

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Tarih:

Yaş Grubu (Ay): 36-48 Ay

Öğretmen Adı:

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı

TAB1.2. Anlam Oluşturma

TAB3.1. Konuşmayı Yönetme

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB1.1. Büyük Kas Becerileri

HSAB1.2.Küçük Kas Becerileri

KAVRAMSAL BECERİLER

Temel Beceriler (KB1)

Bulmak

Seçmek

İşaret Etmek

Sunmak

EĞİLİMLER

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E1.2. Bağımsızlık

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri

2.2. Sosyal Yaşam Becerileri (Sdb2)

Sdb2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB1. Başkalarını etkin şekilde dinlemek

SDB2.1.SB2. Duygu, düşünceleri ifade etmek

Değerler

D4 Dostluk

D4.2. Arkadaşları ile etkili iletişim kurmak

Okuryazarlık Becerileri

Ob1. Bilgi Okuryazarlığı

OB1.2.Bilgiyi Toplama

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı

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.

TAKB.1. Konuşma sürecini yönetebilme

b) Konuşmaya başlamak için uygun zamanı bekler ve yetişkin yönlendirmesiyle bir konu hakkında konuşur.

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.

HSAB.2. Farklı ebat ve özellikteki nesneleri etkin bir şekilde kullanabilme

a) Farklı büyüklükteki nesneleri kavrar.

b) Nesneleri şekillendirir.

c) Farklı boyutlardaki nesneleri kullanır.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Kavramlar: Mutlu, üzgün, korkmuş, şaşkın, heyecanlı, öfkeli

Sözcükler:

Materyaller: Karton kutu, duyu resimleri, hayvan ve obje resim kartları

Eğitim/Öğrenme Ortamları:

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

DUYGU HİKAYELERİ

Öğretmen büyük küp bir kutudan küp hazırlar. Küpün her bir yüzeyine duyu ifadelerinin resimleri yapıştırılır. Mutlu, üzgün, korkmuş, şaşkın, kızgın, vb. ifadeler yapıştırılarak hazırlık yapılır. Çocuklar oyun alanına çağrılır çember olunur ve küpteki duygular tanıtılır. “Çocuklar şimdi duygularımızı gösteren küpü attığımızda hangi duyu resmi gelirse o duyguyu biz de yapacağız”. Yönergesiyle oyuna başlanır. Bir sonraki aşamada küpün yanı sıra üzerinde bazı nesne ve canlıların resminin olduğu kartlar da oyuna dahil edilir. Resimli kartlardan duyguları içine alan kısa hikayeler üretilir. Küp atılır. Üste hangi duyu ifadesi gelirse (örneğin üzgün) resimli kartlarla üzgün temalı kısa bir hikaye oluşturulur. Tüm duygular için bir iki cümlelik kısa hikayeler oluşturulur.

Sonra çocuklarla duygular hakkında sohbet edilir.

Sizi en çok mutlu eden şey nedir? Ne olursa üzülürsünüz? Yakın zamanlarda şaşırdığınız bir şey oldu mu? Çocukları, en çok neler kızdırabilir? Nelerden korkarsınız?

Sonra çocuklar masalara alınır. Çocuklara onları mutlu eden bir olayın resmini çizmeleri istenir.

DEĞERLENDİRME

- Sizi en çok mutlu eden şey nedir?
- Ne olursa üzülürsünüz?

- Yakın zamanlarda şaşırdığınız bir şey oldu mu?
- Çocukları en çok neler kızdırabilir?
- Nelerden korkarsınız?

ETKİNLİK

HİKAYEDEKİ DUYGUYA KOŞ?

Öğretmen, duygu ifadelerinin olduğu büyük kartlar hazırlar. Her bir kart sınıfın bir köşesine konur. Çocuklar sınıfın ortasında ayakta beklerler. Öğretmen, duyguların belirgin olduğu bir hikaye anlatır. Çocuklar hikayeyi pür dikkat dinlerler. Hikayede hangi duygu geçerse çocuklar o ifadeyi duyar duymaz o duygu resmine koşarlar.

“Ayşe ekmek almak için evden çıkıyordu. Tam kapıyı açarken karşısında şaşkın bir kedi gördü. (Şaşkın kelimesi duyulur duyulmaz şaşkın ifadesine koşulur.) Sonra yoluna devam etti. Karşıdan karşıya geçmek üzereydi ki büyük bir araba önünde aniden frene bastı. Ayşe çok korktu. (Korkmuş ifadeli resme koşulur.) Yoluna devam ediyordu. Annesini kaybetmiş yavru bir kedi gördü. Kedi çok üzülmüştü. Ayşe yavru kediye arabanın arkasındaki annesine kavuşturdu. Yavru kedi çok sevindi. Ayşe marketten ekmek aldı hızlıca eve geldi. Annesi Ayşe’yi kapıda bekliyordu. Geç kaldığı için çok endişelenmişti. (Benzer hikayeler üretilerek etkinlik sürdürülür.)

DEĞERLENDİRME

- Daha önce böyle bir oyun oynadınız mı?
- Oyunumuzu nasıl buldunuz?
- Hikâyede hangi duygular vardı?
- Hikâye nasıl devam edebilir?
- Hikâyenin sonu nasıl bitsin istiyorsunuz?

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme:

Destekleme:

AİLE / TOPLUM KATILIMI

Aile Katılımı:

Toplum Katılımı: