

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

Matematik Alanı

KB2.14. Yorumlama

MAB4.2. Veri Toplama ve Düzenleme

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.

Matematik Alanı

MAB.6. Matematiksel problemleri yorumlayabilme

- a) Matematiksel problemi çeşitli yollarla ifade eder.

MAB.11. Elde ettiği/eriştiği verileri düzenleyebilme

- a) Problemi cevaplamak için veri toplanacak kaynakları söyler.
- b) Veri toplar.

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: Sayı, hızlı- yavaş, doğru- yanlış

Sözcükler: Trafik, sürücü belgesi, trafik kuralları, trafik cezası, trafik levhaları, emniyet kemeri,

Materyaller: Tebeşir, scooter, sayı kartları, sürücü belgesi, boya kalemleri, tekerlekli ofis sandalyesi, kemer

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

SAYINI YAZ, ŞÜRÜŞÜNÜ YAP

Öğretmen bahçeye ya da büyükçe bir oyun alanına iki farklı renkte tebeşir ile birbiriyle kesişen dalgalı yollar çizer. Yolun sonuna birer tebeşir ve birer scooter bırakır. (Scooter üç tekerli tercih edilmelidir) Öğretmenin elinde de sayı kartları vardır. Çocuklar, arkası dönük kartlardan birer tane seçerler. Kartta yazan sayıyı akıllarında tutarlar. İki öğrenci oyun alanında başlama çizgisine alınırlar. Komut ile çizginin üzerinde yürümeye başlarlar. Yürüme yolunun sonuna gelince kartlardan seçtikleri ve akıllarında tuttukları sayıları yine o sayının kendi adedi kadar yere yazarlar (Tebeşirle). Yani sayısı 7 ise, 7 tane 7 yazarlar. Yazma işlemi bitince her çocuk bir scootera biner ve başlangıç noktasına geri döner. Eğitim setinin 7. Kitabından 54, 55 ve 56. Sayfaları tamamlanır.

DEĞERLENDİRME

- Çizgiyi takip ederek yürürken neler hissettin?
- Oyunumuzda hangi taşıtı kullandık?
- İnsan gücü ile çalışan başka hangi taşıtlar vardır?
- Scooter kullanırken nelere dikkat etmeliyiz?

ETKİNLİK

ŞOFÖR OLALIM, KURALLARA UYALIM

Öğretmen akıllı tahtaya trafik güvenliği kurallarını anlatan eğitici bir video açar. Trafik, kurallar ve güvenlikle ilgili görseller üzerinde sohbet edilir.

Ardından öğrencilere birer şoför olacaklarını ancak araç kullanabilmek için sürücü belgelerinin olması gerektiğini söyler. Çocuklara gerçek bir sürücü belgesi gösterir. Bu belgeyi almak ve gerçek bir araç kullanmak için neler yapılması gerektiği hakkında bir hatırlatma yapılır.

Ardından oyunda araç kullanmak için sürücü belgesi tasarlayacakları söylenir. Öğretmen fotokopi ile çoğalttığı boş sürücü belgesi çıktılarını çocuklara verir. Fotoğraf alanına kendilerini çizmeleri, isim alanına isimlerini yazmalarını ister. Öğrenciler kendi sürücü belgelerini hazırladığında oyun başlatılır. Sınıfa getirilen tekerlekli ofis sandalyesi kullanılacak araç olur. Çocuklar belgelerini gösterip, araca otururlar. Öğretmen çocukları iterek yolculuğun başlamasını sağlar. Çeşitli durumların draması yapılarak yolculuk sürdürülür.

Örneğin; Kemer takmayan sürücü; ani fren yapıp sarsılır, yerinden kayar

Kemer takan (öğretmen bir dosya askısı ya da kumaş kemer kullanır) sürücü; ani frende düşmez.

Araç sürerken telefon ile ilgilenen sürücü, yayalara yol veren sürücü, hızlı giden, tabelalara ve ışıklara dikkat etmeyen sürücü vb.

Oyunun bazı bölümlerinde diğer çocuklar yaya, trafik polisi vb. şekilde görevlendirilerek olaylara dahil olurlar.

DEĞERLENDİRME

- Sürücü olduğunda neler hissettin?
- Hangi kurallara uyarak yolculuk yaptın?
- Kurallara uymayan bir sürücü tanıyor musun? Hangi kurallara uymuyor?

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme:

Destekleme:

AİLE / TOPLUM KATILIMI

Aile Katılımı: Ailelerden yolculuk esnasında trafik kurallarına uyup, çocukları ile kurallar hakkında sohbet etmeleri istenir.

Toplum Katılımı: