**GÜNLÜK PLAN**

**Okul Adı:**

**Tarih:**

**Yaş Grubu (Ay):** 60-72 Ay

**Öğretmen Adı:**

**ALAN BECERİLERİ**

**Türkçe Alanı**

TAB2.2. Anlam Oluşturma

**Matematik Alanı**

KB2.14. Yorumlama

**Fen Alanı**

FBAB1. Bilimsel Gözlem Yapma

**Hareket ve Sağlık Alanı**

HSAB1.1. Büyük Kas Becerileri

**KAVRAMSAL BECERİLER**

Temel Beceriler (KB1)

Bulmak

Seçmek

**EĞİLİMLER**

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

**PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER**

**Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri**

2.2. Sosyal Yaşam Becerileri (Sdb2)

Sdb2.1. İletişim Becerisi

Sdb2.1.Sb4. Grup İletişimine Katılmak

**Değerler**

D4 Dostluk

D4.2. Arkadaşları İle Etkili İletişim Kurmak

**Okuryazarlık Becerileri**

Ob4. Görsel Okuryazarlık

Ob4.2.Görseli Yorumlama

**ÖĞRENME ÇIKTILARI**

**Türkçe Alanı**

TAOB.2. Görsel materyallerden anlamlar üretebilme

a)Görsel materyal ile ön bilgileri arasında ilişki kurar.

**Matematik Alanı**

MAB.3. Matematiksel olgu, olay ve nesneleri yorumlayabilme

a) Matematiksel olgu ve olayları farklı materyaller/semboller kullanarak ifade eder.

b) Geometrik şekillerin farklı biçimsel özelliklere sahip örneklerini oluşturur.

c) Nesne/varlıkların konum, şekil gibi matematiksel özelliklerini farklı yollarla ifade eder.

**Fen Alanı**

FAB.1. Günlük yaşamında fene yönelik olaylara/olgulara ve durumlara yönelik bilimsel gözlem yapabilme

a) Dünyada gerçekleşen çeşitli faaliyetlerin niteliklerini tanımlar.

b) Materyallerin gözlemlenebilir özellikleriyle ilgili verileri duyuları aracılığıyla toplar.

**Hareket ve Sağlık Alanı**

HSAB.1. Farklı çevre ve fiziksel etkinliklerde büyük kas becerilerini etkin bir şekilde uygulayabilme

b) Etkinliğinin durumuna uygun denge hareketlerini yapar.

c) Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.

**İÇERİK ÇERÇEVESİ**

**Kavramlar**: Aynı, benzer, Üçgen, Kare

**Sözcükler**: Kamufle Olma,

**Materyaller**: Küçük Parçalı Renkli Oyuncaklar (Farklı Renklerde Bir Kutu Lego), 25-30 adet hayvan resmi(tercihen kamufle olan hayvanlar), 2 adet kutu, Kare, Üçgen şeklinde kartlar, Alarm kurmak için telefon

**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**

KAMUFLE OLAN HAYVANLAR

Bazı hayvanlar kendilerini yırtıcı diğer hayvanlardan korumak için bulundukları ortamın renklerini alırlar. Böylece az fark edilebilirler. Bazıları renk değiştirir. Bazılarının derisinde göze benzeyen desenler vardır. Bazıları tam olarak yaşadığı mekânın renkleri ile dünyaya gelir. Şeklinde bilgilendirme yapılır. Peki, sen bu hayvanları tanıyor musun? Hangilerinin ismini biliyorsun? Soruları yöneltilir. Cevaplar dinlenir. Öğretmen küçük parçalı oyuncak kutusunu getirir. Her çocuktan kendi kıyafetine uygun bir parçayı seçip kamufle etmelerini ister. Her çocuk kendine en yakın arkadaşının kamuflajını kontrol eder.

* Çocukça Eğitim Seti 51. 52. Ve 53. Sayfalar tamamlanır.

**DEĞERLENDİRME**

* Yaşadığı, bulunduğu yer ile aynı renk-desende olan hayvanların genel adı nedir?
* Kamufle olan hayvanları sayar mısın?

**ETKİNLİK**

KAMUFLE HAYVANLARI BULALIM

Öğretmen hazırladığı hayvan resimlerini sınıftaki/bahçedeki uygun renkteki yerlere saklar. Tüm resimler saklandığında sınıf iki gruba ayrılır. İki grup için kare ve üçgen sembolleriyle belirlenen iki ayrı kutu belirlenir. Oyun başlar. Öğretmen alarm kurarak süre belirler. Alarm sesiyle çocuklar kutuların başına toplanır. Kutulardaki resimler topluca sayılır. En çok kamufle hayvan bulan grup kazanır.

**DEĞERLENDİRME**

* Kamufle olan hayvanların özellikleri nelerdir?
* Kamufle olan hayvanların resimlerini bulmaya çalışırken nelere dikkat ettin?

**FARKLILAŞTIRMA**

**Zenginleştirme:**

**Destekleme:**

**AİLE / TOPLUM KATILIMI**

**Aile Katılımı:**

**Toplum Katılımı:**