

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Tarih:

Yaş Grubu (Ay): 36-48 Ay

Öğretmen Adı:

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı

TAB1.1.Dinlemeyi/İzlemeyi Yönetme

TAB1.2. Anlam Oluşturma

TAB2.1. Okumayı Yönetme

TAB2.2. Anlam Oluşturma

TAB3.1.Konuşmayı Yönetme

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB1.2.Küçük Kas Becerileri

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

KAVRAMSAL BECERİLER

Temel Beceriler (KB1)

Saymak, Okumak

Yazmak, Çizmek

Bulmak, Seçmek

Belirlemek, İşaret Etmek

Ölçmek, Sunmak

Çevirmek, Kaydetmek

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

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)

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri

2.1. Benlik Becerileri (Sdb1)

Sdb1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi)

Sdb1.1.1.Sb1. Öğreneceği Yeni Konu/Kavram veya Bilgiyi Nasıl Öğrendiğini Belirlemek

Sdb1.1.1.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) Kendisine sunulan seçenekler arasından 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 iletilerde yer alan bilgiler ile günlük yaşamı arasında ilişki kurar.

b) Görsellerden yararlanarak dinleyecekleri/izleyecekleri hakkındaki tahminlerini söyler.

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

a) Kendisine sunulan görsel okuma materyallerini inceler.

b) Kendisine sunulan seçenekler arasından görsel okuma materyallerini seçer.

TAOB.2. Görsel materyallerden anlamlar üretebilme

a) Görsel okuma materyallerinde yer alan bilgiler ile günlük yaşamı arasında ilişki kurar.

b) Görsellerde hareketle metinle ilgili tahminde bulunur.

TAKB.1. Konuşma sürecini yönetebilme

a) Yetişkin yönlendirmesiyle konuşacağı konuyu seçer.

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

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.

Sanat Alanı

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

a) Yapmak istediği sanat etkinliğinin türüne karar verir.

b) Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.

c) Sanat etkinliklerinde yaratıcı ürünler oluşturur.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Kavramlar: Az- çok, sayılar,

Sözcükler: Arkadaşlık, özlemek, hediye, el emeği

Materyaller: Çocuk fotoğraflarından oluşan kitap baskısı, renkli pipetler, makas, lastik misina

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

ARKADAŞLIK KİTABIM

Öğretmen, çocukların öğrenme merkezlerinde oynarken çekilmiş fotoğraflarını kullanarak bir arkadaşlık kitabı oluşturur. Örneğin kukla ve dramatik oyun köşesinde oynayan 3 çocuğun fotoğrafını bilgisayarda bir word dosyasında açılan sayfaya yapıştırır ve yanına boş bir kutucuk ekler. Aynı şekilde diğer merkezlerde farklı sayıda çocukların fotoğraflarını çeker ve aynı işlemleri yaparak her çocuğun bulunduğu bir kitapçık hazırlar. Bu kitapçıklardan çocukların sayısı kadar baskı alır.

Çocuklar masalara geçerler. Sayfalardaki fotoğraflar incelenir. Fotoğrafta kimlerin olduğu, hangi öğrenme merkezi olduğu, o an nasıl bir oyun oynadıkları hakkında sohbet edilir. İlgili alanda kaç çocuk olduğu sorulur ve cevapları boş kutucuğa yazmaları istenir. Tüm sayfalar bu şekilde tamamlanarak “arkadaş kitapçığı” oluşturulur.

Kitap; yaz tatili boyunca arkadaşlarını hatırlamaları için çocuklara verilerek evlerine gönderilir.

DEĞERLENDİRME

- Kitabımızın kahramanları kimler?
- Kitapta sen hangi arkadaşlarınla bir aradasın?
- Bu kitaba başka hangi ismi verebilirdik?
- Okulumuzda oynamaktan en çok keyif aldığın öğrenme merkezi hangisi?

ETKİNLİK

BENİM ELİMDEN SENİN BİLEĞİNE

Öğretmen, renkli plastik ya da kâğıt pipetleri 2 cm uzunluğunda keser. Çocuklara arkadaşlarına hediye etmek için bileklikler yapacaklarını söyler. Her çocuğa uygun uzunlukta lastikli misina ya da renkli ip verir. Çocuklar istedikleri renklerde pipetleri alıp, misinaya geçirirler. Bileklikler tamamlandığında öğretmen misinayı bağlar. Oluşturulan bilekliğin bir yerine kimin yaptığı bilgisinin olduğu bir kâğıt ilişir. Ardından bileklikler içi görünmeyen bir kaba alınır.

Her çocuk kabın içine bakmadan, bir bileklik seçer. Öğretmen bu bilekliği kimin yaptığı bilgisini nota bakarak okur. Yapan kişi seçen arkadaşına bu bilekliği hediye etmiş olur. Her öğrenci hediye bilekliğini alıp, koluna takar.

DEĞERLENDİRME

- Pipetleri ipe dizmek nasıldı?
- Daha önce kendi emeğinle bir hediye oluşturmuş muydun?
- Birine hediye vermek sana ne hissettirir?
- Hediye aldığında neler hissedersin?

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme:

Destekleme:

AİLE / TOPLUM KATILIMI

Aile Katılımı:

Toplum Katılımı: