

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Tarih:

Yaş Grubu (Ay): 60-72 Ay

Öğretmen Adı:

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı

TAB1.1. Dinlemeyi/İzlemeyi Yönetme

TAB1.2. Anlam Oluşturma

TAB2.1. Okumayı Yönetme

TAB2.2. Anlam Oluşturma

TAK3.1. Konuşmayı Yönetme

TAK3.2.İçerik Oluşturma

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB1.1. Büyük Kas Becerileri

HSAB1.2. Küçük Kas Becerileri

Sanat Alanı

SNAB1. Sanat Türlerini ve Tekniklerini Anlama

KAVRAMSAL BECERİLER

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

KB2.9.Genelleme Becerisi

KB2.9.SB1. Olay/konu/durum hakkında bilgi toplamak

KB2.9.SB2. Ortak özellikleri belirlemek

KB2.9.SB3. Ortak olmayan özellikleri belirlemek

KB2.9.SB4. Örüntüler üzerinden önermede bulunmak

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. Oyun severlik

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) 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 materyaller ile ön bilgileri arasında bağlantı kurar.
- b) Dinledikleri/izledikleri materyaller hakkındaki tahminini söyler.
- c) Dinledikleri/izledikleri materyallere ilişkin çıkarım yapar.
- ç) Dinledikleri/izledikleri materyallerdeki benzerlik ve farklılıkları karşılaştırır.
- d) Dinledikleri/izledikleri materyallerdeki benzerlik ve farklılıkları sınıflandırır.
- e) Dinledikleri/izledikleri hakkında onaylama/reddetme gibi uygun tepkiler verir.

TAOB.1. Resimli öykü kitabı, dijital araçlar, afiş, broşür gibi görsel materyalleri seçebilme

- a) İncelediği görsel materyale dair fikrini ifade eder.
- b) Görsel okuma materyallerini seçer.

TAOB.2. Görsel materyallerden anlamlar üretebilme

- a) Görsel materyal ile ön bilgileri arasında ilişki kurar.
- b) Görsellerden hareketle metinle ilgili tahminde bulunur.
- c) Görsel okuma materyallerinde yer alan bilgilerden yararlanarak çıkarım yapar.
- ç) Görsel materyalleri karşılaştırarak benzerlik ve farklılıkları ortaya koyar.
- d) Görsel materyalleri çeşitli özelliklerine göre sınıflandırır.
- e) Görsel materyallere ilişkin olumlu ve olumsuz görüşlerini ifade eder.

TAKB.1. Konuşma sürecini yönetebilme

- a) Konuşacağı konuyu seçer.
- b) Kurallara uygun şekilde konuşmayı sürdürür.

TAKB.2. Konuşma sürecinin içeriğini oluşturabilme

- a) Konuşacağı konu ile ön bilgileri arasında bağlantı kurar.
- b) Konuşmanın devamı hakkındaki tahminini söyler.
- c) Konuşma sürecinde karşılaştırmalar yapar.
- ç) Konuşma sürecinde sınıflandırmalar yapar.
- d) Bir konuyu kendi cümleleriyle yeniden ifade eder.
- e) Gerekli durumlarda başkalarının görüşlerini değerlendirir.
- f) Konuşma sürecinde nefesini/sesini uygun şekilde kullanır.
- g) Konuşmasını desteklemek için görselleri kullanır.

ğ) Hedef kitleye uygun sözlü sunum yapar.

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.

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.
- ç) Dramaya özgü seçtiği materyalleri amacına uygun şekilde kullanır.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Kavramlar: Sarı, yeşil

Sözcükler: Mandal

Materyaller: Ahşap mandal, guvaş boya, fırça, eva, sepet

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

Mandalları Boyayalım

Çocuklarla birlikte masaya oturulur. “Mandal” tekerlemesi söylenir.

Ben bir ağaç mandalım,
Hiç yoktur rengim adım.

Pembe, yeşil, sarı, mor renklere boya beni, dünyaları dolaşalım. (Tamer UZUNER)

Çocuklara ahşap mandal, guaj boya, sulu boya fırçası, renkli evalar verilir. Çocuklar mandalları istedikleri renge boyarlar ve kurumaya bırakılır. İsteklerine göre evalar kelebek kanadı şeklinde kesilir. Kesilen kanatlar boyanan mandallara yapıştırılarak kelebek oluşturulur.

DEĞERLENDİRME

Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki türlerde sorular yöneltilebilir:

- Mandallardan değişik şekiller yapılabileceğini biliyor muydunuz?
- Mandallarla başka ne tür hayvanlar yapabiliriz?

ETKİNLİK

Mandal Atma Oyunu

Çocuklarla birlikte bahçeye çıkılır. Çocuklar uygun yerlere otururlar ve bol miktarda mandal verilir. Çocuklar bu mandalları yan yana dizerek, üst üste koyarak, bir birine takarak farklı şekiller elde etmeye çalışırlar. Mandallar bir birine takılarak çeşitli hayvanlar yapılmaya çalışılır. Her çocuk yaptığı çalışmayı bozmaz, başında bekler. Diğer arkadaşları yapılan çalışmaları gezerken yapan kişi ne yaptığını nasıl yaptığını anlatır.

Daha sonra oynayacakları oyun çocuklara anlatılır. Bahçeye bir sepet yerleştirilir. Sepetten belli bir uzaklığa çizgi çizilir. Çocuklar sıra ile çizgiye geçerler. Her çocuğa mandal verilir. Çocuklar mandalları sıra ile sepete atarlar. En çok mandalı atan çocuklar alkışlanır.

DEĞERLENDİRME

Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki türlerde sorular yöneltilebilir:

- Oyunumuzu oynarken eğlendiniz mi?
- Mandalları atarken zorlandınız mı?

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme:

Destekleme:

AİLE / TOPLUM KATILIMI

Aile Katılımı:

Toplum Katılımı: