**GÜNLÜK PLAN**

**Okul Adı:**

**Tarih:**

**Yaş Grubu (Ay):** 60-72 Ay

**Öğretmen Adı:**

**ALAN BECERİLERİ**

**Hareket ve Sağlık Alanı**

HSAB1.2. Küçük Kas Becerileri

HSAB1.1. Büyük Kas Becerileri

**Matematik Alanı**

MAB6.1. Sayma

KB2.4. Çözümleme

**Türkçe Alanı**

TAB1.1. Dinlemeyi/ İzlemeyi Yönetme

**Sosyal Alanı**

SBAB5.1. Sosyal Temas Oluşturma

**KAVRAMSAL BECERİLER**

**Bütünleşik Beceriler (KB2)**

KB2.4. Çözümleme Becerisi  
KB2.4.SB1. Nesne, olgu ve olaylara ilişkin parçaları belirlemek

KB2.4.SB2. Parçalar arasındaki ilişkileri belirlemek  
KB2.15. Yansıtma Becerisi

**EĞİLİMLER**

**E1. Benlik Eğilimleri**

E1.1. Merak

**E3. Entelektüel Eğilimler**

E3.5. Merak Ettiği Soruları Sorma

E3.6. Özgün Düşünme

**PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER**

**Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri**

2.2. Sosyal Yaşam Becerileri (Sdb2)

SDB2.1.SB1. Başkalarını etkin şekilde dinlemek

SDB2.2.SB4. Ekip (takım) çalışması yapmak ve yardımlaşmak

**Değerler**

D3 Çalışkanlık

D3.2. Planlı olmak

D3.3. Araştırmacı ve sorgulayıcı olmak

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

D4 Dostluk

D4.1. Arkadaşlarına destek olmak

D4.2. Arkadaşları ile etkili iletişim kurmak

**Okuryazarlık Becerileri**

Ob4. Görsel Okuryazarlık

OB4.1.SB1. Görseli algılamak

**ÖĞRENME ÇIKTILARI**

**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.

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.

**Matematik Alanı**

MAB.1. Ritmik ve algısal sayabilme

a) 1 ile 20 arasında birer ritmik sayar.

b) 1 ile 20 arasında nesne/varlık sayısını söyler.

MAB.5. Matematiksel problemleri çözümleyebilme

c) Bir bütünün eksik/fazla parça sayısını söyler.

ç) Artma/azalma sonucunda nesne grubunu oluşturan yeni nesne sayısını söyler.

**Türkçe Alanı**

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.

TADB.1. Dinleyecekleri/izleyecekleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyalleri yönetebilme

a) Dinleyecekleri/izleyecekleri materyalleri seçer.

b) Seçilen materyalleri dinler/izler.

**Sosyal Alanı**

SAB.8.Yakın çevresinde oluşan gruplarla (oyun, etkinlik, proje vb.) sosyal temas oluşturabilme

a) Dâhil olduğu oyun/etkinlik/proje grup çalışmalarında iletişimi başlatır.

b) Dâhil olduğu grubun amaçları doğrultusunda yapılacak çalışmalar hakkında görüşlerini söyler.

**İÇERİK ÇERÇEVESİ**

**Kavramlar**: Hızlı, Yavaş,

**Sözcükler**: Toplama, İş birliği

**Materyaller**: Düdük, zıplayan hayvanlar videosu, bilgisayar, Oyuncak Hayvanlar

**Eğitim/Öğrenme Ortamları**:

**GÜNE BAŞLAMA ZAMANI**

Çocuklar güler yüzle karşılanır. Hangi öğrenme merkezlerine geçecekleri sorulup çocuklara rehberlik edilir.

**ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN**

Oyun zamanı bitince sınıf hep birlikte toplanır.

**BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK**

Tuvalet ve temizlik ihtiyacı için lavabolara geçilir. Ellerin nasıl yıkanması gerektiği gösterilir. Sıra ile eller yıkanarak kahvaltıya geçilir.

**ETKİNLİK**

DURMADAN ZIPLA

Sınıfla birlikte zıplayan hayvanlar videosu tekrar izlenir. Hayvanların zıplama stilleri incelenir. Düdük sesiyle birlikte tüm sınıf örnekte gösterilen hayvan gibi zıplamaya başlar. Öğretmen, “Kurbağa gibi sıçrayalım” der. Çocuklar, ellerini yere koyarlar, ellerine dayanarak iki ayağını öne sıçratırlar; sonra da ayaklarına dayanarak iki elini ileriye koyarlar.  (Bu hareketleri hızlıca yaparlar.) Öğretmen, “Tavşan olalım” der. Çocuklar dört ayak durumuna gelir. Tavşan gibi sıçrarlar. Öğretmen ara ara hızlı, yavaş, çok yavaş, hızlı, çok hızlı gibi yönlendirmelerle oyunu devam ettirir. Çocuklar bir kez zıplamaya başladıklarında tüm enerjileri tükenene kadar durmaksızın yönergeleri takip ederek zıplar. Devam edemeyenler dinlenmeye geçer. Sona kalan çocuk sınıf arkadaşları tarafından tebrik edilir.

Çocukça Eğitim Seti 2. Kitaptan 26. 27. 28. Ve 29. Sayfalar tamamlanır.

**DEĞERLENDİRME**

* Tekrar bu oyunu oynasak hangi hayvanın zıplama şeklini taklit etmek isterdin?
* Oyunun sonucu senin için nasıl oldu? Bunun sebebi ne olabilir?

**ETKİNLİK**

AYAKLARI SAYALIM

Çocuklar bahçeye çıkar ve hava ve kara hayvanlarının oyuncaklarını yanlarına alırlar. 2li gruplar oluşturulur. Çocuklardan biri çeşitli hayvan isimleri söyler. Diğeri arkadaşının söylediği hayvana uygun oyuncak hayvanı eline alıp sayar. 1 at; At oyuncağını eline alıp ayaklarını sayar. 1 ördek; 1 ördek oyuncağını eline alıp sayar.1 inek; ineği eline alıp ayaklarını sayar. Atın 4 tane ayağı var. Ördeğin 2 ayağı var. İneğin 4 ayağı var. 4+2+4=10 eder. Şeklinde cevap verir. Çocuklar birlikte oyuncakların ayaklarını sayarak işlemin sağlamasını beraberce yaparlar. Öğretmen grupları gezerek işlemleri kontrol eder.

**DEĞERLENDİRME**

* Etkinlik süresinde seni zorlayan bir kısım oldu mu?
* Senin için saymak mı daha keyifliydi, arkadaşına hayvan isimleri söylemek mi?
* Tekrar sayma etkinliği yapacak olsak oyuncak hayvanlar yerine ne kullanmak isterdin?

**FARKLILAŞTIRMA**

**Zenginleştirme:**

**Destekleme:**

**AİLE / TOPLUM KATILIMI**

**Aile Katılımı:**

**Toplum Katılımı:**