabiliyoruz ama yapraklarımız öyle değil. Onlar havalar soğumaya başladıkça bize veda ediyorlar. Dökülen yapraklarımız yerde birikiyor. Bahçenin sahibi ara ara gelip onları tırmıkla toplayıp temizliyor. Bizimle konuşuyor. Ve biliyor musunuz bizim meyvemizin içindeki tohumları alıp tekrar toprağa dikeyor. Böylece daha çok ağaç yetiştiriyor. Hem insanlar hem de hayvanlar için çalışıp çabılıyor. İşte o tohumlar da yavaş yavaş büyüyüp, bahçede bizim arkadaşımız oluyor. Bizler köklerimiz sayesinde onlarla iletişim kuruyoruz. Aynı bahçede yan yana yaşamaktan çok mutlu oluyoruz. Denir ve dramatizasyon çalışması bitirilir.

Öğretmen, çocukların ağaçlarla çekilmiş fotoğrafları ile slayt oluşturur ve akıllı tahtaya yansıtır. Slayt baştan sona izlenir. Tekrar başa alınır ve her çocuk kendi bölümünde fotoğraf çekindiği ağacın ismini, nerede bulunduğunu ve o ağaca ait edindiği bilgileri arkadaşlarına anlatır. Varsa yemişi, meyvesi ya da yaprağını gösterir.

Eğitim setinin 5. Kitabının 30 ve 31. Sayfaları tamamlanır.

DEĞERLENDİRME

- Drama çalışmamızda hangi ağaç oldun?
- Daha önce hangi ağaçları yakından gördün?
- Fotoğraftaki ağacın adı neydi?
- Hiç ağaç olmayan bir yerde yaşamak sana neler hissettirdi?
- Dünyada ağaçlar olmasaydı, hayatımızda ne gibi değişiklikler olurdu?

ETKİNLİK

AĞAÇLARLA DUYUSAL OYUN

Öğretmen dosya kâğıtlarının üstüne ağaç resmi kopyalar. Köklerinin olduğu bölümlere sayı ve noktalama yapar. Yani bir ağacın kökünde 1 yazıyorsa aynı şekil ve modeldeki başka bir ağacın kökünde ise bir adet büyük nokta olacaktır. Bu şekilde 10 tane rakamlı ağaç, 10 tane de sayı kadar nokta çizilmiş ağaç hazırlar. Ağaçları pvc kaplar. İçinde renkli kum, toprak, taş ve minik dal parçaları bulunan duyusal havuz hazırlar. Ağaçlardan 5 tane sayılı, 5 tane de o sayıyı ifade eden noktalı olanları seçer. Öğrenciler görmeden seçtiği ağaçları duyusal havuza yerleştirir. Ağaçların kökleri görünmemektedir. Öğrenciler nesne rakam eşleştirmesi yaparak, hafıza oyunu oynarlar. Seçme hakkı alan çocuk iki ağaç çeker. Kök kısmına dikkat eder. Sayı ve o sayı kadar olan noktayı bulmuşsa doğru eşleştirme yapmıştır ve bir kez daha oynama hakkı elde eder. Eğer eşleştirmeyi doğru yapamadıysa ağaçları aldığı yere tekrar yerleştirir. Oyun çocukların kendi ve arkadaşlarının seçtiği ağaçlara dikkat etmeleri, akıllarında tutup eşleşmeyi yapmaları sağlanarak sürdürülür.

Hafıza oyunu bittikten sonra duyusal havuza hayvan, insan vb. minik figürler eklenerek çocukların duyusal oyun kurmaları ve oynamaları sağlanır.

DEĞERLENDİRME

- Çektiğın ağaçta hangi sayı vardı?
- Birbirinin eşı olan ağaçları bulamadığında neler hissettin?
- Sayıları ve eşlerini aklında tutmak nasıldı?
- Duyusal oyunumuza başka hangi malzemeleri ekleyebilir?

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme:

Destekleme:

AİLE / TOPLUM KATILIMI

Aile Katılımı:

Toplum Katılımı: