

## GÜNLÜK PLAN

**Okul Adı:**

**Tarih:**

**Yaş Grubu (Ay):** 48-60 Ay

**Öğretmen Adı:**

### ALAN BECERİLERİ

#### Türkçe Alanı

TAB1.1. Dinlemeyi / İzlemeyi Yönetme

TAB3.1. Konuşmayı Yönetme

#### Sosyal Alanı

SBAB5.1. Sosyal Temas Oluşturma

#### Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB1.1. Büyük Kas Becerileri

HSAB1.2. Küçük Kas Becerileri

### KAVRAMSAL BECERİLER

KB2.2. Gözlemleme Becerisi

KB2.2.SB1. Gözleme ilişkin amaç-ölçüt belirlemek

KB2.2.SB2. Uygun veri toplama aracı ile veri toplamak

#### KB2.16.1. Tümevarıma Dayalı Akıl Yürütme Becerisi

KB2.16.1.SB1. Gözlem yapmak

KB2.16.1.SB2. Örüntü bulmak

### EĞİLİMLER

#### E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

E3.4. Analitik Düşünme

### PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

#### Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB1. Başkalarını etkin şekilde dinlemek

#### Değerler

D11.1. Kararlı olmak

D11.1.1. Gerekğinde kendi kararlarını alır.

#### Okuryazarlık Becerileri

OB4.1.Görseli Anlama

## **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.

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.

### **Sosyal Alanı**

SAB.4.Ailesi ve yakın çevresinde oluşan gruplarla sosyal temas oluşturabilme

- a) Yakın çevresinde yardımlaşma gerektiren durumlara yönelik kendisinin ne yapabileceğini 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.

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:** Kenar, köşe, üçgen

**Sözcükler:**

**Materyaller:** İp, Fon kartonu, abeslang, yapıştırıcı, ponpon

**Eğitim/Öğrenme Ortamları:**

## **GÜNE BAŞLAMA ZAMANI**

Öğretmen tarafından resim masası, yoğurma malzemeleri masası, kitap masası, puzzle masası hazırlanır. Çocukların masalarda bir süre vakit geçirmelerine imkan tanınır.

## **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 kahvaltı ya da öğle yemeğine geçilir.

## **ETKİNLİK**

### **KÖŞEYE KOŞ, KENARA BAS**

Öğrenciler masalarda Eğitim setinin 1. Kitabının 44. Sayfasını tamamlarlar.

Boya kalemleri ile birer tane üçgen oluştururlar. Ardından, masalar kenara çekilir ve etkinlik için geniş bir alan oluşturulur. Öğrenciler, 6 kişilik gruplara ayrılır. Öğretmen, oluşturulan grup sayısında, yaklaşık 4 metre uzunluğunda ipler hazırlar. Her bir grup için, ipin iki ucunu birbirine bağlayarak ipten bir halka oluşturur. Üç kişinin bu ipten halkanın içine girerek büyük bir üçgen oluşturmalarını ister. Her grup kendi ipinin içine üçer üçer girer. Üçgeni oluşturan kişiler köşeleri temsil eder. Diğer üç kişi ise üçgenin dış kısmında, kenarlara yakın durur. Bu kişiler de üçgenin kenarlarını temsil eder. Öğretmenin yönergeleri ile kenarlar ipin üstüne zıplar, ipin yanında yürür, içeri- dışarı zıplarlar. Yine komutlarla kenarlar ile köşeler yer değiştirir.

Oyun, kenar ve köşe kavramları yerleşene kadar ve çocukların istekleri doğrultusunda devam ettirilir.

## **DEĞERLENDİRME**

Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir:

- İplerin içine girerek hangi şekli oluşturduk?
- Üçgenimizin kaç kenar ve köşesi vardı?
- Sınıfımızda üçgen şekline benzeyen neler var?
- Kenar ve köşesi olmayan bir şekil biliyor musun?

## **ETKİNLİK**

### **ÜÇGENLER VE TİLKİ**

*Birdirbir, Gel oyuna gir. - İkidir iki, Ormandaki tilki. - Üçtür üç, Kaçması güç. - Dörttür dört, Kapıyı ört. - Beştir beş, Oyunda olalım eş.*

Tekerlemesi, önce tek başına öğretmen tarafından sonra da çocuklarla birlikte söylenir. Daha sonra tekerlemede hangi hayvanın geçtiği çocuklara sorulur. Alınan tilki cevabından sonra “Tilkinin kuyruğunu takma” oyunu oynanır.

Öğretmen, fon kartonundan yaptığı tilki modelini duvara yapıştırır. Tilkinin kuyruğunu oluşturan parçayı ise eline alır. Bir çocuğu tilkinin 2-3 metre karşısına geçirir. Gözlerini maske ya da kumaş ile kapatır. Çocuğun gözleri kapalı olarak yürümesini ve elindeki kuyruğu gözleri kapalı şekilde tilkiye takmasını ister. Çocuk konumunu alır ve ilerleyerek kuyruğu, uygun yere yapıştırmaya çalışır. Çocuğun gözleri açılır ve kuyruğun yerinin doğru olup olmadığına bakılır. Her çocuğa oynama fırsatı tanınır. Daha sonra öğretmen çocuklara üçgenlerle bir tilki yapacaklarını söyler. Turuncu kartona çizdiği büyük üçgen ile tilkinin kafasını, iki küçük üçgen ile kulaklarını oluşturacaklarını anlatır. Çocuklar üçgenleri keserler. Her çocuğa, üç adet abaslang verilir. Abaslanglar keçeli ya da pastel boya ile renklendirilir. Patafix benzeri bir yapıştırıcı ile köşelerinden birbirlerine yapıştırılarak üçgen oluşturulur. Abaslangdan oluşan üçgen, kartondan kesilen büyük üçgenin üstüne yapıştırılır. Bu aşamada tilkinin kafası oluşmuştur. Küçük üçgenler de tilkinin kulakları olarak yapıştırılır. Bir ponpon ile tilkinin burnu oluşturulur. Tilkiye göz, bıyık vb. çizilerek çalışma tamamlanır. Çocuklar birbirleri ile tilkilerini konuşturarak oynarlar.

## **DEĞERLENDİRME**

## **FARKLILAŐTIRMA**

**Zenginleőtirme:**

**Destekleme:**

## **AİLE / TOPLUM KATILIMI**

**Aile Katılımı:** Evde üçgen Őekline benzeyen nesnelere örnek verilir.

**Toplum Katılımı:**