

## 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

TAE0B.1. Erken Okuryazarlık Becerileri

#### Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB1.2. Küçük Kas Becerileri

### 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

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.5. Sınıflandırma Becerisi

KB2.5.SB1. Nesne, olgu ve olaylara ilişkin değişkenleri/ölçütleri belirlemek

KB2.5.SB2. Nesne, olgu ve olayları ayırtırmak veya bölmek

KB2.5.SB3. Nesne, olgu ve olayları tasnif etmek

KB2.5.SB4. Nesne, olgu ve olayları etiketlemek

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 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) 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.

TAEOB.1. Yazı farkındalığına ilişkin becerileri gösterebilme

- a) Görsel semboller arasından yazıyı gösterir.
- b) Yazı yönünü gösterir.
- c) İletişimde yazıya neden ihtiyaç duyulduğunu açıklar.
- ç) Temel noktalama işaretlerini fark eder.

### **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:** İyi-kötü

**Sözcükler:** İyilik

**Materyaller:** Yüz boyası, kitap ayracı, guaj boya, fırça, eva, dondurma çubuğu, yapıştırıcı, makas

**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**

### **Değerler Eğitimi- İyilik**

“Öğretmen çocukları minderlere oturtur. Ardından onlara şimdi sizlerle iyilik arkadaşı oyunun oynayacağımız der. Oyuna başlamadan önce çocuklara oyunun nasıl oynandığını anlatır. Oyunda gün içerisinde ilk okula geldikleri andan itibaren herkes birbirine yardım ediyor, paylaşıyor, arkadaşını dinliyor ve bu şekilde bir sürü iyilik biriktiriyor. Ama ben nasıl biriktirdiklerini bilmiyorum. Ve en sonda da herkes kendine bir iyilik arkadaşı seçiyor ve ona ne tür iyilikler yaptığını ve neden yaptığını söylüyor. En çok oyu alan sınıfın en iyi iyilik arkadaşı seçiliyor. Açıklamadan sonra çocuklara rutin günlük etkinliklerine geri döner. Aradan bir süre geçip diğer etkinlikler tamamlandıktan sonra öğretmen öğrencileri tekrar minderlere oturtup oyuna devam ederler. Öğretmen bir öğrencinin adını söyleyerek senin iyilik arkadaşın kim diye sorar. Ve akabinde çocuklar acaba kimin ismini söyleyecek ve acaba ona ne iyilikte bulunmuş çok merak ediyoruz değil mi çocuklar diye sorar. Soru sorulan çocuk iyilik yapan kişiyi ve yapılan iyiliği açıklar. Tüm çocuklara bu soru sorulduktan sonra en çok oyu alan çocuk sınıfın en iyi iyilik arkadaşı seçilir.

Öğretmen çocuklara;

“Görmediğiniz bir yeri, eşyayı, kişiyi nasıl tahmin edebilirsiniz?

Tahminde bulunacağınız şey ile ilgili ipuçları verilmesi işinizi kolaylaştırır mı?

Daha önce hiç tatmadığınız bir meyveyi gördüğünüzde tadını tahmin edebilir misiniz?” vb. sorularını sorar.

Sayışma ile çocuklardan bir ebe seçilerek tahmin oyunu oynanacağı söylenir. Seçilen ebe sınıf kapısının dışına çıkar. Sınıfta kalan çocuklardan seçilecek bir çocuğun sınıfın iç tarafından kapıya kadar gelmesi istenir. Sınıftaki çocuk saç rengi, göz rengi, boy, giysi vb. özelliklerini söyleyerek ipuçları verir ve sınıfın dışındaki çocuğun kendini tahmin etmesi sağlar. Oyun tüm çocukların katılımıyla sürdürülür. Ebe olan çocuğun yüzü istediği bir hayvan yüzü şeklinde boyanır.

## **DEĞERLENDİRME**

Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki türlerde sorular yöneltilebilir:

- İyilik yapmak nasıl bir duygu?
- Bugün kimlere iyilik yaptınız?
- Dünyada herkes birbirine iyilik yaparsa nasıl olur?
- Arkadaşlarınızı görmeden onları sesinden tanıyabildiniz mi?
- Size bir arkadaşınızı tarif etseler kim olduğunu bilip ismini söyleyebilir misiniz?
- Oyunumuzu oynarken zorlandınız mı?
- Arkadaşlarınızın verdiği ipuçları onların kim olduğunu bulmanızı kolaylaştırdı mı?

## **ETKİNLİK**

## **Kitap Ayracım**

Öğretmen çocuklara;

“Kitap okumayı seviyor musunuz?

Uzunca bir kitap okursak kaldığımız yeri nasıl hatırlayabiliriz?

Daha önce hiç kitap ayracı gördünüz mü?” vb. sorular sorar.

Çocuklar küçük gruplara ayrılır. Masalara guaj boyalar ve fırçalar konulur. Öğretmen her bir çocuğa birer dondurma çubuğu, renkli evalar, yapıştırıcı ve makas verir. Çocuklardan dondurma çubuklarını guaj boya ile diledikleri desenlerde boyamaları istenir. Boyanan dondurma çubukları kurumaya bırakılır. Çocuklardan evalardan dondurma çubuklarının tepesine yapıştırılacak bir sembol kesmeleri istenir. Kesilen semboller dondurma çubuklarına yapıştırılarak kitap ayracı tamamlanır.

## **DEĞERLENDİRME**

Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki türlerde sorular yöneltilebilir:

- Hikaye, öykü, masal dinlemeyi sever misiniz?
- Kitap ayracı ne işe yapıyor biliyor musunuz?
- Hiç sizin kitaplarınızın arasında ayraç var mı?
- Kitap ayracı olmasaydı hangi sayfada kaldığımızı nasıl bilirdik?
- Evde kendinize ait kitabınız var mı?
- Yaptığınız ayraçları kitabınızın arasına koyacak mısınız?

## **FARKLILAŞTIRMA**

**Zenginleştirme:**

**Destekleme:**

## **AİLE / TOPLUM KATILIMI**

**Aile Katılımı:**

**Toplum Katılımı:**