

## 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

#### Sanat Alanı

SNAB1. Sanat Türlerini ve Tekniklerini Anlama

#### Hareket ve Sağlık Alanı

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.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)

### 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 Arttırmaya 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.

### Sanat Alanı

SNAB.1. Temel sanat kavramlarını ve türlerini anlayabilme

- a) Temel sanat türlerini anlamına uygun söyler.
- b) Temel sanat materyallerini kullanım amacına uygun olarak seçer.
- c) Temel sanat materyallerini amacına uygun şekilde kullanır.

### Hareket ve Sağlık Alanı

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:** Kolay- zor

**Sözcükler:** Çam ağacı, iğne yaprak, kozalak, üreticilik, çalı süpürgesi

**Materyaller:** Kozalaklar, taşlar, elektrik bandı, çam ağacı yaprağı, çam ağacı yaprakları, dil çubukları

**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**

#### **KOZALAK- TAŞ – KOZALAK**

Eğitim setinin 6. Kitabının 6 ve 7. Sayfaları tamamlanır.

Öğretmen sınıfa getirdiği kozalak ve taşları çocuklara gösterir. Kozalakları nereden almış olabileceği, hangi ağacın bir parçası olduğunu sorar. Çocukların cevapları doğrultusunda çam ağaçlarının özelliklerinden, bizlere olan faydalarından bahseder. Çam ağaçlarının iğne yapraklı ağaç türlerinden olup, yaz- kış yaprak dökmediği ve ülkemizde bulunan ağaçların yarısından daha fazlasının çam ağacı olduğu bilgisi çocuklarla paylaşılır.

Bir kartona ya da masaya 3'e 3 kare şeklinde çizdiği ya da elektrik bantlarıyla oluşturduğu karelerin yanına geçer. Kozalak, taş ve kareleri kullanarak bir oyun oynayacaklarını bu oyunun adının **"Kozalak- Taş- Kozalak"** olduğunu söyler. Oyunda bir çocuk kozalakları ( 5 Kozalak) alır, diğer çocuk ise taşları ( 5 taş) alır. Oyuna ilk başlayacak kişi seçilir. Kendi ürününü 9 kareden birine yerleştirir. Amacı kendine ait nesneyi çaprazda, yatayda ya da dikeyde üçlü olarak yan yana getirmek ve rakibinin taşını yan yana getirmesine engel olmaktır. Diğer çocuğa sıra geldiğinde o da bir ürününü karelerden birine yerleştirir. Üçlüyü ilk oluşturan çocuk oyunu kazanmış olur. Oyun, çocukların ilgilerine göre 3 ya da 5 tur oynanır.

Ardından kozalaklar ve taşlarla kule yapma denenir. Hangisiyle daha kolay ve sağlam kule yapılabildiği hakkında sohbet edilir. Kulelerin daha sağlam olması için çeşitli çözüm yolları denenir.

### **DEĞERLENDİRME**

- Oyunumuzda neler kullandık?
- Oyunumuzun adı neydi?
- Arkadaşın üç ürününü senden önce yan yana getirdiğinde neler hissettin?
- Bu oyunu başka neler kullanarak oynayabiliriz?

### **ETKİNLİK**

#### **ÇAM FIRÇALARI**

Öğretmen, çam ağacı yapraklarının uç kısımlarını dil çubukları ya da plastik kaşık, çatalın sap kısımlarının etrafına sarar. İğne yapraklar ile birer fırça oluşturur. Her çocuğa bu şekilde hazırlanmış birer fırça verir. Fırçaların uçlarını koklamalarını, yüzlerinde gezdirmelerini ve incelemelerini ister. Bu fırçalar kullanılarak suluboya ile resimler çizilir. Fırça baskıları yapılır.

Ardından akıllı tahtaya bizim fırçalarımıza benzeyen, ağaçlardan faydalanılarak oluşturulmuş bir çalı süpürgesi görseli yansıtılır. Daha önce görüp görmedikleri sorulur. Bunun ne olduğu hakkında fikirleri alınır. Bu ürünün eski bir süpürge olduğu, dallar ve otlarla yapıldığı bilgisi çocuklarla paylaşılır.

Ağaçlardan sadece havayı temizlemesi, bize meyve ve yemiş vermesinin dışında da çok fazla faydalandığımız ifade edilir.

#### **DEĞERLENDİRME**

- Fırçamızı ne kullanarak oluşturduk?
- Fırçayı yüzünde gezdirdiğinde neler hissettin?
- Ağaçlardan başka ne şekilde faydalanabiliriz?
- Sen ağaçları kullanarak nasıl bir şey ürettirdin?

#### **FARKLILAŞTIRMA**

**Zenginleştirme:**

**Destekleme:**

#### **AİLE / TOPLUM KATILIMI**

**Aile Katılımı:**

**Toplum Katılımı:**