

## 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

#### **Matematik Alanı**

MAB6.1. Sayma

#### **Hareket ve Sağlık Alanı**

HSAB1.1. Büyük Kas Becerileri

HSAB1.2.Küçük Kas Becerileri

### **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.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 Arttırmaya 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.

### **Matematik Alanı**

MAB.1. Ritmik ve algısal sayabilme

a) 1 ile 5 arasında birer ritmik sayar.

b) 1 ile 5 arasında nesne/varlık sayısını söyler.

### **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.

b) Etkinliğinin durumuna uygun denge hareketlerini yapar.

c) Nesne kontrolü gerektiren hareketleri 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.

ç) Çeşitli nesneleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.

## **İÇERİK ÇERÇEVESİ**

**Kavramlar:** Renkler, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, büyük- küçük

**Sözcükler:** Dokunma, dokun, sümbül, çiçek soğanı

**Materyaller:** Renkli fon kartonları, sümbül çiçeği, kâğıt, yeşil fon kartonu, yapıştırıcı, parmak boyası

**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**

### **19' A DOKUNMA!**

Öğretmen 9 farklı renk fon kartonundan birer tane büyük daire keser. Renkli dairelerin bir yüzüne 1-2-3-4-5-6-7-8-9 sayılarından birer tane yazar. Sayılı kısım ters çevrilerek masa ya da sınıfın zeminine karışık olarak yerleştirilir. 10 öğrenci oyun alanına alınır. Çocuklar öğretmenin dokun ve dokunma komutlarını dikkatle dinler ve dokunma dediği renge dokunmadan diğer renklerden istedikleri birine ellerini koyabilirler. Ancak her dairede bir el olması kuralı vardır. Örneğin öğretmen “Kırmızı renge dokunma!” der. Kırmızı renge kimse dokunmaz. Eller diğer renklerin üstüne koyulabilir. “Mavi renge dokun!” komutu ile tüm eller mavi renge koyulur.

Ardından sayıların olduğu kısım çevrilir. Oyunda bu aşamada renk yerine sayı söylenir. “3’ e dokunma! Vb. komutlar verilir.

Son aşamada ise bazen sayı, bazen de renk söylenebilir. Hatta renk ve sayı komutu bir arada verilebilir. Örneğin “sarı ve 3’e dokunma!” Böyle bir komutla hem sarı hem de 3 rakamı haricinde olanlara dokunulur. Tek el kuralı devam ettirilir. Uygun bir kartı bulamayan ve eli havada kalan çocuk oyundan çıkar. Birer daire eksiltiyle kalan sayı ve renklerle oyun devam ettirilir.

## **DEĞERLENDİRME**

- Oyunumuzda hangi renkler vardı?
- En büyük sayı kaçtı? En küçük sayı hangisi?
- Dokunma komutunu duyduğunda başka bir sayıyı ararken ne hissettin?
- Bu oyunu başka ne şekilde oynayabiliriz?

## **ETKİNLİK**

### **SÜMBÜLLER YAPIYORUZ**

*A, a asma,  
Bebeğime basma.  
S, s sümbül,  
Menekşe, gül.*

Öğretmen tekerlemeyi söyleyerek, sınıfa bir sümbül çiçeği getirir. Rengi hakkında sohbet edilir. Bu çiçeğin adını bilen var mı diye sorar. Tekerlemede isminin geçtiği bilgisi verilerek sümbül adını çocukların bulması sağlanır. Kokusu hissedilir. Bu güzel çiçeğin bir soğandan çıktığı ancak bu soğanın

yemeklerde kullanılan soğana benzese de çiçek soğanı olduğu ifade edilir. Sümbül çiçeği güneş alan bir yere koyulur ve çiçeğe bir miktar su verilir.

Ardından sümbül sanat etkinliği yapmak için masalara geçilir. Çocuklara ince ve uzun yeşil kartonlardan kesilen parçalar verilir ve çocuklar bu parçaları kâğıtlarına yapıştırırlar. Ardından yeşil parçanın sağ kısmına istenilen renkte parmak boyası ile 9 adet, sol kısmına 9 adet en üst kısmına ise 1 adet parmak baskısı yapılarak sümbül çiçeği sanat etkinliği yapılır. Etrafına yaprak çizilerek sümbüller süslenir.

#### **DEĞERLENDİRME**

- Bugün incelediğimiz çiçeğin adı neydi?
- Sümbülün kokusunu nasıl buldun?
- Biz sümbül oluştururken kaç tane parmak baskısı yaptık?
- Başka hangi çiçekleri tanıyorsun?

#### **FARKLILAŞTIRMA**

**Zenginleştirme:**

**Destekleme:**

#### **AİLE / TOPLUM KATILIMI**

**Aile Katılımı:**

**Toplum Katılımı:**