

2026-2027
EĞİTİM ÖĞRETİM YILI
ŞUBAT AYI GÜNLÜK PLAN

OKULUN ADI:

YAŞ GRUBU:

ÖĞRETMENİN ADI:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 6. Sözcük dağarcığını geliştirir.

- ✓ Dinlediklerinde geçen yeni sözcükleri ayırt eder.
- ✓ Dinlediklerinde geçen yeni sözcüklerin anlamını sorar.
- ✓ Öğrendiği sözcükleri anlamına uygun kullanır.

FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK

Kazanım 18. Kendini riskli durumlardan korur.

Göstergeler:

- ✓ Riskli olan durumları söyler.
- ✓ Temel güvenlik kurallarını söyler.

SOSYAL VE DUYGUSAL GELİŞİM

Kazanım 9. Empatik beceriler gösterir.

Göstergeler:

- ✓ Başkalarının bakış açılarını/duygularını fark eder.
- ✓ Başkalarının bakış açılarını/duygularını farklı yollarla ifade eder.
- ✓ Başkalarının bakış açılarının/duygularının nedenlerini açıklar.
- ✓ Başkalarının duyguları ve davranışları arasındaki ilişkiyi açıklar.
- ✓ Kendi bakış açısı/duyguları ile başkalarının bakış açısını/duygularını karşılaştırır.

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 10. Sayma becerisi sergiler.

- ✓ İleriye/geriye doğru ritmik sayar.
- ✓ Gösterilen gruptaki nesneleri sayar.
- ✓ Saydığı nesne/varlıkların kaç tane olduğunu söyler.
- ✓ Belirtilen sayı kadar nesne/varlığı gösterir.
- ✓ Bir sayıdan önce ve sonra gelen sayıyı söyler.

Kazanım 26. Merak ettiği olay/durumları sorgular.

- ✓ Merak ettiği konuya ilişkin gözlem yapar.
- ✓ Merak ettiklerine ilişkin sorular sorar.
- ✓ Merak ettiklerine ilişkin elde ettiği sonuçları başkalarının bulduğu sonuçlarla karşılaştırır.
- ✓ Merak ettiklerine ilişkin elde ettiği sonuçları açıklar..

KAVRAMLAR: 6 rakamı ,1-20 arası sayma, endişe

ÖĞRENME SÜRECİ

GÜNE BAŞLAMA

Öğretmen çocukları güler yüz ile karşılar. Çocuklar çember oluştururlar. Öğretmen tatilde öğrencilerini çok özlediğini dile getirir. “Bugün nasıl hissediyorsun?” panosu önünde uzun bir tatilin ardından çocuklara kendilerini nasıl hissettikleri sorulur.

Öğrenciler üzerlerinde farklı duygu görsellerinin resimleri olan dil çubuklardan kendi duygusuna yakın dil çubuğunu seçer ve kendi fotoğrafının bulunduğu kutucuğa asar. Güne başlama sürecinin rutinleri (hangi gün, ay, mevsimde olduğu konuşulur; gelmeyen çocuklar belirlenir vs.) Çocuklara tatilde neler yaptıkları sorulur. Okulda en çok yapmayı özledikleri şeyler hakkında sohbet edilir. Konuşmaları için çocuklar teşvik edilir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Kukla merkezine öğretmenin hazırladığı 6 bacaklı karınca kuklası yerleştirilir. Diğer öğrenme merkezlerinde üzerinde 6 rakamı yazan küçük kağıtlar saklanır. Öğrenme merkezinde zaman geçirirken bu kağıtları bulan öğrencilere bu kağıtların neden burada saklandığı sorulur. Çocukların buldukları kağıtlar matematik merkezinde toplanır. Öğretmen tüm merkezlerde çocukların vakit geçirmelerine olanak sunarken gözlemlerini gerçekleştirir ve çocuklara rehberlik eder.

TOPLANMA TEMİZLİK KAHVALTI GEÇİŞLER

Öğrenme merkezlerinde oyun tamamlandıktan sonra merkezlerin bir sonraki güne hazır, düzenli ve temiz bırakılması söylenir. Beslenme zamanı için tuvalet ihtiyaçlarının giderilmesi ve el yıkama için lavabolara geçilir. Öğretmen bu esnada çocuklara sözel yönergeler vererek hatırlatmalarda bulunur. (tuvalette tuvalet kağıdı kullanılması gerektiği, çıktıktan sonra sabunla ellerin yıkanması gerektiği, yıkanan ellerin kurulması gerektiği) ellerini yıkayan çocuklar sıraya geçer ve beslenme alanına geçilir

MÜZİK-MATEMATİK BÜTÜNLEŞTİRİLMİŞ (BÜYÜK GRUP ETKİNLİĞİ)

ETKİNLİK ADI: Altıdır Benim Adım

SÖZCÜKLER:

DEĞERLER:

MATERYALLER: Boya kalemleri, yapıştırıcı, hikaye kitabı, kavanoz

Çocuklar etkinlik için masalara geçtiğinde öğretmen kukla merkezine koyduğu 6 bacaklı karınca kuklasını eline alarak aşağıdaki şarkıyı söyler.

“Altıdır altı

Beşin ardında kaldı

Bak duruyor karınca

Tam altı bacağıyla

İnanmıyorsan eğer

Haydi saymana değer 1 2 3 4 5 6”

<https://www.youtube.com/watch?v=nCd57QvYuqY&t=31s>

Daha sonra şarkı birlikte tekrar edilir.

Öğretmen 6 rakamı ile ilgili olan dijital oyunu dijital ekrana yansıtır.

<https://wordwall.net/tr/resource/8665915/6-rakam%C4%B1> Her çocuk gelir bir kutu seçer ve kutuyu açar.

Kutuda yazan yönergeyi öğretmen okur. Ve öğrenci yönergeyi uygular. Her öğrenci bir kutu seçene kadar oyun devam eder.

Tahtada 6 rakamının nasıl çizileceğini gösterir. Daha sonra öğrencilerden işaret parmaklarını kullanarak havaya 6 çizimleri istenir. Önce 4.kitap sy 16da yer alan çizgi çalışması tamamlanır. Daha sonra sayfa 6 rakamı ile ilgili çalışma sayfaları sy17,18,19 ve 20 tamamlanır.

AÇIK ALANDA OYUN

Çocuklarla okul bahçesine çıkılır. Çocuklar serbest olarak oyun oynarlar. Öğretmen bu sırada gözlem yapmaya ve gözlemlerini kaydetmeye devam eder.

SANAT-OYUN-TÜRKÇE BÜTÜNLEŞTİRİLMİŞ (Büyük grup etkinliği)

ETKİNLİK ADI: Küçük Fare ve Kırmızı Duvar

SÖZCÜKLER: Kaygı, endişe

DEĞERLER:

MATERYALLER: Şeffaf kap, su, boya, boya kalemleri

Öğretmen çocuklara sayı avı oyunu oynayacaklarını söyler. Boş bir a4 kağıdının farklı yerlerine rakamlar yazar. Daha sonra büyük bir cam veya şeffaf kap alır. İçine su koyar. Bu suyu siyah boya ile renklendirir ve siyah bir su elde eder. A4 kağıdının üzerine siyah su dolu cam kap konur. Daha sonra boş bir çay bardağı alınır ve su siyah suyun içine konarak cam tabak üzerinde gezdirilir. Cam bardağın altına siyah su gelmediği için görünen rakamları öğrenciler bulur ve arkadaşlarına söyler.

Etkinliklerini tamamlayan öğrenciler 6 sayısını şarkısını söyleyerek dans ederler.

“Portakalı soydum başucuma koydum

Ben bir masal uydurdum

Başlasın masal saati

Portakalı soydum başucuma koydum

Ben bir masal uydurdum

Başlasın masal saati

O piti piti karamela sepeti

O piti piti karamela sepeti

Başlasın masal saati

Tik tak tiki tiki tak

Tik tak tiki tiki tak

Başlasın masal saati” tekerlemesi ile birlikte çocuklar minderlere alınır.

“Küçük Fare ve Kırmızı Duvar” isimli hikaye etkileşimli bir şekilde okunur.

<https://www.youtube.com/watch?v=2vKSSPgV4RU&t=252s>

“Hikayede geçen "kırmızı duvar" neyi temsil ediyor olabilir?”

“Küçük fare neden kırmızı duvarın arkasına geçmek istiyor?”

“Küçük fare, kırmızı duvarın arkasında ne buldu? Bu, onun beklentilerine uygun muydu?”

“Küçük fare kırmızı duvara ulaşmak için ne tür zorluklarla karşılaştı?”

“Hayvanlar neden kırmızı duvarın arkasına geçmek için endişe ve kaygı duyuyorlar?”

“Seni endişelendiren şeyler de var mı?”

“Bazen en ufak bir durumda huysuzluk yapabilirsin, bazen olabilecekleri aklından geçirmeyi durdurmakta zorlanabilirsin, bazen de onu çok iyi tanımadığın için onu gizlemeye çalışabilir ve de kötü hissedebilirsin... Artık “endişe” ile tanıştığımıza göre onu saklamak yerine onunla başa çıkabilirsin.”

Öğretmen sınıfa bir kavanoz getirir. Bu kavanozun “Endişe Kavanozu” olduğunu söyler. Çocuklardan onları endişelendiren bir olay veya durumu düşüncelerini ve onun resmini çizmelerini ister. Ardından kağıdı şeker paketi gibi buruşturup kavanoza atacıklarını ve kavanozun kapağını sıkıca kapatarak o duygusunu orada bırakacaklarını ve de kendini çok daha rahat hissedebilecekleri söylenir.

DEĞERLENDİRME

Etkinlikler sırasında çocuklar gözlemlenecek, fotoğraf ve video kayıtları alınması planlanmaktadır.

Çocukla Günü Değerlendirme:

Uzun bir tatilin ardından okula gelmek sana neler hissettirdi?

Okulda en çok ne yapmayı özledin?

6 rakamı neye dönüştürebiliriz?

6 çizerken zorlandın mı?

Sayı avı oyununda hangi sayıları buldun?

“Endişe nasıl bir duygudur?”

“Endişenin rengi, kokusu, sesi, şekli, dokusu, tadı var mıdır?”

“Endişeyi vücudunda nerede hissedersin?”

Genel değerlendirme:

AİLE VE TOPLUM KATILIMI

Ailelere not gönderilerek çocukları ile 6 nesne bulma oyunu oynamaları istenir. Evdeki malzemeler kullanılarak (mandal, kalem, çatal, kaşık, nohut vb.) aileler çocuklarından 6 nesne getirmelerini isteyebilir. Çocuğunuz ile birlikte çizerek, boyayarak, karalayarak hatta farklı çubuklarla bir figür şeklinde oluşturarak bir kaygı mikrobu tasarlayabilirsiniz. Çocuğunuz kaygısını tek bir mikrop olarak somut halde canlandırabilir ve ardından ona ait detayları (Örneğin; ne kadar hızlı koşabilir, atlayabilir, ne kadar uyur, bir ismi var mı, hangi güçlere sahip? gibi) belirtebiliyor oluşu ile de kaygısının kontrolünü ele alabilir. Kaygı mikrobuna dair birlikte düşündüğünüz detayları da ne kadar komikleştirebilerseniz, kaygısına dair gülerек duyarsızlaşmasını ve de duygu sağaltımını desteklemiş olursunuz. Ardından, çocuğunuza bu kaygı mikrobuna dair nasıl bir koruma kalkanına ihtiyacı olduğunu sorabilir, birlikte üzerine düşünebilir, tartışabilirsiniz. Birlikte hazırlamış olduğunuz koruma kalkanının üzerine çocuğunuzun çizmiş olduğu hep birlikte ve de mutlu olduğunuz bir aile resminin yapıştırılması da çocuğunuza sizlerle güvenli bir kalkan içerisinde olduğu ve güvende olduğu mesajı verecektir.

OKULUN ADI:

YAŞ GRUBU:

ÖĞRETMENİN ADI:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 2. Konuşurken/şarkı söylerken sesini uygun şekilde kullanır.

Göstergeler:

- ✓ Nefesini doğru kullanır.
- ✓ Sesinin tonunu ayarlar.
- ✓ Sesinin şiddetini ayarlar.
- ✓ Gerektiğinde sözcükleri vurgulu kullanır.

FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK

Kazanım 8. Araç gereç kullanarak manipülatif hareketler yapar.

- ✓ Farklı materyaller kullanarak boyama yapar.
- ✓ Nesnelere şekil verir.
- ✓ Farklı yapıştırıcılar kullanarak materyalleri yapıştırır.
- ✓ Farklı nesneleri keser.
- ✓ Kalem tutmak için üç parmağını işlevsel kullanır.
- ✓ Nesneleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.
- ✓ Bir nesneyi kontrol etmek için başka bir nesne kullanır.

SOSYAL VE DUYGUSAL GELİŞİM

Kazanım 16. Sürdürülebilir yaşam için gerekli olan varlıkları korumayı alışkanlık hâline getirir.

- ✓ Canlı varlıklara saygı gösterir.
- ✓ Canlı varlıkları korur.

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 22. Bir hedefe ulaşmak için planlama yapar.

- ✓ Kendine bir hedef belirler.
- ✓ Hedefini gerçekleştirme motivasyonunu açıklar.
- ✓ Hedefe ulaşmak için gerekli aşamaları ifade eder.
- ✓ Hedefe yönelik harekete geçer.
- ✓ Hedefe yönelik davranışın aşamalarını devam ettirir.
- ✓ Hedefe yönelik davranışları gerektiğinde değiştirir.
- ✓ Hedefe yönelik karmaşık görevleri yerine getirmek için gerekli düzenlemeleri yapar.

Kazanım 26. Merak ettiği olay/durumları sorgular.

- ✓ Merak ettiği konuya ilişkin gözlem yapar.
- ✓ Merak ettiklerine ilişkin sorular sorar.
- ✓ Merak ettiklerine ilişkin elde ettiği sonuçları başkalarının bulduğu sonuçlarla karşılaştırır.

KAVRAMLAR: Aynı-farklı

ÖĞRENME SÜRECİ

GÜNE BAŞLAMA

Öğretmen çocukları güler yüz ile karşılar. Çocuklar çember oluştururlar. Güne başlama sürecinin rutinleri (hangi gün, ay, mevsimde olduğu konuşulur; gelmeyen çocuklar belirlenir vs.). Çocuklara gün içinde yapılacak etkinlik akışından kısaca bahsedilir Dijital ekrana yansıtılarak açılan bir video eşliğinde güne sabah sporu ile başlanır (https://www.youtube.com/watch?v=2M2iNC_5L2I) Ardından çember zamanına geçilir ve çocuklara gün içinde yapılacak etkinlik akışından kısaca bahsedilir. Çocuklar hazırlanmış öğrenme merkezlerine yönlendirilir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Fen merkezine farklı örümcek resmi görselleri bulunun kartlar,poster ve örümceklerle ilgili kitaplar yerleştirilir. Öğrenciler bu görselleri kullanarak örümcekler hakkında bilgi toplaması için yönlendirilir. Çocuklar ilgileri doğrultusunda öğrenme merkezlerine yönlendirilir. Her çocuğun eşit sürelerde oynaması için fırsat verilir. Sınıfa çalar saat alınır ya da 5 dk lık alarm kurulur. Her 5 dakikada bir çocuklar merkezleri değiştirerek vakit geçirir. Öğrenme merkezine hafıza kartları konur. Öğrenciler önce tüm kartları ters çevirirler. Daha sonra ikişer kart açarak aynı olan kartları bulmaya çalışırlar. Matematik merkezine eşleştirme çalışmaları konur. Aynı olan nesneler eşleştirilir. Farklı olanı bul çalışmaları da eklenir. Bu çalışmalar pvc ile kaplanarak. Tüm çocukların defalarca kullanılmasına olanak sağlanır.

TOPLANMA TEMİZLİK KAHVALTI GEÇİŞLER

Öğrenme merkezlerinde oyun tamamlandıktan sonra merkezlerin bir sonraki güne hazır, düzenli ve temiz bırakılması söylenir. Beslenme zamanı için tuvalet ihtiyaçlarının giderilmesi ve el yıkama için lavabolara geçilir. Öğretmen bu esnada çocuklara sözel yönergeler vererek hatırlatmalarda bulunur.(tuvalette tuvalet kağıdı kullanılması gerektiği, çıktıktan sonra sabunla ellerin yıkanması gerektiği, yıkanan ellerin kurulması gerektiği) ellerini yıkayan çocuklar sıraya geçer ve beslenme alanına geçilir.

TÜRKÇE (BÜYÜK GRUP ETKİNLİĞİ)

ETKİNLİK ADI: Bak Bak Bir Örümcek

SÖZCÜKLER: Ağ

DEĞERLER: Saygı

MATERYALLER: Hayvan kartları, posterler, hayvan atlası kitapları,

Öğretmen çocuklara “Merkezlerde dikkatinizi çeken bir şey oldu mu? sorusunu sorar. Çocuklardan örümcek görselleri cevabını aldıktan sonra birlikte “Sallan Sallan Örümcek” isimli parmak oyunu söylenir.

BAK BAK BAK

Bak bak bak bak bir örümcek tavana çıkıyor gizlice

Bak bak bak bak bir örümcek tavana çıkıyor gizlice

Tavana çıkıyor ağırları örüyor bir sağa bir sola sallanıyor

Tavana çıkıyor bir sağa bir sola sallanıyor

Sallan sallan örümcek yaylan yaylan örümcek

Sallan sallan örümcek yaylan yaylan örümcek

Bak bak bak bak bir yumurcak tavana bakıyor gizlice

Bak bak bak bak bir yumurcak tavana bakıyor gizlice

Tavana çıkıyor ağları çözüyor bir sağa bir sola sallanıyor

Tavana çıkıyor ağları söküyor bir sağa bir sola sallanıyor

Sallan sallan yumurcak yaylan yaylan yumurcak

Sallan sallan yumurcak yaylan yaylan yumurcak

Ormanda, okul bahçesinde, bazen evde ve okulda gördüğümüz örümceklerin özellikleri nelerdir?

8 adet bacakları ve 8 adet gözleri vardır.

Örümceğin herhangi bir bacağı zarar görürse yerine yenisi çıkar.

Örümcekler zehirlidir, ancak insanı zehirleyebilen cinsleri azdır.

Her örümcek ağ yapmaz.

Örümceklerin arka kısımlarında delikler mevcuttur, bu deliklerden sıvı çıkar- donar ve ağ oluşur. Ağları sağlam ve esnektir.

Daha sonra çocuklara “Sizce örümcekler neden ağ örer ?” sorusunu sorar. Her çocuğun kendini ifade etmesine imkan tanınır. Her çocuğun cevabı dinlendikten sonra örümcekle ilgili eğitici video izlenir.

<https://www.youtube.com/watch?v=JlkACy5gqdg> Tüm canlıların olduğu gibi örümceklerin de yaşam hakkına saygı duymamız ve onlara zarar vermemiz gerektiği çocuklara söylenir.

Daha sonra masalara geçilerek 4. Kitap sf21,22,23,24 yapılır.

AÇIK ALANDA OYUN

Çocuklarla okul bahçesine çıkılır. Çocuklar serbest olarak oyun oynarlar. Öğretmen bu sırada gözlem yapmaya ve gözlemlerini kaydetmeye devam eder.

SANAT-OYUN-MATEMATİK BÜTÜNLEŞTİRİLMİŞ (Büyük grup etkinliği)

ETKİNLİK ADI: Örümcek Avı

SÖZCÜKLER:

DEĞERLER:

MATERYALLER: Siyah karton, şönil, oynar gözler ve yapıştırıcı, kenarları delikli sepet, ip, maşa ,sepetin içine atacağınız nesne (İster pon pon, ister tahta, size bağlı)

Tik tak tik saatine bak

Sanat etkinliği zamanı geldi

Öğrencilere üzerine daire şekli çizilmiş bir siyah karton, şönil, oynar gözler ve yapıştırıcı verilir. Bu malzemeleri kullanarak bir örümcek tasarımları istenir.

Çocuklara örümceklerin 8 bacağı olduğu ve şönileri makas ile 8 parçaya bölmeleri istenir. Kesilen şöniler sayılır. Karton daire şeklinde kesilir. Oynar gözler ve 8 parçaya ayrılmış şöniler kartona yapıştırılır. Boya kalemleri de alınarak çocuklardan örümcekleri diledikleri gibi süslemeleri istenir. Tasarlanan örümceklere her öğrenci bir isim koyar.

“Tik tak tik saatine bak oyun saati başlıyor.” Denilerek oyun alanına geçilir. Sepetin kenarlarındaki deliklerden ipi geçirerek örümcek ağı şeklinde doluyoruz. İpin alt kısmına öğrencinin maşa ile çıkaracağı nesneleri atıyoruz. Öğrenciden nesneleri maşa ile çıkartmasını istiyoruz.

İki adet maşa kullanıp yarışma şeklinde de oynanabilir.

DEĞERLENDİRME

Etkinlikler sırasında çocuklar gözlemlenecek, fotoğraf ve video kayıtları alınması planlanmaktadır.

Çocukla Günü Değerlendirme:

Hangi merkezde daha çok vakit geçirdin? Neden?

İncelediğin örümceklerden en çok hangisi ilgini çekti?

Örümcekler neden ağ örür?

Örümceklerin ağıları neden yapışkanlıdır?

Maşa ile nesneleri tutmaya çalışırken zorlandın mı?

Cımbızla mı maşa ile mi nesneleri çıkarmak daha kolay?

Genel değerlendirme:

AİLE VE TOPLUM KATILIMI

Ailelerden evde çocukları ile farklı örümcek türleri ile ilgili araştırma yapmaları istenebilir.

Öğrencilerin sınıfta hazırladığı örümcek etkinlikleri eve gönderilerek çocukların örümcekleri

Ailelere konuşturmaları, canlandırmaları istenebilir.

OKULUN ADI:

YAŞ GRUBU:

ÖĞRETMENİN ADI:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 6. Sözcük dağarcığını geliştirir.

- ✓ Dinlediklerinde geçen yeni sözcükleri ayırt eder.
- ✓ Dinlediklerinde geçen yeni sözcüklerin anlamını sorar.
- ✓ Öğrendiği sözcükleri anlamına uygun kullanır.

Kazanım 8. Görsel materyalleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.

Göstergeler:

- ✓ Görsel materyalleri inceler.
- ✓ Görsel materyalleri açıklar.
- ✓ Görsel materyalleri birbiriyle/yasamla ilişkilendirir.

FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK

Kazanım 1. Bedenini fark eder.

Göstergeler:

- ✓ Bedenini/beden bölümlerini işlevine uygun olarak kullanır.
- ✓ Beden bölümlerini farklı amaçlara uygun olarak koordineli kullanır.
- ✓ Nesne/varlıklara göre beden pozisyonunu belirler.

Kazanım 10. Müzik ve ritim eşliğinde hareket eder.

Göstergeler:

- ✓ Bedenini kullanarak ritim çalışması yapar.
- ✓ Müziğin temposuna, ritmine ve melodisine uygun dans eder.
- ✓ Eşli/Grup olarak dans eder.

SOSYAL VE DUYGUSAL GELİŞİM

Kazanım 16. Sürdürülebilir yaşam için gerekli olan varlıkları korumayı alışkanlık hâline getirir.

- ✓ Canlı varlıklara saygı gösterir.
- ✓ Canlı varlıkları korur.

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 2: Nesnelerin /varlıkların özelliklerini açıklar

- ✓ Nesnelerin/varlıkların adını söyler.
- ✓ Nesneleri/varlıkları inceler.
- ✓ Nesnelerin varlıkların fiziksel özelliklerini betimler.

Kazanım 5. Neden-sonuç ilişkisi kurar.

Göstergeler:

- ✓ Bir olayın olası nedenlerini söyler.
- ✓ Bir olayın olası sonuçlarını söyler.
- ✓ Nesne/durum/olaylar arasındaki neden-sonuç ilişkisini açıklar.

Kazanım 7. Nesne/varlık/olayları çeşitli özelliklerine göre düzenler.

Göstergeler:

- ✓ Nesne/varlık/olayları çeşitli özelliklerine göre karşılaştır.

KAVRAMLAR: Önce-sonra, Canlı-cansız

ÖĞRENME SÜRECİ

GÜNE BAŞLAMA

Öğretmen çocukları güler yüz ile karşılar. Çocuklarla birlikte okul bahçesine çıkılır. Okul bahçesinde hava durumu gözlemi yapıldıktan sonra öğretmen çocuklara okul bahçesindeki varlıkları incelemelerini söyler.

Bu inceledikleri varlıkların canlı mı cansız mı varlıklar olduklarını sorar.

Öğretmen bir varlığın canlı olması için hareket etmesi, nefes alması, büyümesi ve beslenmesi gerektiğini çocuklara söyler. Daha sonra sınıfa geçilerek bahçede gördükleri varlıkların değerlendirilmesi yapılır.

Çocuklarla birlikte “Canlı-Cansız Varlıklar” grafiği oluşturulur. Çocuklar gördükleri varlıkları sınıflandırarak öğretmene söyler. Öğretmende çocukların söylediklerini türüne göre grafiğe yazar. Daha sonra grafikte yazılan nesneler sayılarak hangi grupta olan varlıkların daha çok olduğu incelenir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Fen merkezine bir bitkinin adım adım büyüme aşamalarını gösteren görseller asılır. Sanat merkezine adım adım çeşitli hayvanların çizimlerini içeren görseller koyulur. Erken okur yazarlık merkezine hikaye kartları konur ve oluş sırasına göre sıralamaları istenir. Matematik merkezine çocukların sıralama yapabilecekleri rakam kartları koyulur. Çocukların merkezlerdeki öncelik sıralamasına dikkat etmeleri gerektiği söylenir. (- Bir tohumun büyümesi için önce yapmak gerekir? Sonra ne yapmak gerekir? - Bir kuş resmi çizerken önce hangi bölümünü çizdin? Sonra hangi bölümünü çizdin? – 4 rakamından önce hangi rakam gelir?) Çocuklar ilgileri doğrultusunda öğrenme merkezlerine yönlendirilir. Her çocuğun eşit sürelerde oynaması için fırsat verilir. Sınıfa çalar saat alınır ya da 5 dk lık alarm kurulur. Her 5 dakikada bir çocuklar merkezleri değiştirerek vakit geçirir.

TOPLANMA TEMİZLİK KAHVALTI GEÇİŞLER

Öğrenme merkezlerinde oyun tamamlandıktan sonra merkezlerin bir sonraki güne hazır, düzenli ve temiz bırakılması söylenir. Beslenme zamanı için tuvalet ihtiyaçlarının giderilmesi ve el yıkama için lavabolara geçilir. Öğretmen bu esnada çocuklara sözel yönergeler vererek hatırlatmalarda bulunur.(tuvalette tuvalet kağıdı kullanılması gerektiği, çıktıktan sonra sabunla ellerin yıkanması gerektiği, yıkanan ellerin kurulması gerektiği) ellerini yıkayan çocuklar sıraya geçer ve beslenme alanına geçilir.

FEN (BÜYÜK GRUP ETKİNLİĞİ)

ETKİNLİK ADI: Fasulye çimlendirme

SÖZCÜKLER: Çimlenmek

DEĞERLER: Saygı

MATERYALLER: Fasulye, pamuk, boş bir kap, bitkilerin büyüme aşamaları görselleri, rakam kartları, adım adım çiziyorum görselleri

Öğretmen elindeki kutu ile çocukların yanına gelir. Kutunun içinde neler olabileceği çocuklara sorulur. Öğretmen kutudan deneyde kullanacakları malzemeleri (fasulye, pamuk, boş kutu) çıkarır. Önce boş kabın üzerine biraz pamuk serilir. Daha sonra fasulyeler pamuğun üzerine yerleştirilir. Fasulyelerin üstü ince bir kat pamukla kapatılır. Önce çocuklara bitkilerin büyümesi için nelere ihtiyaç duydukları sorulur. Çocukların cevaplarından sonra öğretmen bitkilerin büyümesi için toprak, güneş, hava ve suya ihtiyaçları olduğunu söyler. Hazırladıkları fasulyelere su döktükten sonra fasulyeler fen merkezine camın önüne güneş alabileceği bir yere yerleştirilir. Öğrencilerin not defterlerine her gün fasulyeleri gözlemleyip resmini deftere çizmeleri sağlanır.

AÇIK ALANDA OYUN

Çocuklarla okul bahçesine çıkılır. Çocuklar serbest olarak oyun oynarlar. Öğretmen bu sırada gözlem yapmaya ve gözlemlerini kaydetmeye devam eder.

OYUN-TÜRKÇE (Büyük grup etkinliği)

ETKİNLİK ADI: Ara Bul

SÖZCÜKLER: Kaliforniya kondoru, tazmanya canavarı

DEĞERLER:

MATERYALLER:

Oyun alanına geçilerek çocuklarla heykel oyunu oynanır. Öğretmen

(<https://www.youtube.com/watch?v=fFdAPc-e2uQ>) heykel şarkısını açar. Şarkının ritmine göre çocuklar dans eder. Müzik durunca heykel gibi hareketsiz dururlar.

Masalara geçilerek 4. Kitap 25,26,27,28 sayfaları yapılır.

“Kulaklarımız hikaye dinlemeye hazır mı?

Gözlerimiz kitabı görmeye hazır mı?

Bugün çok güzel bir kitap okuyacağız.” denilerek öğrenciler yarım ay şeklinde oturur. Öğretmen “Ara Bul” isimli kitabı etkileşimli bir şekilde okur. Çocuklar farklı kıtalarda nesilleri tükenmekte olan hayvan türlerini tanıyacakları dünya turuna çıkarlar. (<https://cdn.eba.gov.tr/icerik/365GunOyku/141/>)

DEĞERLENDİRME

Etkinlikler sırasında çocuklar gözlemlenecek, fotoğraf ve video kayıtları alınması planlanmaktadır.

Çocukla Günü Değerlendirme:

Bahçeye çıktığımızda neler gördük?

Bahçede canlı varlıklar mı daha çoktu cansız varlıklar mı daha çoktu?

Bir varlığın canlı olup olmadığını nasıl anlarız?

Bitkilerin büyümesi için nelere ihtiyacı vardır?

Hikayede dikkatini çeken hayvan hangisiydi?

Bugün yapmaktan en çok hoşlandığın şey neydi?

Genel değerlendirme:

AİLE VE TOPLUM KATILIMI

Ailelere canlı cansız kavramı ile ilgili aşağıdaki linkte yer alan etkileşimli dijital oyunlar gönderilir.

(<https://wordwall.net/tr/resource/8840908/canl%C4%B1-cans%C4%B1z>)

(<https://wordwall.net/tr/resource/8937249/canl%C4%B1-cans%C4%B1z>)

Çocukların aileleri ile birlikte hazırladıkları “Tüm canlıların yaşam hakkına saygı” konulu posterler okulun çevresine veya çocukların yaşadıkları mahallelere asılabilir.

OKULUN ADI:

YAŞ GRUBU:

ÖĞRETMENİN ADI:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 2. Konuşurken/şarkı söylerken sesini uygun şekilde kullanır.

Göstergeler:

- ✓ Nefesini doğru kullanır.
- ✓ Sesinin tonunu ayarlar.
- ✓ Sesinin şiddetini ayarlar.
- ✓ Gerektiğinde sözcükleri vurgulu kullanır.

Kazanım 3. Dili iletişim amacıyla kullanır.

- ✓ Başlatılan konuşmaya katılır.
- ✓ Konuşmayı başlatır.
- ✓ Konuşmayı sürdürür.
- ✓ Konuşmayı sonlandırır.
- ✓ Konuşma sırasında göz teması kurar

Kazanım 12. Yazı farkındalığı gösterir.

Göstergeler:

- ✓ Büyük ve küçük harfleri ayırt eder.

FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK

Kazanım 10. Müzik ve ritim eşliğinde hareket eder.

Göstergeler:

- ✓ Bedenini kullanarak ritim çalışması yapar.
- ✓ Müziğin temposuna, ritmine ve melodisine uygun dans eder.
- ✓ Eşli/Grup olarak dans eder.

SOSYAL VE DUYGUSAL GELİŞİM

Kazanım 10. Sosyal ilişkiler kurar.

Göstergeler:

- ✓ Başkalarıyla etkileşime girmeye isteklidir.
- ✓ Başkalarıyla etkileşime girer.
- ✓ Başkalarıyla girdiği etkileşimlerini sürdürür.

Kazanım 17. Geri dönüşüm/tekrar kullanma davranışlarını alışkanlık hâline getirir.

Göstergeler:

- ✓ Materyallerin tekrar kullanılabileceği durumlara örnek verir.
- ✓ Geri dönüştürülebilen/dönüştürülemeyen materyallere örnek verir.
- ✓ Geri dönüşümün/tekrar kullanmanın önemini açıklar.

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 9. Sayı farkındalığı gösterir.

- ✓ Gündelik hayatta sayılarla karşılaştığı nesne/durumlara örnek verir.

- ✓ Sayıların gündelik hayatta ki önemini açıklar.
- ✓ Gösterilen sayının kaç olduğunu söyler.

Kazanım 14. Zamanla ilgili kavramlar günlük yaşamdaki olaylarla ilişkili olarak kullanır.

- ✓ Olayları oluş zamanına göre sıralar.
- ✓ Zaman ile ilgili kavramların basit anlamını açıklar.
- ✓ Zaman değişim ilişkisini fark eder.
- ✓ Zaman bildiren araçların işlevlerini açıklar.

KAVRAMLAR: 7 rakamı, Haftanın günleri

ÖĞRENME SÜRECİ

GÜNE BAŞLAMA

Öğretmen çocukları güler yüz ile karşılar. Çocuklar çember oluştururlar. Bugün Nasıl Hissediyorsun?” panosu önünde öğrencilerin duygularını ifade etmelerine izin verilir. Güne başlama sürecinin rutinleri (hangi gün, ay, mevsimde olduğu konuşulur; gelmeyen çocuklar belirlenir vs.) Öğretmen bugün günlerden PERŞEMBE diyerek çocuklarla birlikte haftanın günlerini sayar. Bir elin beş parmağı açılarak pazartesi den cuma gününe kadar söylenip haftanın 5 günü okula geldikleri, diğer elin iki parmağı da açılarak cumartesi ve pazar 2 gün tatil olduğu ve okula gelmedikleri söylenir.

Haftanın günleri 7 tane (7parmak açılır)

Pazartesi, salı, çarşamba (Günler söylendikten parmaklar tek tek kapatılır.)

Perşembeyi unutma cumayı sakla (Tüm el yumruk yapılır.)

Kaldı 2 gün tatilmiş bugün (Açıkta kalan iki parmak gösterilir.)

Cumartesi pazar top oynadılar. (İki parmak top oynuyormuş gibi oynatılır.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Sınıfın farklı merkezlerine 7 rakamı boyaması olan kağıtlar saklanır. Öğretmen çocuklara 7 rakamı sayı avına çıkacaklarını söyler. Kağıtları bulan öğrencilerin 7 rakamını boyayabilecekleri söylenir. Matematik merkezine öğretmen sayı kartlarının yanına ponponlar da koyarak. Sayı kartlarında yazan rakam kadar ponponu kartın yanına koyması söylenir. Öğretmen tüm merkezlerde çocukların vakit geçirmelerine olanak sunarken gözlemlerini gerçekleştirir ve çocuklara rehberlik eder. Fen merkezinde bir önceki gün ekilen fasüyenin gözlemi yapılır ve öğrenci defterine gözleminin resmini çizer.

TOPLANMA TEMİZLİK KAHVALTI GEÇİŞLER

Öğrenme merkezlerinde oyun tamamlandıktan sonra merkezlerin bir sonraki güne hazır, düzenli ve temiz bırakılması söylenir. Beslenme zamanı için tuvalet ihtiyaçlarının giderilmesi ve el yıkama için lavabolara geçilir. Öğretmen bu esnada çocuklara sözel yönergeler vererek hatırlatmalarda bulunur. (tuvalette tuvalet kağıdı kullanılması gerektiği, çıktıktan sonra sabunla ellerin yıkanması gerektiği, yıkanan ellerin kurulması gerektiği) ellerini yıkayan çocuklar sıraya geçer ve beslenme alanına geçilir.

MATEMATİK-ERKEN OKURYAZARLIK-SANAT BÜTÜNLEŞTİRİLMİŞ (BÜYÜK GRUP ETKİNLİĞİ)

ETKİNLİK ADI: Yedi Taş

SÖZCÜKLER: Kil tablet

DEĞERLER:

MATERYALLER: Taş, boya kalemleri, kukla

Öğretmen 7 rakamından hazırladığı kukla ile çocukların yanına gelir.” Merhaba çocuklar benim adım yedi. Bugün sınıfınıza misafir olacağım. Sizlerle birlikte olacağım için çok heyecanlıyım. Sizinle bir oyun oynamak istiyorum. Benim söylediğim hareketleri yapabilir misiniz acaba? 7 kere alkış yapalım. 7 kere dizimize vuralım. 7 kere zıplayalım. 7 kere yere eğilip kalkalım. 7 kere kendi etrafımızda dönelim. Tebrik ederim çocuklar. Bütün hareketleri başarı ile yaptınız. “

Öğretmen her öğrencinin önüne yeterli miktarla lego koyar. Öğrencilere üst üste 7 lego takmasını söyler. Öğrendikleri diğer rakamları da söyleyerek etkinlik pekiştirilir.

“Portakalı soydum baş ucuma koydum.

Ben bir masal uydurdum.

Başlasın masal saati.

Ooo piti piti karamela sepeeti*3

Başlasın masal saati

Tik tak tiki tiki tak*3

Başlasın masal saati

Öğrenciler yarım ay şeklinde oturur. Öğretmen 7 Taş isimli kitabı etkileşimli bir şekilde okur. Kitabın kapağı öğrencilere gösterir. Kitabın hangi konu hakkında olabileceği sorulur. Kitap kapağındaki taşlar sayılır. (<https://cdn.eba.gov.tr/icerik/365GunOyku/192/>)

Hikaye bittikten sonra masalara geçilir. Öğretmen çocuklara şu soruları sorar.-Sadece kağıtlara mı resim yapabiliriz? -Eski zamanlarda insanlar kağıtlar olmadan nereye resim yaparlarmış? Çocukların cevaplarından sonra eski insanların mağara duvarlarına, kil tabletlere resim yaptıklarını söyler. Dijital ekrandan bu mağara resimleri fotoğrafları çocuklara gösterilir. Bugün biz de kağıtlar yerine taşlara resim yapacağız der. Öğretmen her çocuğa üzerlerine boyama yapılabilecek yassı taşlardan verir. Öğrenciler küçük gruplara ayrılır. Öğrenciler iş birliği ile çalışarak taşlardan diledikleri şekilleri oluştururlar. Birkaç kere bozup tekrar başka şekiller oluştururlar. Daha sonra öğrenciler keçeli kalemlerini de alır. Taşların üstünü diledikleri gibi boyarlar.

Taş boyama bittikten sonra çalışma kitabındaki yönergeler öğretmen tarafından çocuklara okunarak 7 rakamı ile ilgili etkinliklerin tamamlanması sağlanır (Eğitim Seti Kitap 4)29, 30, 31 ,32 numaralı sayfalar yapılır.

Öğrenciler oyun alanına gelir. (<https://www.youtube.com/watch?v=gkcwc196MiQ>) Çocuklar haftanın günleri şarkısını müziğin yönlendirmesi ile müziğin ritmine göre söyler ve dans eder.

AÇIK ALANDA OYUN

Çocuklarla okul bahçesine çıkılır. Çocuklar serbest olarak oyun oynarlar. Öğretmen bu sırada gözlem yapmaya ve gözlemlerini kaydetmeye devam eder.

DEĞERLENDİRME

Etkinlikler sırasında çocuklar gözlemlenecek, fotoğraf ve video kayıtları alınması planlanmaktadır.

Çocukla Günü Değerlendirme:

Bir haftada kaç gün vardır?

Haftanın günlerini sayabilir misin?

Taşların üstüne resim yapmak nasıldı?

Doğada başka hangi nesneleri kullanarak üzerlerine resim yapabiliriz?

Pazartesi günü Selim taşın üstüne ne resmi çizdi? (Diğer tüm günler de tek tek sorulur.)

Genel değerlendirme:

AİLE VE TOPLUM KATILIMI

Ailelere “Haftalık Rutinim” tablosu gönderilir. Her günün sonunda çocuklar yaptıklarına işaret koyarak haftanın günlerini aileleri ile pekiştirirler.

TOPLUM KATILIMI:

Anadolu Medeniyetleri müzesine sanal gezi düzenlenir. Taş üzerindeki resimler , yazılar incelenir.

OKULUN ADI:

YAŞ GRUBU:

ÖĞRETMENİN ADI:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 3. Dili iletişim amacıyla kullanır.

- ✓ Başlatılan konuşmaya katılır.
- ✓ Konuşmayı başlatır.
- ✓ Konuşmayı sürdürür.
- ✓ Konuşmayı sonlandırır.
- ✓ Konuşma sırasında göz teması kurar.
- ✓ Konuşurken jest ve mimiklerini uygun kullanır
- ✓ Nezaket sözcüklerini kullanır.
- ✓ Karşısındakini etkin bir şekilde dinler.

FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK

Kazanım 1. Bedenini fark eder.

Göstergeler:

- ✓ Bedenini/beden bölümlerini işlevine uygun olarak kullanır.
- ✓ Beden bölümlerini farklı amaçlara uygun olarak koordineli kullanır.
- ✓ Nesne/varlıklara göre beden pozisyonunu belirler.

Kazanım 10. Müzik ve ritim eşliğinde hareket eder.

Göstergeler:

- ✓ Bedenini kullanarak ritim çalışması yapar.
- ✓ Müziğin temposuna, ritmine ve melodisine uygun dans eder.
- ✓ Eşli/Grup olarak dans eder.

SOSYAL VE DUYGUSAL GELİŞİM

Kazanım 11. Gereksinim duyduğunda yardım ister.

Göstergeleri:

- ✓ Yardım talep etmeden önce bir görevi bağımız yapmayı dener.
- ✓ Yardıma gereksinim duyduğu durumları belirtir.
- ✓ Gereksinim duyduğu desteği tanımlar.
- ✓ Destek alabileceği kişileri belirtir.
- ✓ Gerekğinde yardım talebinde bulunur.

Kazanım 18. Kendini riskli durumlardan korur.

Göstergeler:

- ✓ Riskli olan durumları söyler.
- ✓ Temel güvenlik kurallarını söyler.
- ✓ Oyun için güvenli alanları ayırt eder.
- ✓ Acil durumlar ile ilgili telefon numarasını söyler.
- ✓ Herhangi bir risk durumunda yardım ister.
- ✓ Riskli olan durumlardan/kişilerden/alışkanlıklardan uzak durur.

Kazanım 22. Sağlıklı olmak için gerekli önlemleri alır.

Göstergeler:

- ✓ Sağlıklı olmak için yapılması gerekenlerin önemini açıklar.
- ✓ Sağlığı etkileyen bireysel riskleri söyler.
- ✓ Sağlığı etkileyen çevresel riskleri söyler.

BİLİŞSEL GELİŞİM**Kazanım 18. Etkinliğe/göreve ilişkin görsel/ sözel yönergeleri yerine getirir.**

- ✓ Verilen tek yönergeyi hatırlar.
- ✓ Verilen birden fazla yönergeyi hatırlar.
- ✓ Model olunduğunda yönergeye/yönergelere uygun davranır.
- ✓ Etkinlik sırasında yapılması gerekenleri hatırlar.
- ✓ Yapılışı gösterilmeyen görsel/sözel yönergeleri uygular.

Kazanım 20. Problem durumlarına çözüm üretir.**Göstergeler:**

- ✓ Karşılaştığı problemin ne olduğunu söyler.
- ✓ Probleme ilişkin çözüm yolu/yolları önerir.
- ✓ Probleme ilişkin çözüm yollarından birini seçer.
- ✓ Seçtiği çözüm yolunun gerekçesini söyler.
- ✓ Seçtiği çözüm yolunu dener.
- ✓ Çözüme ulaşamadığında yeni bir çözüm yolu seçer

KAVRAMLAR: Ters-düz**ÖĞRENME SÜRECİ****GÜNE BAŞLAMA**

Öğretmen çocukları güler yüz ile karşılar. Çocuklar çember oluştururlar. Güne başlama sürecinin rutinleri (hangi gün, ay, mevsimde olduğu konuşulur; gelmeyen çocuklar belirlenir vs.) “Daha sonra Lideri Takip et” oyunu ile devam edilir. Öğretmen linkteki şarkıyı Kindergarten Circle Dance

(<https://www.youtube.com/watch?v=jX8B6Rjf9Bs>) açar.

Çocuklar ayakta bir çember oluşturur. Lider çemberin ortasına geçer. Müziğin ritmine göre lider bazı dans hareketleri yapar. Diğer çocuklarda lideri takip ederek onun yaptığı hareketleri yapar. Lider daha sonra yerine geçmesi için başka bir arkadaşını seçer. Tüm çocuklar lider olana kadar müzik devam eder.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklar sınıfa gelmeden öğrenme merkezlerindeki bazı nesneleri öğretmen ters çevirip koyar. Erken okuryazarlık merkezine de çocuklar için tehlikeli durumlar oluşturabilecek olaylarla ilgili görseller koyar. Dramatik oyun merkezine ambulans, polis, itfaiye arabaları, polis ve itfaiyeci kostümü eklenebilir. Öğrenciler bu görselleri incelemesi ve öğrenme merkezlerindeki terslikleri bulmaları için yönlendirilir. Çocuklar ilgileri doğrultusunda öğrenme merkezlerine yönlendirilir. Ters olan nesneleri düz çevirip merkezlere koymaları istenir. Her çocuğun eşit sürelerde oynaması için fırsat verilir. Fen merkezinde tüm öğrenciler ekilen fasulyenin gözlemini yapar ve not defterine gözleminin resmini çizer.

TOPLANMA TEMİZLİK KAHVALTI GEÇİŞLER

Öğrenme merkezlerinde oyun tamamlandıktan sonra merkezlerin bir sonraki güne hazır, düzenli ve temiz bırakılması söylenir. Beslenme zamanı için tuvalet ihtiyaçlarının giderilmesi ve el yıkama için lavabolara geçilir. Öğretmen bu esnada çocuklara sözel yönergeler vererek hatırlatmalarda bulunur.(tuvalette tuvalet kağıdı kullanılması gerektiği, çıktıktan sonra sabunla ellerin yıkanması gerektiği, yıkanan ellerin kurulması gerektiği) ellerini yıkayan çocuklar sıraya geçer ve beslenme alanına geçilir

TÜRKÇE (BÜYÜK GRUP ETKİNLİĞİ)

ETKİNLİK ADI: Acil Durum

SÖZCÜKLER: Güvenli alan, risk, tehlike, itfaiye

DEĞERLER: Özdenetim, Sorumluluk

MATERYALLER: Ambulans, itfaiye, polis arabaları , polis ve itfaiye kostümleri, acil durum kartları

Öğretmen “Tık tak tik tak saatine bak. Başlıyor bilmece saati “ diyerek çocukları minderlere alır. Aşağıdaki bilmeceler sorulur.

“Kırmızı pire sıçrar

“ Yangın çıkarsa gelir

Düştüğü yeri yakar” **Kıvılcım**

Ateşlerin üstesinden gelir.” **İtfaiye**

“Bir dolu fıçıık

İçi dolu çırpıcıık “ **Kibrit**

“Küçük bir kıvılcımdan büyür,

Alev alev sarar her yeri.

Tehlikelidir ama dikkat edilirse önlenir,

Bu nedir, tahmin edebilir misin?” **Yangın**

“Çocuklar risk ne demektir? Hepimiz için riskli olabilecek olaylar vardır. Sizin için hangi olayların riskli olabileceğini biliyor musunuz? Kendimizi tehlikelerden korumak için yapabileceğimiz şeyler var mıdır?

Varsa bunlar nelerdir? Peki güvenli alan ne demektir? Bizim için güvenli alanlar nerelerdir?” soruları

çocuklara sorularak çocuklar doğru cevapları vermeleri için yönlendirilir.

Çocuklar için tehlikeli olabilecek olayların görselleri dijital ekrana yansıtılarak bunlarla ilgili konuşulur.

“Kibrit, çakmak gibi yangın çıkarma ihtimali olan şeylerden ve ocak,fırın gibi eşyalardan uzak durmaları yoksa yangına sebebiyet verebiliriz. Bir yangın gördüğümüzde itfaiyeyi aramamız gerekir. İtfaiye ve itfaiye mesleği hakkında konuşulur.

İtfaiyenin sadece yangın söndürmedikleri yangın çıkan bir evde insanlar sıkışırsa,

İtfaiyecilerin onları kurtarmak için geldiği, bazen yüksek merdivenler kullanarak

insanları güvenli bir şekilde dışarı çıkardıkları, bazen ağaçta kalan bir kedi veya bir

köpek gibi hayvanları kurtardıkları, araba kazaları, su baskınları gibi tehlikeli

durumlarda da insanlara yardım ettikleri ve okullarda ve çeşitli yerlerde eğitimler

vererek yangın güvenliği hakkında bilgi verdikleri söylenir. Yangın veya acil bir durumda yardım istemek için çok önemli bir numara vardır. Herkesin bu numarayı öğrenmesi gerekir.”Büyük bir kartona 112 numarası yazılır ve duvara asılır. Polis , ambulans ve itfaiyeye ulaşmak için de numarayı kullanırız.

Bu numarayı arayıp hangi konuda yardıma ihtiyacımız olduğunu söyler ve adresimizi tam ve doğru bir şekilde iletiriz.

AÇIK ALANDA OYUN

Çocuklarla okul bahçesine çıkılır. Çocuklar serbest olarak oyun oynarlar. Öğretmen bu sırada gözlem yapmaya ve gözlemlerini kaydetmeye devam eder.

DRAMA- MÜZİK (Büyük grup etkinliği)

ETKİNLİK ADI: Kahraman İtfaiyeciler

SÖZCÜKLER: Yardım

DEĞERLER: Özdenetim

MATERYALLER:

Linkteki eğitici video izlendikten sonra (<https://www.youtube.com/watch?v=8fvS-cYtGY0>) Çocuklarla birlikte acil durumlar için telefon görüşmesinin draması yapılır.

Masalara geçilerek 4. çalışma kitabımızın konuyla ilgili 34,35,36,37 sayfaları yapılır.

Kahraman itfaiyeciler isimli şarkıya (<https://www.youtube.com/watch?v=kOYvqympqsk>) öğrenciler ritim çubukları ile eşlik eder.

DEĞERLENDİRME

Etkinlikler sırasında çocuklar gözlemlenecek, fotoğraf ve video kayıtları alınması planlanmaktadır.

Çocukla Günü Değerlendirme:

Risk nedir?

Acil durum nedir?

Bizim için risk oluşturacak durumlar nelerdir?

Kendimizi tehlikelerden nasıl koruruz?

Acil durumlarda aramamız gereken telefon numarası nedir?

İtfaiyenin görevleri nedir?

İtfaiyeciler sadece yangın mı söndürür

Genel değerlendirme:

AİLE VE TOPLUM KATILIMI

-Ailelerden çocukları ile birlikte evde karşılaşılabilecekleri riskli durumları içeren bir risk haritası çıkarması istenir. Risk teşkil edecek durumlar tespit edilir ve gerekli önlemler alınır.

Ailelere ev adreslerini çocuklara öğretmeleri istenir.

-En yakın itfaiye merkezine gezi düzenlenebilir.

OKULUN ADI:

YAŞ GRUBU:

ÖĞRETMENİN ADI:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 8. Görsel materyalleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.

Göstergeler:

- ✓ Görsel materyalleri inceler.
- ✓ Görsel materyalleri açıklar.
- ✓ Görsel materyalleri birbiriyle/yasamla ilişkilendirir.

FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK

Kazanım 10. Müzik ve ritim eşliğinde hareket eder.

Göstergeler:

- ✓ Bedenini kullanarak ritim çalışması yapar.
- ✓ Müziğin temposuna, ritmine ve melodisine uygun dans eder.
- ✓ Eşli/Grup olarak dans eder.

SOSYAL VE DUYGUSAL GELİŞİM

Kazanım 9. Empatik beceriler gösterir.

Göstergeler:

- ✓ Başkalarının bakış açılarını/duygularını fark eder.
- ✓ Başkalarının bakış açılarını/duygularını farklı yollarla ifade eder.
- ✓ Başkalarının bakış açıların/duygularının nedenlerini açıklar.
- ✓ Başkalarının duyguları ve davranışları arasındaki ilişkiyi açıklar.
- ✓ Kendi bakış açısı/duyguları ile başkalarının bakış açısını/duygularını karşılaştırır.
- ✓ Başkalarının bakış açılarını/duygularını anladığına dair geri bildirim verir.

Kazanım 10. Sosyal ilişkiler kurar.

Göstergeler:

- ✓ Başkalarıyla etkileşime girmeye isteklidir.
- ✓ Başkalarıyla etkileşime girer.
- ✓ Başkalarıyla girdiği etkileşimlerini sürdürür.

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 1. Nesneye/duruma/olaya yönelik dikkatini sürdürür.

Göstergeler:

- ✓ Dikkat edilmesi gereken nesneye/duruma/olaya odaklanır.
- ✓ Dikkatini çeken nesne/durum/olay ile ilgili bir ya da birden fazla özelliği/niteliği söyler.
- ✓ Dikkatini çeken nesneye/duruma/olaya yönelik sorular sorar.
- ✓ Dikkatini çeken nesneye/duruma/olaya yönelik yanıtları dinler.
- ✓ Dikkat dağıtıcı uyaranlara rağmen etkinliğe yönelik dikkatini sürdürür.

Kazanım 10. Sayma becerisi sergiler.

- ✓ İleriye/geriye doğru ritmik sayar.
- ✓ Gösterilen gruptaki nesneleri sayar.
- ✓ Saydığı nesne/varlıkların kaç tane olduğunu söyler.

- ✓ Belirtilen sayı kadar nesne/varlığı gösterir.
- ✓ Bir sayıdan önce ve sonra gelen sayıyı söyler.
- ✓ Sıra bildiren sayıyı söyler.
- ✓ Nesne grupları ile sayılan eşleştirir.

KAVRAMLAR: Sivri-küt

ÖĞRENME SÜRECİ

GÜNE BAŞLAMA

Öğretmen çocukları güler yüz ile karşılar. Çocuklar çember oluştururlar. Güne başlama sürecinin rutinleri (hangi gün, ay, mevsimde olduğu konuşulur; gelmeyen çocuklar belirlenir vs.) Bugün nasıl hissediyorsun ?” panosu önünde çocuklara kendilerini nasıl hissettikleri sorulur. Öğrenciler üzerlerinde farklı duyu görsellerinin resimleri olan dil çubuklardan kendi duygusuna yakın hissettiği çubuğunu seçer ve kendi fotoğrafının bulunduğu kutucuğa asar. Neden böyle hissettiğini arkadaşlarına açıklar. Daha sonra sabah sporu yapmak için Kirpi Piki- Piki Dansı isimli şarkı açılır.

<https://www.youtube.com/watch?v=U6uiALqvNaw> . Dans bittikten sonra kirpi pikinin nasıl görüldüğü ile ilgili çocuklarla sohbet edilir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklar ilgileri doğrultusunda öğrenme merkezlerine yönlendirilir. Merkezlerde oynayan çocuklara oynadıkları merkezleri kendi estetik algılarına uygun olarak düzenlemesi söylenir. Sizce buradaki eşyalar nasıl daha düzenli görünür, hangi eşyaların yeri değişmeli gibi sorularla çocuklara rehberlik edilir. Her çocuğun eşit sürelerde oynaması için fırsat verilir. Fen merkezinde tüm öğrenciler ekilen fasulyenin gözlemini yapar ve not defterine gözleminin resmini çizer.

TOPLANMA TEMİZLİK KAHVALTI GEÇİŞLER

Öğrenme merkezlerinde oyun tamamlandıktan sonra merkezlerin bir sonraki güne hazır, düzenli ve temiz bırakılması söylenir. Beslenme zamanı için tuvalet ihtiyaçlarının giderilmesi ve el yıkama için lavabolara geçilir. Öğretmen bu esnada çocuklara sözel yönergeler vererek hatırlatmalarda bulunur.(tuvalette tuvalet kağıdı kullanılması gerektiği, çıktıktan sonra sabunla ellerin yıkanması gerektiği, yıkanan ellerin kurulması gerektiği) ellerini yıkayan çocuklar sıraya geçer ve beslenme alanına geçilir.

TÜRKÇE (BÜYÜK GRUP ETKİNLİĞİ)

ETKİNLİK ADI: Bay Sivri Bayan Küt

SÖZCÜKLER: Çivi, vida

DEĞERLER:

MATERYALLER:

“Kirpiciğin dikenleri pek bir sivri sivri

Kirpiciğin dikenleri pek bir sivri sivri

Bir ileri bir geri bir ileri bir geri

Bir ileri bir geri bir ileri bir geri

Seni gidi seni gidi ah kirpi” parmak oyunu çocuklarla birlikte hareketleri yapılarak söylenir.

Kirpi Pikinin dikenleri nasıl görünüyordu? Sınıfımızda veya çevremizde sivri uçlu başka neler var? Sivri uçlu nesneler çocuklar için güvenli midir? Peki sınıfımızda küt uçlu nesneler var mı? Kullandığımız makaslar sizlere zarar vermemesi için küt uçludur. Daha sonra çocuklara sivri ve küt kavramı ile ilgili eğitici video izletilir. <https://www.youtube.com/watch?v=2rr0uheGe54&t=4s>

“Çocuklar yarım daire şeklinde oturtulur.

Portakalı soydum başucuma koydum

Ben bir masal uydurdum

Başlasın masal saati

Portakalı soydum başucuma koydum

Ben bir masal uydurdum

Başlasın masal saati

O piti piti karamela sepeti

O piti piti karamela sepeti

Başlasın masal saati

Tik tak tiki tiki tak

Tik tak tiki tiki tak

Başlasın masal saati “ tekerlemesi ile çocuklar yarım daire şeklinde oturtularak hikaye etkinliğine geçilir.

Hikaye etkileşimli bir şekilde okunur. Öğretmen hikaye okurken bay sivri ve bayan kütün kuklalarını kullanır.

BAY SİVRİ BAYAN KÜT

Bay sivri ve bayan küt, marangoz atölyesinde yaşıyorlardı. Bay sivri bir çivi , bayan küt ise bir vidaydı. Bay sivri ve akrabaları, sivri oluşlarıyla övünüp dururlardı. Üstelik vidaların bir işe yaramadıklarını söylerlerdi.

Bu durum, bayan küt ve akrabalarını çok üzüyordu. Bir gün, bayan küt atölyede dolaşırken uzaktan bay sivrinin geldiğini gördü. Yine bay sivrinin övüneceğini bildiği için, yolunu değiştirmeyi düşündü, fakat bay sivri, koşarak bayan küte yetişti. Bay sivri;

-Günaydın, dedi.

Bayan küt ona cevap verdi:

-Günaydın bay sivri nasılsınız?

Bay sivri, kibirli kibirli konuştu.

-Her zamanki gibi çok iyiyim. Siz nasılsınız? sanırım aceleniz var beni bile görmediniz.

Bayan küt,

-Evet özür dilerim bayan sivri dedi, sıkılarak.

Bay sivri övünmeye başladı.

-Hepimiz bugünlerde çok yoğunuz. Ben ve akrabalarım durmadan çalışıyoruz. Çok işe yarıyoruz doğrusu.

-Yaa, dedi bayan küt.

Bay sivri, sözlerini sürdürdü.

-Biliyorsunuz, marangozun bize ihtiyacı var. Biz olmasak canın babası hiç bir işini tam olarak yapamaz. O kadar çok yoruluyoruz ki, anlatamam.

Bay sivri, tahtaları bir araya getirerek onları nasıl eşyaya dönüştürdüklerini anlata anlata bitiremiyordu.

Bayan küt, bu duruma daha fazla dayanamayıp hızlı adımlarla oradan uzaklaştı. O sırada can, bisikletiyle dolaşmaya çıkmıştı. Ama bisikletinde meydana gelen bir sorundan dolayı, durmak zorunda kaldı.

Dikkatle, bakınca tekerlekteki vidalardan birinin yerinde olmadığını gördü. Hemen babasının yanına gitti, ve ondan yardım istedi.

Tekerleği tamir etmek için bisikleti babasının atölyesine getirdi.

Bay sivri, olayı görür görmez atılarak;

-Bunu ancak ben yapabilirim, dedi.

O anda Pat diye bir ses duyuldu.

Bay sivri yanlışlıkla bisikletin lastiğini patlatmıştı. Canın babası bay sivriyi kenara itti. Bir vida alıp kaybolan vidanın yerine onu taktı.

Lastiğini de onardıktan sonra, bisikleti cana verdi. Bayan küt, bay sivriye dönerek,

-Hepimizin görevleri farklıdır. Bu yüzden hiçbirimiz diğerimizden üstün değiliz, dedi.

Bay sivri, çok utanmıştı. Hemen yaptıkları için bayan kütten özür diledi.

O günden sonra, vidalarla çiviler bir daha kavga etmediler. Canın babasına hep birlikte yardım ederek, mutlu bir şekilde yaşadılar.

Hikaye sonunda farklılıklara vurgu yapılır. Bireysel farklılıkların bir arada yaşamaya engel olmadığı vurgulanır.

Masalara geçilerek 4. Kitap 38,39,40. Sayfalar yapılır.

AÇIK ALANDA OYUN

Çocuklarla okul bahçesine çıkılır. Çocuklar serbest olarak oyun oynarlar. Öğretmen bu sırada gözlem yapmaya ve gözlemlerini kaydetmeye devam eder.

MATEMATİK-SANAT (Büyük grup etkinliği)

ETKİNLİK ADI: Bay- Bayan Kirpi

SÖZCÜKLER:

DEĞERLER:

MATERYALLER: Hamur, kürdan, kuklalar, mandal, kalın karton

https://ders.eba.gov.tr/ders/proxy/VCollabPlayer_v0.0.1038/index.html#/main/curriculumResource?resourceID=1a8e3c46e251597617d014c5e85d1d7f&resourceTypeID=3&loc=-1&showCurriculumPath=true

Sivri-küt kavramı ile ilgili dijital oyun oynanır.

Öğretmen kalın bir kartona kirpi şekli çizer ve keser. Mandalların sırtlarına da renkli kartonlar yapıştırır.

Öğrenciler öğretmenin söylediği örüntü kuralına göre kirpinin sırtına renkli mandalları diken gibi takılır.

Örüntü kurallarını içeren görseller de çocukların önüne konur. Öğrenci seçtiği karttaki örüntü kuralına göre kirpinin dikenlerini sırtına takar.

Öğretmen çocuklara oyun hamurları ve kürdan verir. Kürdanı incelemelerini ister. Ucunun sivri olduğunu etkinliğimiz için kullanırken dikkatli olmamız gerektiğini söyler. İlk önce çocuklardan hamurdan bir daire şekli yapmalarını ister. Daha sonra öğretmenin söylediği rakam kadar hamura kürdan batırmalarını söyler. Rakamlarla yönergeler verdikten sonra şimdi de hamurumuzu ve kürdanları kullanarak bir kirpi yapacaklarını söyler. Önce büyük bir daire gövdesi yapılır. Daha sonra daha küçük daire kafası yapılır. Yüzü oluşturdudan sonra dikenleri için kürdanları kullanırlar. Kirpi etkinliği bittikten sonra çocuklar oyun hamurundan dilediği eserleri oluşturabilir.

DEĞERLENDİRME

Etkinlikler sırasında çocuklar gözlemlenecek, fotoğraf ve video kayıtları alınması planlanmaktadır.

Çocukla Günü Değerlendirme:

Sivri olan nesneler nelerdir?

Küt olan nesneler nelerdir?

Eline sivri bir nesne batarsa ne hissedersin?

Hikayede vidanın yerinde olsaydın çiviye ne cevap verirdin?

Genel değerlendirme:

AİLE VE TOPLUM KATILIMI

Çocuklarla evdeki sivri ve küt nesneleri bulma oyunu oynanır.

Aileler çocuklar ile park gezileri düzenleyip veya ortak yaşam alanlarında gördükleri sivri uçlu ,çocukları tehlikeye sokacak nesneler varsa yetkili birimlere bilgilendirilir.

OKULUN ADI:

YAŞ GRUBU:

ÖĞRETMENİN ADI:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 6. Sözcük dağarcığını geliştirir.

- ✓ Dinlediklerinde geçen yeni sözcükleri ayırt eder.
- ✓ Dinlediklerinde geçen yeni sözcüklerin anlamını sorar.
- ✓ Öğrendiği sözcükleri anlamına uygun kullanır.

FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK

Kazanım 1. Bedenini fark eder.

Göstergeler:

- ✓ Bedenini/beden bölümlerini işlevine uygun olarak kullanır.
- ✓ Beden bölümlerini farklı amaçlara uygun olarak koordineli kullanır.
- ✓ Nesne/varlıklara göre beden pozisyonunu belirler.
- ✓ Bedeninin/beden bölümlerinin Pozisyonunu açıklar.
- ✓ Farklı duruş pozisyonları sergiler.

Kazanım 10. Müzik ve ritim eşliğinde hareket eder.

Göstergeler:

- ✓ Bedenini kullanarak ritim çalışması yapar.
- ✓ Müziğin temposuna, ritmine ve melodisine uygun dans eder.
- ✓ Eşli/Grup olarak dans eder.

SOSYAL VE DUYGUSAL GELİŞİM

Kazanım 9. Empatik beceriler gösterir.

Göstergeler:

- ✓ Başkalarının bakış açılarını/duygularını fark eder.
- ✓ Başkalarının bakış açılarını/duygularını farklı yollarla ifade eder.
- ✓ Başkalarının bakış açıların/duygularının nedenlerini açıklar.
- ✓ Başkalarının duyguları ve davranışları arasındaki ilişkiyi açıklar.
- ✓ Kendi bakış açısı/duyguları ile başkalarının bakış açısını/duygularını karşılaştırır.
- ✓ Başkalarının bakış açılarını/duygularını anladığına dair geri bildirim verir.

Kazanım 10. Sosyal ilişkiler kurar.

Göstergeler:

- ✓ Başkalarıyla etkileşime girmeye isteklidir.
- ✓ Başkalarıyla etkileşime girer.
- ✓ Başkalarıyla girdiği etkileşimlerini sürdürür.

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 2: Nesnelerin /varlıkların özelliklerini açıklar

- ✓ Nesnelerin/varlıkların adını söyler.
- ✓ Nesneleri/varlıkları inceler.
- ✓ Nesnelerin varlıkların fiziksel özelliklerini betimler.

Kazanım 5. Neden-sonuç ilişkisi kurar.

Göstergeler:

- ✓ Bir olayın olası nedenlerini söyler.
- ✓ Bir olayın olası sonuçlarını söyler.
- ✓ Nesne/durum/olaylar arasındaki neden

Kazanım 26. Merak ettiği olay/durumları sorgular.

- ✓ Merak ettiği konuya ilişkin gözlem yapar.
- ✓ Merak ettiklerine ilişkin sorular sorar.
- ✓ Merak ettiklerine ilişkin elde ettiği sonuçları başkalarının bulduğu sonuçlarla karşılaştırır.
- ✓ Merak ettiklerine ilişkin elde ettiği sonuçları açıklar..

KAVRAMLAR: Elips

ÖĞRENME SÜRECİ

GÜNE BAŞLAMA

Çocuklar çember oluştururlar. Güne başlama sürecinin rutinleri (hangi gün, ay, mevsimde olduğu konuşulur; gelmeyen çocuklar belirlenir vs.) Okula gelirken neler gördükleri sorulur, her bir çocuğun konuşması için ortam oluşturulur. Konuşmak istemeyen çocuklar konuşmaları için teşvik edilir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklar ilgileri doğrultusunda öğrenme merkezlerine yönlendirilir. Çocukların süreleri dolduğunda öğrenme merkezlerinde yer değiştirilirken çocukların birbirlerine teşekkür etmeleri, saygılı davranmaları gerektiği hatırlatılır. Fen merkezine çeşitli hayvanların yuvalarının görselleri asılır. Fen merkezine tavuğun oluşumu ile ilgili görselleri asılır. Fen merkezinde bir önceki gün ekilen fasülyenin gözlemi yapılır ve öğrenci defterine gözleminin resmini çizer.

TOPLANMA TEMİZLİK KAHVALTI GEÇİŞLER

Öğrenme merkezlerinde oyun tamamlandıktan sonra merkezlerin bir sonraki güne hazır, düzenli ve temiz bırakılması söylenir. Beslenme zamanı için tuvalet ihtiyaçlarının giderilmesi ve el yıkama için lavabolara geçilir. Öğretmen bu esnada çocuklara sözel yönergeler vererek hatırlatmalarda bulunur.(tuvalette tuvalet kağıdı kullanılması gerektiği, çıktıktan sonra sabunla ellerin yıkanması gerektiği, yıkanan ellerin kurulması gerektiği) ellerini yıkayan çocuklar sıraya geçer ve beslenme alanına geçilir.

DRAMA-TÜRKÇE BÜTÜNLEŞTİRİLMİŞ (BÜYÜK GRUP ETKİNLİĞİ)

ETKİNLİK ADI: Bu Yumurta Kimin?

SÖZCÜKLER: Folluk, kuluçka, rakun

DEĞERLER:

MATERYALLER:

Çocuklar el ele tutuşarak ayakta çember olurlar. Öğretmen çemberin ortasına geçer. Birlikte “Civcivler Draması” yapılır. Öğretmen anne tavuk olur. Öğrenciler de civcivler olur.

Anne tavuk yumurtaları bir araya topladı.(Yerde büzüşerek ortada bir arada toplanıyorlar.)

Yumurtaların üstüne kuluçkaya yattı.

Anne tavuk günleri saymaya başladı biiiir (birlikte 21 e kadar sayıyoruz)

Yirmi birinci günün sonunda yumurtalar yavaş yavaş çatlamaya başladı.

(Yavaş yavaş çıt çıt sesleriyle yerlerinden hareket ederek yumurtadan çıkıyorlar ve cik cik diye ötmeye başlıyorlar)

Civciv kardeşler etrafi keşfetmek için gezinmeye başladılar.(Cik cik sesleriyle sınıfa dağılıyorlar.)

Civciv kardeşler acıkmış yiyecek yem arıyorlar. Yem bulmuşlar yemlerini yiyorlar. (Yerleri kazarak bir şeyler yiyor gibi yapıyorlar)

Civciv kardeşler doymuşlar su arıyorlar. Suyu da bulmuşlar içiyorlar. (Bu kısmında çocuklar civcivler gibi başlarını yere eğiyorlar sonra yukarı kaldırarak yutkunuyorlar aynı civcivler gibi gagalarına su almış gibi yapıyorlar.)

Civciv kardeşler tekrardan gezinmeye çıktılar.

Civciv kardeşler karşılaştıkları diğer civciv kardeşlerine başlarıyla selam veriyorlar.

Hava kararmaya başladı.

Civciv kardeşler uyumak için kendilerine yatacak bir yer arıyorlar.(Bütün civcivler yatacak bir yer bulana kadar beklenir.)

Civciv kardeşler bir yatacak yer buldular ve mışıl mışıl uykuya daldılar (Yeni bir yönergeye kadar uyma rolü yapılır.)

Drama uygulandıktan sonra çocuklara neden 21e kadar saydığımız sorulur. Alınan cevaplardan sonra öğretmen anne tavukların 21 gün yumurtaların üstünde kuluçkaya yattığını civcivlerin 21 gün yumurtanın içinde kaldığını ve 21 gün bittikten sonra yumurtadan çıktığını söyler. Kuluçkaya yatmak anne tavuğun yumurtalarını sıcak tutmak için yumurtaların üstüne yatmasıdır. Kuşların tamamı, balıkların , amfibilerin ,sürüngenlerin ve böceklerin büyük bir bölümü yumurtlayarak çoğalır. Her yumurtanın görüntüsü, büyüklüğü ve hayvanların yumurta içinde kalma süresi farklıdır. Kuş yumurtaları anne kuşun yavrusuna zarar vermeden üzerine oturabileceği kadar sağlamdır. Ancak yavru kuşun kolaylıkla çatlatarak dışarı çıkabileceği kadar da kırılgan bir yapıdadır. Yumurtanın içindeki yavru kuş, yumurtanın kabuğu sayesinde fiziksel zararlardan ve mikroplardan korunur. Kabuğun üzerindeki gözle görülemeyecek kadar küçük gözenekler sayesindeyse dışarıdan oksijen alabilir.

Daha sonra öğretmen çocuklarla dijital ekrandan farklı hayvanların yumurtalarını inceler.

https://bilimcocuk.tubitak.gov.tr/system/files/12-15_yumurta_temmuz_2020.pdf

Daha sonra çocuklar yarım daire şeklinde oturur. Öğretmen “Bu Yumurta Kimin ?” isimli kitabı eline alır.

<https://cdn.eba.gov.tr/icerik/365GunOyku/155/> Birlikte kitabın kapağı incelenir. Kitabın kapağında hangi hayvanlar var? Kapak resmindeki kahverengi şey ne olabilir? Sorularını öğrencilerine sorar ve hikayeyi okumaya başlar. Hikaye okunurken öğrencilerden bu yumurtanın kime ait olabileceğini tahmin etmeleri istenir. Hikaye saati bittikten sonra masalara geçilir ve 4.kitap 41,42,43ve 44. Sayfalar yapılır.

AÇIK ALANDA OYUN

Çocuklarla okul bahçesine çıkılır. Çocuklar serbest olarak oyun oynarlar. Öğretmen bu sırada gözlem yapmaya ve gözlemlerini kaydetmeye devam eder.

FEN-SANAT-MÜZİK BÜTÜNLEŞTİRİLMİŞ (Büyük grup etkinliği)

ETKİNLİK ADI: Cıvciv Ailesi

SÖZCÜKLER: Batan, yüzen

DEĞERLER:

MATERYALLER: Su, bardak, yumurta, tuz, sarı ve beyaz karton, yapıştırıcı, boya kalemleri
Bir saatim var. (Elde saat tutuluyor gibi yapılır.)

Kulağıma koydum,(Kulağa götürülür.)

Tik tak, tik tak.(Dinliyormuş gibi yapılır.)

Şimdi deney başlayacak,(Avuç içindeki saat yavaşça bir kenara bırakılır.)

Şip şak, şip şak.(Eller çırpılır.)

Fen merkezine geçilir. Öğretmen deney malzemelerini çocuklara gösterir.

Malzemeler: 3 eşit büyüklükte bardak ,3 adet yumurta, tuz, kaşık, su

1. Aşama: Su koyduğumuz bardağa yumurta atılır. Yumurta dibe çöker.
2. Aşama: Suyu tuz eklediğimizde suyun yoğunluğu yumurtanın yoğunluğundan fazla olduğu için yumurta suyun üzerine çıkar.
3. Aşama: Kabın yarısını suyla doldurup tuz ekleyince yumurta suyun üzerine çıkar. Sonrasında kaba yeniden su eklediğimizde yumurtayla suyun yoğunluğu eşitlenerek yumurta suyun içinde askıda kalır.

Çocuklara yumurtanın gözlemlerin göre ne zaman battığı ve asılı kaldığı sorulur.

Neden böyle olduğu öğrencilere açıklanır. Bu deneyimizde suyun yoğunluğunu tuz kullanarak değiştirdik. Yumurtanın yoğunluğu suyun yoğunluğundan fazladır. Bu yüzden yumurta ilk bardakta dibe çöktü. İkinci bardağa tuz ekleyerek suyun yoğunluğunu artırdık ve yumurta suyun üzerine çıktı. Üçüncü bardağa ilk olarak tuz eklediğimizde suyun yoğunluğu yumurtanın yoğunluğundan fazla olduğu için yumurta suyun üzerine çıktı. Fakat bardağa su eklediğimizde suyla yumurtanın yoğunluğu eşitlendi. Bu yüzden yumurta suyun içinde askıda kaldı.

Deney malzemeleri toplandıktan sonra öğretmen çocukları oyun alanına alır. Cıvciv dansı müziği açılır.

<https://www.youtube.com/watch?v=0mlL7YJWtbo> Öğretmen dansın hareketlerini çocuklara gösterir.

Öğretmenin yönergeleriyle hareketler yapılarak dans edilir.

Öğrenciler dans ettikten sonra boya kalemleri, makas ve yapıştırıcılarını alarak masalarına geçer. Öğretmen beyaz kartona bir büyük daire, sarı kartona da 2 küçük daire çizer ve kesmesi için öğrencilerine verir.

Öğrenciler daire şeklini kestikten sonra dairenin merkezine bir nokta koyar ve öğrencinin makasla bu noktaya kadar kesmesini ister. Kesilen parça dairenin üstüne doğru katlanır. Kesilen parçalar beyaz a4 üzerine yapıştırılır. Beyaz olan daire tavuğa, sarı daireler cıvcive dönüştürülür. Öğrenciler boya kalemlerini kullanarak tavuk ve cıvcivlere göz,gaga,ibik ve ayak çizerek etkinliklerini tamamlarlar.

DEĞERLENDİRME

Etkinlikler sırasında çocuklar gözlemlenecek, fotoğraf ve video kayıtları alınması planlanmaktadır.

Çocukla Günü Değerlendirme:

Bugün yaptığımız etkinliklerden en çok hangisini beğendin?

Bugün incelediğimiz yumurtalardan en dikkatinizi çeken yumurta hangisi oldu?

Kuluçka ne demek?

Folluk ne demek?

Civcivler yumurtanın içinden kaçınıcı günün sonunda çıkıyor?

Okuduğumuz hikayede rakun hangi hayvanların yanına gitti?

Rakun bulduğu ağaç dalları ile neler yapabilir?

Deneyimizde hangi malzemeleri kullandık?

Hangi bardakta yumurta bardağın dibine çöktü?

Hangi bardakta yumurta suyun üzerine çıktı?

Hangi bardakta yumurta asılı kaldı?

Genel değerlendirme:

AİLE VE TOPLUM KATILIMI

Ailelerden çocukların farklı canlıların yumurtalarını birlikte araştırmaları istenebilir.

OKULUN ADI:

YAŞ GRUBU:

ÖĞRETMENİN ADI:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 1. Sesleri ayırt eder.

Göstergeler:

Verilen sese benzer sesler çıkarır.

Kazanım 9. Ses bilgisi farkındalığı gösterir.

Göstergeler:

- ✓ Sözcüklerin ilk sesini söyler.
- ✓ Sözcüklerin son sesini söyler.
- ✓ Aynı sesle başlayan sözcükleri eşleştirir.
- ✓ Aynı sesle biten sözcükleri eşleştirir.
- ✓ Söylenen bir sesle başlayan sözcükler üretir.

Kazanım 12. Yazı farkındalığı gösterir.

Göstergeler:

- ✓ Büyük ve küçük harfleri ayırt eder.

FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK

Kazanım 1. Bedenini fark eder.

Göstergeler:

- ✓ Bedenini/beden bölümlerini işlevine uygun olarak kullanır.
- ✓ Beden bölümlerini farklı amaçlara uygun olarak koordineli kullanır.
- ✓ Nesne/varlıklara göre beden pozisyonunu belirler.
- ✓ Bedeninin/beden bölümlerinin Pozisyonunu açıklar.
- ✓ Farklı duruş pozisyonları sergiler.

Kazanım 8. Araç gereç kullanarak manipülatif hareketler yapar.

- ✓ Farklı materyaller kullanarak boyama yapar.
- ✓ Nesnelere şekil verir.
- ✓ Farklı yapıştırıcılar kullanarak materyalleri yapıştırır.
- ✓ Farklı nesneleri keser.
- ✓ Parmağını kullanarak çizim yapar.
- ✓ Kalem tutmak için üç parmağını işlevsel kullanır.
- ✓ Nesneleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 5. Neden-sonuç ilişkisi kurar.

Göstergeler:

- ✓ Bir olayın olası nedenlerini söyler.
- ✓ Bir olayın olası sonuçlarını söyler.
- ✓ Nesne/durum/olaylar arasındaki neden-sonuç ilişkisini açıklar.

KAVRAMLAR: “t” sesi, ilk, son, orta az, çok

ÖĞRENME SÜRECİ

GÜNE BAŞLAMA

Çocuklar çember oluştururlar. Güne başlama sürecinin rutinleri (hangi gün, ay, mevsimde olduğu konuşulur; gelmeyen çocuklar belirlenir vs.) Okula gelirken neler gördükleri sorulur, her bir çocuğun konuşması için ortam oluşturulur. Konuşmak istemeyen çocuklar konuşmaları için teşvik edilir.

<https://www.youtube.com/watch?v=ZwnFKmzPbNA> Çuf Çuf Çuf şarkısı ile sabah sporu yapılır.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklar ilgileri doğrultusunda öğrenme merkezlerine yönlendirilir. Çocukların süreleri dolduğunda öğrenme merkezlerinde yer değiştirilirken çocukların birbirlerine teşekkür etmeleri, saygılı davranmaları gerektiği hatırlatılır. Fen merkezine çeşitli hayvanların yuvalarının görselleri asılır. Fen merkezine tavuğun oluşumu ile ilgili görselleri asılır. Fen merkezinde bir önceki gün ekilen fasülyenin gözlemi yapılır ve öğrenci defterine gözleminin resmini çizer. Öğretmen, çocuklar gelmeden önce kapıya kulak ve ses dalgası maketleri asar. Fen merkezine kulak kuklaları, ses dalgası görselleri, Kitap merkezine ilgili kitapları ve görseller, Müzik merkezine mikrofon, müzik aletleri koyar.

TOPLANMA TEMİZLİK KAHVALTI GEÇİŞLER

Öğrenme merkezlerinde oyun tamamlandıktan sonra merkezlerin bir sonraki güne hazır, düzenli ve temiz bırakılması söylenir. Beslenme zamanı için tuvalet ihtiyaçlarının giderilmesi ve el yıkama için lavabolara geçilir. Öğretmen bu esnada çocuklara sözel yönergeler vererek hatırlatmalarda bulunur.(tuvalette tuvalet kağıdı kullanılması gerektiği, çıktıktan sonra sabunla ellerin yıkanması gerektiği, yıkanan ellerin kurulması gerektiği) ellerini yıkayan çocuklar sıraya geçer ve beslenme alanına geçilir.

FEN (BÜYÜK GRUP ETKİNLİĞİ)

ETKİNLİK ADI: Sesleri Görüyorum

SÖZCÜKLER: Ses dalgaları, titreşim

DEĞERLER:

MATERYALLER: Hoparlör veya ses bombası

Sınıfın kapısına ses dalgaları görselleri asılır.

‘Sınıfımızın kapısındaki sizce neydi?’

" Çocuklar sizce ses ne? Sesi nasıl duyarız?

"Ses nasıl oluşur? Her sesi duyabilir miyiz?"

Öğretmen ses ve ses dalgası ile ilgili görselleri çocuklarla inceler ve bilgi verir. Görseller hakkında konuşurlar. Daha sonra öğretmen “Peki sesi görebilir miyiz?” diye sorar. Çocukların hepsinin cevap vermesi sağlanır. Bu sorunun cevabını görmek için bir deney yapacakları söylenir. Öğretmen çocuklara şönileri kıvrarak yaptığı yılanları gösterir.”Çocuklar sizce sesimizle yılanları dans ettirebilir miyiz?” diye bir soru sorar ve cevapları dinledikten sonra “Hadi yılanlarımızı dans ettirelim bakalım olacak mı?” der ve deneye geçilir. Büyük bir cam kâse streç filmle kapatılır. Kapatılan kâse masaya konulur ve önceden hazırlanan şönilen yılanlar streçin üstüne konulur. Öğretmen sesin şiddetini somutlaştırmak için önce öğretmen sesinin şiddetini arttırarak cam kasenin yanında bağırır ve şönilerin ses titreşimi ile hareketlendiği gözlemlenir. Deney tüm çocuklar tarafından sırayla tekrarlanır.

Çocuklar denedikten sonra öğretmen çocuklara ‘Yılanlar nasıl bağırdığımızda daha çok hareket etti? Sizce neden?’ diye sorar ve çocuklarla ses şiddeti hakkında konuşur.

AÇIK ALANDA OYUN

Çocuklarla okul bahçesine çıkılır. Çocuklar serbest olarak oyun oynarlar. Öğretmen bu sırada gözlem yapmaya ve gözlemlerini kaydetmeye devam eder.

ERKEN OKURYAZARLIK-OYUN-SANAT (Büyük grup etkinliği)

ETKİNLİK ADI: Tilki ile Tavşan

SÖZCÜKLER:

DEĞERLER:

MATERYALLER: Kağıt, pipet ,2 adet boş kutu, boya kalemleri yapıştırıcı

Portakalı soydum başucuma koydum

Ben bir masal uydurdum

Başlasın masal saati

Portakalı soydum başucuma koydum

Ben bir masal uydurdum

Başlasın masal saati

O piti piti karamela sepeti

O piti piti karamela sepeti

Başlasın masal saati

Tik tak tiki tiki tak

Tik tak tiki tiki tak

Başlasın masal saati

Öğretmen tilki ve tavşan kuklası ile çocukların yanına gelir. Aşağıdaki masalı çocuklara etkileşimli bir şekilde anlatır.

“T’nin Tilkisi ve Tavşanı

Bir varmış, bir yokmuş. Harflerin sihirli ormanında yaşayan T harfi, her şeyi öğrenmek isteyen neşeli bir tilkiye dönüşmüş. Adı da **Tuna Tilki** olmuş. Tuna Tilki, harflerin ve seslerin sırrını çözmek için ormanda dolaşır, her hayvandan bir şeyler öğrenirmiş. Bir gün, Tuna Tilki, güzel bir tavşanla karşılaşmış. Tavşanın adı **Tuna Tavşan**’mış. İsimlerinin aynı olduğunu fark edince çok gülmüşler. Tuna Tilki: “Merhaba Tavşan, benimle harika bir oyun oynamak ister misin?” diye sormuş. Tuna Tavşan hemen atlamış: “Tabii ki! Ne oynayacağız?” Tuna Tilki gülümseyerek bir çuval çıkarmış. Çuvalın içinde bir sürü resim varmış. Bu

resimlerden bazıları "T" harfiyle başlayan şeylermiş, bazıları ise değilmiş.“Bu bir **T harfi** oyunu,” demiş Tuna Tilki. “Sana çuvaldan bir resim göstereceğim. Eğer resim 'T' sesiyle başlıyorsa, 'T, T, T' diyeceksin. Eğer başlamıyorsa sessiz kalacaksın. Hazır mısın?” Tuna Tavşan heyecanla: “Hazırım!” diye bağırmış.

Oyun başlamış:

- Tuna Tilki çuvaldan bir **tren** resmi çıkarmış. Tavşan hemen “T, T, T! Tren!” diye bağırmış.
- Sonra bir **ağaç** resmi çıkmış. Tavşan sessiz kalmış. Tilki: “Doğru, ağaç 'T' ile başlamaz!” demiş.
- Ardından bir **top** resmi çıkmış. Tavşan yine “T, T, T! Top!” diye sevinmiş.

Oyun böyle devam etmiş. Tavşan hem eğlenmiş hem de "T" sesiyle başlayan kelimeleri öğrenmiş. Oyun bitince Tuna Tilki, Tavşan’a teşekkür etmiş: “Tavşan, sen harika bir oyun arkadaşısın! T harfiyle başlayan ne çok şey öğrendik!” Tuna Tavşan gülümseyerek: “Evet, Tilki! T harfi gerçekten çok eğlenceli bir harfmış!” demiş. O günden sonra Tuna Tilki ve Tuna Tavşan harflerle ilgili oyunlar oynayarak tüm ormanı gezmişler. Herkes, onların T harfi oyunlarını çok sevmiş.”

Hikaye bittikten sonra öğretmen çocuklara “Siz de tilki ile tavşanın oynadığı oyundan oynamak ister misiniz?” diye sorar. “Benim de küçük bir kesem var. Kesemde türlü türlü resimler var. Kesemden bir resim seçip size göstereceğim. Eğer resim 'T' sesiyle başlıyorsa, 'T, T, T' diyeceksin. Eğer başlamıyorsa sessiz kalacaksın. Hazır mısınız?”

Öğretmen kesesindeki resimlerin tamamını gösterinceye kadar oyun devam eder.Öğretmen görseldeki kelimeleri telaffuz ederken ilk seslerini vurgulayarak söyler. Oyun bittikten sonra öğretmen dijital ekrandan “t” sesi ile ilgili eğitici video açar. <https://www.youtube.com/watch?v=FM4pOQiTvPo&t=47s> tahtaya büyük ”T” ve küçük “t” harfi çizer. Daha sonra öğrencilerin de işaret parmaklarını kullanarak havaya büyük”T” ve küçük “t” çizmesini ister. Öğrenciler sırayla tahtaya gelerek “T” harfi çizer.

Öğrenciler “T” sesinin nasıl görüldüğünü öğrendikten "T" Harfi Bulmaca Oyunu oynamak sınıf iki gruba ayrılır. İki masaya üzerinde farklı harflerin yazıldığı küçük kağıtlar koyulur. Her gruptan birer öğrenci masaların başına gelir . Öğrencilere birer pipet verilir. Müzik başladığı zaman öğrenciler sadece üzerinde “T” harfi olan kağıtları pipetle havayı içlerine çekerek kağıdın pipete tutunması sağlayacaklar ve pipetle çektikleri harfleri önlerindeki kutuya bırakacaklar. Tüm öğrenciler oyuna katılana kadar etkinlik tekrarlanır. Oyun sonunda toplanan harfler birlikte sayılır. En çok harf toplayan grup oyunu kazanır.

Sanat etkinliği yapmak için masalara geçilir. Öğretmen üzerinde büyük bir “T”sesi olan a4 kağıdını öğrencilerine dağıtır. Boya kalemlerini kullanarak kulak ,kaş,göz,yüz ve kuyruk çizerek bir tilkiye dönüştürmelerini ister. Öğretmen önce kendi çizerek gösterip yaptırma yöntemi ile adım adım çocuklara gösterir. Öğretmen öğrencilerin çizdikleri tilkiyi diledikleri gibi renklendirmelerini ister. Sanat etkinliği biten öğrenciler 4. Kitap 45,46,47 ve 48. Sayfalarını yapar.

DEĞERLENDİRME

Etkinlikler sırasında çocuklar gözlemlenecek, fotoğraf ve video kayıtları alınması planlanmaktadır.

Çocukla Günü Değerlendirme:

Her sesi duyabilir miyiz?

Sesi görebilir miyiz?

Deneyimizde yılanlar nasıl kendi kendine hareket etti?

“T” sesi ile başlayan kelimeler neler?

“T” sesi ile biten kelimeler neler?

Nefesini kullanarak pipetle “T” seslerini yakalamak kolay mıydı?

“T” tilkiden başka hangi şeylere dönüştürebiliriz?

Genel değerlendirme:

AİLE VE TOPLUM KATILIMI

Aileler öğrenilen sesle ilgili ses çalışmaları yapabilirler. “T” sesi ile başlayan, “T” sesi ile biten kelimeler bulmaları istenir.

OKULUN ADI:

YAŞ GRUBU:

ÖĞRETMENİN ADI:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 3. Dili iletişim amacıyla kullanır.

- ✓ Başlatılan konuşmaya katılır.
- ✓ Konuşmayı başlatır.
- ✓ Konuşmayı sürdürür.
- ✓ Konuşmayı sonlandırır.
- ✓ Konuşma sırasında göz teması kurar.
- ✓ Konuşurken jest ve mimiklerini uygun kullanır
- ✓ Nezaket sözcüklerini kullanır.
- ✓ Karşısındakini etkin bir şekilde dinler.

FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK

Kazanım 8. Araç gereç kullanarak manipülatif hareketler yapar.

- ✓ Farklı materyaller kullanarak boyama yapar.
- ✓ Nesnelere şekil verir.
- ✓ Farklı yapıştırıcılar kullanarak materyalleri yapıştırır.
- ✓ Farklı nesneleri keser.
- ✓ Parmağını kullanarak çizim yapar.
- ✓ Kalem tutmak için üç parmağını işlevsel kullanır.
- ✓ Nesneleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 22. Bir hedefe ulaşmak için planlama yapar.

- ✓ Kendine bir hedef belirler.
- ✓ Hedefini gerçekleştirme motivasyonunu açıklar.
- ✓ Hedefe ulaşmak için gerekli aşamaları ifade eder.
- ✓ Hedefe yönelik harekete geçer.
- ✓ Hedefe yönelik davranışın aşamalarını devam ettirir.
- ✓

Kazanım 26. Merak ettiği olay/durumları sorgular.

- ✓ Merak ettiği konuya ilişkin gözlem yapar.
- ✓ Merak ettiklerine ilişkin sorular sorar.
- ✓ Merak ettiklerine ilişkin elde ettiği sonuçları başkalarının bulduğu sonuçlarla karşılaştırır.
- ✓ Merak ettiklerine ilişkin elde ettiği sonuçları açıklar.

Kazanım 14. Zamanla ilgili kavramlar günlük yaşamdaki olaylarla ilişkili olarak kullanır.

- ✓ Olayları oluş zamanına göre sıralar.
- ✓ Zaman ile ilgili kavramların basit anlamını açıklar.
- ✓ Zaman değişim ilişkisini fark eder.
- ✓ Zaman bildiren araçların işlevlerini açıklar.
- ✓ Çalışma dinlenme eğlenme ve öz bakım zamanlarını ayırt eder.
- ✓ İş/görevi kendisine verilen zaman aralığında tamamlamaya çalışır.

KAVRAMLAR: Gece-gündüz

ÖĞRENME SÜRECİ

GÜNE BAŞLAMA

Çocuklar çember oluştururlar. Güne başlama sürecinin rutinleri (hangi gün, ay, mevsimde olduğu konuşulur; gelmeyen çocuklar belirlenir vs.) Okula gelirken neler gördükleri sorulur, her bir çocuğun konuşması için ortam oluşturulur. Konuşmak istemeyen çocuklar konuşmaları için teşvik edilir. Bahçeye çıkıp gözlem yapılır. <https://www.youtube.com/watch?v=gwT2Q92m-sw> gündüz gece şarkısı dans hareketleri eşliğinde söylenir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklar ilgileri doğrultusunda öğrenme merkezlerine yönlendirilir. Çocukların süreleri dolduğunda öğrenme merkezlerinde yer değiştirilirken çocukların birbirlerine teşekkür etmeleri, saygılı davranmaları gerektiği hatırlatılır. Fen merkezine çeşitli hayvanların yuvalarının görselleri asılır. Fen merkezine tavuğun oluşumu ile ilgili görselleri asılır. Fen merkezinde bir önceki gün ekilen fasulyenin gözlemi yapılır ve öğrenci defterine gözleminin resmini çizer Gölge Oyunu: Güneş ışığı ve el feneri kullanarak gölge oyunları oynayın. Çocuklar elleriyle çeşitli şekiller yaparak gölgelerin nasıl değiştiğini gözlemleyebilirler.

TOPLANMA TEMİZLİK KAHVALTI GEÇİŞLER

Öğrenme merkezlerinde oyun tamamlandıktan sonra merkezlerin bir sonraki güne hazır, düzenli ve temiz bırakılması söylenir. Beslenme zamanı için tuvalet ihtiyaçlarının giderilmesi ve el yıkama için lavabolara geçilir. Öğretmen bu esnada çocuklara sözel yönergeler vererek hatırlatmalarda bulunur. (tuvalette tuvalet kağıdı kullanılması gerektiği, çıktıktan sonra sabunla ellerin yıkanması gerektiği, yıkanan ellerin kurulması gerektiği) ellerini yıkayan çocuklar sıraya geçer ve beslenme alanına geçilir.

TÜRKÇE-FEN BÜTÜNLEŞTİRİLMİŞ (BÜYÜK GRUP ETKİNLİĞİ)

ETKİNLİK ADI: Gece-Gündüz

SÖZCÜKLER: Aydınlık, karanlık, fırtına

DEĞERLER:

MATERYALLER: Karton kutu, renkli boyalar, ışık kaynağı(fener)

Öğrenciler yarım daire şeklinde oturtulur. Öğretmen aşağıdaki bilmeceyi sorar.

Gece doğarım, gündüz kaçarım,
Gökyüzünde yıldızlarla oynarım.

(Cevap: Ay)

Parlak parlak göz kırpar,
Gece gökyüzünde parlar.

(Cevap: Yıldız)

Sarı bir top gökyüzünde,
Sabah gelir, akşam gider.

(Cevap: Güneş)

Bazen masmavi, bazen karanlık,
Yıldızlar ve bulutlar hep benimle birlik.

(Cevap: Gökyüzü)

Öğrencilerin cevaplarından sonra öğretmen çocuklara aşağıdaki soruları sorar.

"Gökyüzüne baktığında güneşi ne zaman görüyorsun?"

"Geceleri gökyüzünde neler görüyorsun?"

"Sabah uyandığında gökyüzü nasıl olur?"

"Akşam olduğunda neden karanlık oluyor?"

"Eğer güneş hep parlarsa, hiç gece olmasa ne olurdu?"

"Geceleri gökyüzüne yıldızlar ne zaman gelir?"

Gece neler yaparız? Gündüz neler yaparız?" sorularıyla çocukların fikirleri alınır.

Öğrencilerin cevaplarından sonra öğretmen daha önce hazırladığı güneş sistemi maketi ile çocukların yanına gelir. Öncelikle, bir karton kutu alınır. Bu kutunun içini boyayarak gece ve gündüzü temsil edilir. Kutu, bir tarafı siyah, diğer tarafı ise mavi olacak şekilde boyanır. Siyah taraf geceyi, mavi taraf ise gündüzü temsil edecek. Boyama işini dikkatlice yaptıktan sonra, boyaların kuruması beklenir. Dünya'mızı temsil etmek için bir strafor top kullanacağız. Bu topu maviye boyanır ve üzerine yeşil alanlar ekleyerek kıtalar yapılır.

Boyama işi tamamladıktan sonra, topun kurumasını beklenir. Dünya'mız kururken, güneşi yapmaya başlanır. Bir parça karton alıp üzerine güneş şekli çizilir ve kesilir. Güneşi daha çekici hale getirmek için parlak sarı ya da altın renkli bir kağıtla kullanabiliriz. Kutunun mavi tarafına beyaz pamuk parçaları yapıştırarak bulutları yapılır. Siyah tarafına ise sim veya parlak kağıtlar kullanarak yıldızlar eklenir.

Dünya'nın dönebilmesi için bir çubuk veya teli dünya maketinin içinden geçirerek, dünya kutunun ortasına yerleştirilir. Son olarak, güneş kutunun diğer tarafına sabitlenir. Güneşin ışığını temsil etmek için kutunun üzerine delikler açıp, arkasına bir ışık kaynağı yerleştirilir.

Öğretmen hazırladığı maketi öğrencilerine gösterir.

"Sizce bu ne maketi?" "Bu maketin üzerinde neler görüyorsunuz?" soruları sorulduktan sonra bugün gece ile gündüzün oluşumu ile ilgili bir deney yapacaklarını söyler. Öğretmen ışık kaynağını açar. Yavaşça dünyayı döndürmeye başlar. Çocuklar dünya döndükçe bir kısmının aydınlıkta, bir kısmının karanlıkta kaldığını gözlemler. Dünya'nın kendi eksenini etrafında dönmesi sonucu meydana gelen doğal olaylardır. Bu döngü, güneş ışığının Dünya'nın belirli bölgelerine farklı açılarla ulaşmasını sağlar ve böylece bir tarafta gündüz yaşanırken diğer tarafta gece olur.

Gece ve gündüzün nasıl oluştuğunu anlatmak isteyen var mı?

"Portakalı soydum başucuma koydum

Ben bir masal uydurdum

Başlasın masal saati

Portakalı soydum başucuma koydum

Ben bir masal uydurdum

Başlasın masal saati

O piti piti karamela sepeti

O piti piti karamela sepeti

Başlasın masal saati

Tik tak tiki tiki tak

Tik tak tiki tiki tak

Başlasın masal saati” tekerlemesi söylenerek hikaye saati başlar. Öğretmen etkileşimli bir şekilde “Ay Peşimi Bırakmıyor” isimli kitabı çocuklara okur.

https://erkencocukluk.meb.gov.tr/flipbooks/365gunoyku/2_aypesimibirakmiyor/

Hikayeden sonra masalara geçilerek 4.kitap 49,50,53 ve 56. sayfalar yapılır.

AÇIK ALANDA OYUN

Çocuklarla okul bahçesine çıkılır. Çocuklar serbest olarak oyun oynarlar. Öğretmen bu sırada gözlem yapmaya ve gözlemlerini kaydetmeye devam eder.

OYUN-SANAT (Büyük grup etkinliği)

ETKİNLİK ADI: Yağmur,Kar,Fırtına

SÖZCÜKLER:

DEĞERLER:

MATERYALLER: Boya kalem,kağıtlar

Öğrenciler öğretmenleri ile oyun alanına gelir. Oyuna başlamadan önce Yağmur, Kar, Fırtına sözcüklerinin karşılığında yapılacak hareketler çocuklara öğretilir. Öğretmen , yağmur dediği zaman çocuklar parmaklarını yere doğru çevirerek kollarını aşağı yukarı indirip kaldırmaya başlar. Kar denildiğinde eller göğüse vurulur. Fırtına denildiğinde bütün oyuncular “vuuuuuuu” seslerini çıkarır ve el çırpmaya başlarlar. Önce oyunun bir denemesi yapılır, daha sonra oyuna geçilir. Oyunda değişiklik olarak “Benim söylediğimi yapın. Sizi şaşırtmak için bazen yanlış hareketler gösterebilirim” der. Öğrencilerin isteğine göre oyun tekrarlanır veya farklı sözcükler kullanılarak oyun oynanır.

Oyun etkinliğinden sonra öğrenciler masalara geçer. Öğretmen öğrencilere bir a4 kağıdı verir. A4 kağıdını bir çizgiyle ikiye ayırır. Kağıdın yarısına geceyi temsil eden bir resim diğer yarısına da gündüzü temsil eden bir resim çizmelerini söyler. Etkinlikten önce öğrencilerle gece ve gündüz etraflarında neler gördükleri ile ilgili kısaca sohbet edilebilir

DEĞERLENDİRME

Etkinlikler sırasında çocuklar gözlemlenecek, fotoğraf ve video kayıtları alınması planlanmaktadır.

Çocukla Günü Değerlendirme:

"Güneş gündüz nereye gider, biliyor musun?"

"Güneşi göremediğimizde ne oluyor?"

"Geceleri karanlık olunca neden uyuyoruz?"

"Gece ve gündüz olmadan hayatımız nasıl olurdu?"

"Güneş ve ay olmasaydı, ne yapardık?"

"Dünya döndüğünde ne değişiyor, biliyor musun?"

"Eğer güneş hep parlarsa, hiç gece olmasa ne olurdu?"

"Geceleri gökyüzüne yıldızlar ne zaman gelir?"

Genel değerlendirme:

AİLE VE TOPLUM KATILIMI

Ailelerin çocukları ile gece ve gündüz yürüyüş yapıp gökyüzünde meydana gelen değişiklikleri incelemeleri istenir.

Bir bilim merkezine gezi düzenlenip çocukların gözlem yapmalarına imkan sağlanır.

OKULUN ADI:

YAŞ GRUBU:

ÖĞRETMENİN ADI:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK

Kazanım 8. Araç gereç kullanarak manipülatif hareketler yapar.

- ✓ Farklı materyaller kullanarak boyama yapar.
- ✓ Nesnelere şekil verir.
- ✓ Parmağını kullanarak çizim yapar.
- ✓ Kalem tutmak için üç parmağını işlevsel kullanır.
- ✓ Nesneleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.

SOSYAL VE DUYGUSAL GELİŞİM

Kazanım 3. Kendine güvenir.

Göstergeleri:

- ✓ Bilgilerini/becerilerini/başarılarını/hayallerini paylaşır.
- ✓ Sınırlılıklarını/zorlandığı durumları farklı yollarla ifade eder.
- ✓ Uygun düzeyde risk almaya isteklidir.
- ✓ Grup önünde kendini ifade eder.
- ✓ Başkalarından farklı olan görüşlerini söyler

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 20. Problem durumlarına çözüm üretir.

Göstergeler:

- ✓ Karşılaştığı problemin ne olduğunu söyler.
- ✓ Probleme ilişkin çözüm yolu/yolları önerir.
- ✓ Probleme ilişkin çözüm yollarından birini seçer.
- ✓ Seçtiği çözüm yolunun gerekçesini söyler.
- ✓ Seçtiği çözüm yolunu dener.
- ✓ Çözüme ulaşamadığında yeni bir çözüm yolu seçer

Kazanım 22. Bir hedefe ulaşmak için planlama yapar.

- ✓ Kendine bir hedef belirler.
- ✓ Hedefini gerçekleştirme motivasyonunu açıklar.
- ✓ Hedefe ulaşmak için gerekli aşamaları ifade eder.
- ✓ Hedefe yönelik harekete geçer.

Kazanım 26. Merak ettiği olay/durumları sorgular.

- ✓ Merak ettiği konuya ilişkin gözlem yapar.
- ✓ Merak ettiklerine ilişkin sorular sorar.

KAVRAMLAR: Eski-yeni

ÖĞRENME SÜRECİ

GÜNE BAŞLAMA

Çocuklar çember oluştururlar. Güne başlama sürecinin rutinleri (hangi gün, ay, mevsimde bulunduğu konuşulur; gelmeyen çocuklar belirlenir vs.) Okula gelirken neler gördükleri sorulur, her bir çocuğun

konusması için ortam oluşturulur. Konuşmak istemeyen çocuklar konuşmaları için teşvik edilir. Çocuklara arkeologların kazı yaparken çalıştıkları alanların resimlerini ve buldukları eserlerin görsellerini gösterin.

"Bu insanlar ne yapıyor olabilir?"

"Neden toprağı kazıyorlar?"

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklar ilgileri doğrultusunda öğrenme merkezlerine yönlendirilir. Çocukların süreleri dolduğunda öğrenme merkezlerinde yer değiştirilirken çocukların birbirlerine teşekkür etmeleri, saygılı davranmaları gerektiği hatırlatılır. Fen merkezine çeşitli hayvanların yuvalarının görselleri asılır. Fen merkezine tavuğun oluşumu ile ilgili görselleri asılır. Fen merkezinde bir önceki gün ekilen fasulyenin gözlemi yapılır ve öğrenci defterine gözleminin resmini çizer

TOPLANMA TEMİZLİK KAHVALTI GEÇİŞLER

Öğrenme merkezlerinde oyun tamamlandıktan sonra merkezlerin bir sonraki güne hazır, düzenli ve temiz bırakılması söylenir. Beslenme zamanı için tuvalet ihtiyaçlarının giderilmesi ve el yıkama için lavabolara geçilir. Öğretmen bu esnada çocuklara sözel yönergeler vererek hatırlatmalarda bulunur. (tuvalette tuvalet kağıdı kullanılması gerektiği, çıktıktan sonra sabunla ellerin yıkanması gerektiği, yıkanan ellerin kurulması gerektiği) ellerini yıkayan çocuklar sıraya geçer ve beslenme alanına geçilir.

TÜRKÇE-DRAMA-OYUN BÜTÜNLEŞTİRİLMİŞ (BÜYÜK GRUP ETKİNLİĞİ)

ETKİNLİK ADI: Osman Hamdi Bey

SÖZCÜKLER: Arkeoloji, kazı, ney

DEĞERLER: Sabır

MATERYALLER: Kum veya kumun yerine irmik , büyük saklama kapları

Öğrenciler mindere oturur. Öğretmen dijital ekrandan Osman Hamdi Bey'in Kaplumbağa terbiyecisi isimli eserini açar ve çocukların incelemelerini ister. Öğretmen öğrencilerine şu soruları sorar:

Tabloda kimleri gördün?

Tabloda en çok hangi rengi fark ettin?

Kaplumbağalar tabloda ne yapıyorlardı?

Resimdeki adamın sırtındaki ne olabilir?

Eğer sen bir kaplumbağa terbiyecisi olsaydın, kaplumbağalara ne öğretmek isterdin?

Kaplumbağa terbiyecisi sabırlı bir kişi miydi? Sence neden?

Sen bir iş yaparken sabırlı olman gerektiğinde nasıl hissedersin?

Öğrenciler soruları yanıtladıktan sonra öğretmen eserin adını ve ressamın adını çocuklara söyler. Osman Hamdi Bey'in sadece bir ressam olmadığını ayrıca Türkiye'nin ilk arkeoloğu ve ülkenin ilk arkeoloji müzesi olan İstanbul Arkeoloji Müzesi'nin kurucusu olduğunu söyler.

Arkeologlar ne iş yapar?

Daha önce arkeoloji diye bir şey duydunuz mu?

Arkeoloji müzesine hiç gittiniz mi?

Arkeoloji müzesinde neler olabilir?

Öğrencilerin cevaplarından sonra arkeoloji ile ilgili kısa bir bilgilendirme yapar. Arkeoloji, toprağın altındaki eski şeyleri bulup geçmişte insanların nasıl yaşadığını öğrenmek için yapılan bir çalışmadır. Arkeologlar, geçmişte kullanılan oyuncaklar, kaplar, evler ve heykeller gibi şeyleri bulur. Arkeologlar kazma, kürek ve fırça gibi aletlerle toprakta kazılar yapar. Arkeoloji müzesinde insanların geçmişte kullandığı malzemeler toprak altından çıkarılarak sergilenir. Arkeologlar bir zaman makinesi gibi çalışır! Toprağın altından çıkan şeylerle geçmişteki insanların hayatlarını öğreniriz. Arkeoloji müzesinde taşlardan yapılmış eski oyuncaklar veya tabaklar görebiliriz. Belki bir kralın ya da kraliçenin kullandığı bir taç bile olabilir!"

Öğrenciler daha sonra "Fosil Bulma Macerası" (Hazine Avı) oyunu oynamak için oyun alanına yönlendirilir. Okul bahçesi müsaitse, bahçede bir kum havuzu varsa oyun orada da oynanabilir. Eğer kum havuzu yoksa öğretmen sınıfın bir köşesine kazı alanı oluşturur. Kumun içine fosiller saklanır ve her birine ulaşmak için ipucu kartları hazırlanır. Çocuklara ilk ipucu kartı verilir (örneğin: "Büyük ağacın altında bir fosil saklı!"). Çocuklar belirtilen yere gidip kazı yapar ve fosili bulur. Çocuklara küçük kürekler ve fırçalar vererek "kazı yapmalarını" sağlanır. Öğrencilerin eserlere zarar vermemeleri adına çok dikkatli ve sabırlı bir şekilde çalışmaları gerektiği söylenir. Buldukları fosil, onları bir sonraki ipucuna götürür. Tüm ipuçları çözülüp fosiller tamamlandığında oyun sona erer.

Buldukları eşyalar hakkında konuşulur:

"Bu ne olabilir?"

"Hangi zamandan olabilir?"

"Kazıda bulduğun en ilginç şey neydi?"

"Bir arkeolog olmak ister miydin? Neden?"

"Müzede en çok neyi görmek isterdin?"

Daha sonra öğrencilerin bulduğu eserler sergilenir.

AÇIK ALANDA OYUN

Çocuklarla okul bahçesine çıkılır. Çocuklar serbest olarak oyun oynarlar. Öğretmen bu sırada gözlem yapmaya ve gözlemlerini kaydetmeye devam eder.

ERKEN OKURYAZARLIK-SANAT-MÜZİK(Büyük grup etkinliği)

ETKİNLİK ADI: Müzede Kahvaltı

SÖZCÜKLER: Seramik,

DEĞERLER:

MATERYALLER:

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım. Tekerlemesi ile minderlere geçilir ve öğretmen müzede kahvaltı isimli kitabı etkileşimli bir şekilde okur. Kitabın kapağı incelenir. Kitabın kahramanları ve konusu hakkında öğrencilerin tahminde bulunmaları istenir.

<https://erkencocuklukegitimi.org/assets/catalogs/muzede-kahvalti.pdf>

Daha sonra masalara geçilerek 4. Kitap 51,52,54,55 numaraları sayfalar öğretmenin yönergesine göre yapılır.

Öğretmen çocuklara tuz seramiği yapacaklarını söyler. Tuz seramiği için gerekli malzemeler:

1 Su Bardağı Tuz

2 Su Bardağı Un

1 Su Bardağı Su

Boya

Keçeli Kalem

Tuz Seramiği Nasıl Yapılır?

Tuz seramiği yapımı için ilk aşama; su, un ve tuz büyük bir kaptan yeterince pürüzsüz olana kadar karıştırılır. Karışım sonucunda yumuşak bir hamur elde edilmelidir. Elde edilen yumuşak tuz hamuru merdane yardımı ile iyice açılır ve kenarlarının düzgün olmasına dikkat edilir.

Hamur isteğe göre daire ya da kare açılabilir bu detay çok önemli değildir.

Yapılması istenen şekiller her ne ise bu hamurdan çıkarılır. Bu aşamada yaratıcılığa bağlı olarak el izi şekli ya da kurabiye kalıpları kullanılabilir. Kalıp kullanılmadan hamurdan bir parça kopararak isteğe göre şekillendirilebilir. Bu durumda hamurun çok fazla kalın olmamasına dikkat edilmelidir.

Şekillendirme sırasında hamura çöp şiş ya da kürdan ile yazılar da yazılabilir. Tamamen hayal gücüne bağlı bir aktivitedir.

Tüm şekillendirmeler tamamlandıktan sonra üzerine yağlı kağıt serilen bir tepsinin içinde 100 derece sıcaklığında olan fırında pişirilir. Bu aşamada hamurun kuruması gerekmektedir.

Fırından taze çıkarılan şekiller istenilen renklerde boyanır. Yazıların üzerinden keçeli kalem ile geçilebilir. Öğretmen hazırladığı hamuru tüm çocuklara paylaştırır. Bu hamuru kullanarak yıllar önce toprak altında yaşamış bir dinozor fosili iskeleti de yapabilirsiniz ya da çok eski zamanlarda yaşamış insanların eşyalarını tasarlayabileceklerini söyler. Hazırlanan çalışmalar kurutulur.

Öğrenciler oyun alanına gelerek “Heykel” şarkısının yönergelerine göre dans ederler.

<https://www.youtube.com/watch?v=fFdAPc-e2uQ>

DEĞERLENDİRME

Etkinlikler sırasında çocuklar gözlemlenecek, fotoğraf ve video kayıtları alınması planlanmaktadır.

Çocukla Günü Değerlendirme:

“Kaplumbağa Terbiyecisi” isimli resimde en çok ne senin dikkatini çekti.

Resimde neler vardır?

Sen de öyle bir resim çizmek ister miydin?

Arkeolog ne demek?

Fosil ne demek?

Fosil Bulma Macerası oyununda sen kazıdan ne buldun?

Daha önce hiç müzeye gittin mi?

Müzedede nasıl davranmak gerekir?

Genel değerlendirme:

AİLE VE TOPLUM KATILIMI

Ailelerden, çocuklarla birlikte yerel bir müzeyi ziyaret etmelerini ve gördükleri eserler hakkında konuşmalarını teşvik edin.

Bir arkeoloji veya resim heykel müzesine gezi düzenlenir. Geziye gitme imkanı yoksa Pera Müzesi Osman Hamdi Bey eserlerine sanal gezi düzenlenir.

<https://www.peramuzesi.org.tr/sergi/osman-hamdi->

[bey/194?gad_source=1&gclid=Cj0KCQiAst67BhCEARIsAKKdWOmeeZ3NYeSZtoBlkQfDyz0ypN0uUpZYooQW5kTPzhhhCIyRUDEuJiEaAiVBEALw_wcB](https://www.peramuzesi.org.tr/sergi/osman-hamdi-bey/194?gad_source=1&gclid=Cj0KCQiAst67BhCEARIsAKKdWOmeeZ3NYeSZtoBlkQfDyz0ypN0uUpZYooQW5kTPzhhhCIyRUDEuJiEaAiVBEALw_wcB)

OKULUN ADI:

YAŞ GRUBU:

ÖĞRETMENİN ADI:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 2. Konuşurken/şarkı söylerken sesini uygun şekilde kullanır.

Göstergeler:

- ✓ Nefesini doğru kullanır.
- ✓ Sesinin tonunu ayarlar.
- ✓ Sesinin şiddetini ayarlar.
- ✓ Gerektiğinde sözcükleri vurgulu kullanır.

FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK

Kazanım 14. Yaşam alanlarında gerekli düzenlemeler yapar.

Göstergeler:

- ✓ Eşyaları temiz kullanır.
- ✓ Kullandığı eşyayı yerine kaldırır.
- ✓ Eşyaları katlar.
- ✓ Eşyaları asar.
- ✓ **Kazanım 10. Müzik ve ritim eşliğinde hareket eder.**

Göstergeler:

- ✓ Bedenini kullanarak ritim çalışması yapar.
- ✓ Müziğin temposuna, ritmine ve melodisine uygun dans eder.
- ✓ Eşli/Grup olarak dans eder.

SOSYAL VE DUYGUSAL GELİŞİM

Kazanım 4. Bir isi/görevi başarmak için kararlılık gösterir.

- ✓ Verilen isi/görevi başarabileceğini söyler.
- ✓ Sorumluluk almaya istekli olduğunu gösterir.
- ✓ Kendiliğinden bir işe başlamaya istekli olduğunu gösterir.
- ✓ Bir iş/görev sırasında yönlendirme olmadan bilgilerini/becerilerini kullanır.
- ✓ Yaptığı işe kendini verir.

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 2: Nesnelerin /varlıkların özelliklerini açıklar

- ✓ Nesnelerin/varlıkların adını söyler.
- ✓ Nesneleri/varlıkları inceler.
- ✓ Nesnelerin varlıkların fiziksel özelliklerini betimler.

Kazanım 5. Neden-sonuç ilişkisi kurar.

Göstergeler:

- ✓ Bir olayın olası nedenlerini söyler.
- ✓ Bir olayın olası sonuçlarını söyler.
- ✓ Nesne/durum/olaylar arasındaki neden-sonuç ilişkisini açıklar.

Kazanım 7. Nesne/varlık/olayları çeşitli özelliklerine göre düzenler.

Göstergeler:

- ✓ Nesne/varlık/olayları çeşitli özelliklerine göre karşılaştır.
- ✓ Nesne/varlık/olayları çeşitli özelliklerine göre sınıflandırır.

KAVRAMLAR: Ana renk, ara renk, kırmızı, sarı, mavi, kahverengi, önce sonra

ÖĞRENME SÜRECİ

GÜNE BAŞLAMA

Çocuklar çember oluştururlar. Güne başlama sürecinin rutinleri (hangi gün, ay, mevsimde olduğu konuşulur; gelmeyen çocuklar belirlenir vs.) Okula gelirken neler gördükleri sorulur, her bir çocuğun konuşması için ortam oluşturulur. Konuşmak istemeyen çocuklar konuşmaları için teşvik edilir. Öğrenme merkezlerine doğada bulunan kahverengi canlıların resimleri koyulur.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklar ilgileri doğrultusunda öğrenme merkezlerine yönlendirilir. Çocukların süreleri dolduğunda öğrenme merkezlerinde yer değiştirilirken çocukların birbirlerine teşekkür etmeleri, saygılı davranmaları gerektiği hatırlatılır. Fen merkezine tavuğun oluşumu ile ilgili görselleri asılır. Fen merkezinde bir önceki gün ekilen fasulyenin gözlemi yapılır ve öğrenci defterine gözleminin resmini çizer.

TOPLANMA TEMİZLİK KAHVALTI GEÇİŞLER

Öğrenme merkezlerinde oyun tamamlandıktan sonra merkezlerin bir sonraki güne hazır, düzenli ve temiz bırakılması söylenir. Beslenme zamanı için tuvalet ihtiyaçlarının giderilmesi ve el yıkama için lavabolara geçilir. Öğretmen bu esnada çocuklara sözel yönergeler vererek hatırlatmalarda bulunur. (Tuvalette tuvalet kağıdı kullanılması gerektiği, çıktıktan sonra sabunla ellerin yıkanması gerektiği, yıkanan ellerin kurulması gerektiği) ellerini yıkayan çocuklar sıraya geçer ve beslenme alanına geçilir.

FEN (BÜYÜK GRUP ETKİNLİĞİ)

ETKİNLİK ADI: Kek Yapıyoruz

SÖZCÜKLER:

DEĞERLER:

MATERYALLER: Yumurta, şeker, yoğurt, sıvıyağ, kabartma tozu, vanilya, kakao ve un

Öğretmen çocuklara birlikte mutfağa gideceklerini söyler. “Sizce mutfağa gidip ne yapacağız?” diye sorar. Öğrencilerden alınan cevaplardan sonra birlikte mutfağa geçilir. Mutfakta masaların üstündeki malzemeler incelenir. Masanın üstünde yumurta, şeker, yoğurt, sıvıyağ, kabartma tozu, vanilya, kakao ve un vardır. Tüm malzemeler çocuklarla tek tek incelenir. Malzemelerin şekli, dokusu, kokusu hakkında sohbet edilir. Malzemeleri inceledikten sonra tekrar çocukların fikirleri alınır. Öğretmen bugün öğrencilerle birlikte bir kakaolu kek yapacaklarını söyler.

Kakaolu Kek Tarifi İçin Kullanılacak Malzemeler

3 adet yumurta

1,5 su bardağı toz şeker

1 su bardağı sıvı yağ

1 küçük paket kakao

1 su bardağı yoğurt

2 paket kabartma tozu

1 paket vanilya

2,5 su bardağı un

İlk önce toz şeker ve yumurtayı köpük köpük oluncaya kadar güzelce çırpıyoruz. Ardından sıvı yağ ve yoğurdu ekleyip çırpmaya devam ediyoruz.

Daha sonra kabartma tozu, vanilya, kakao ve elenmiş unu ekleyip boza kıvamı olana dek çırpıyoruz. Tüm çocuklar aktif katılım gösterir.

180 derecelik fırında yaklaşık 30-35 dakika pişiriyoruz.

Fırından aldıktan sonra soğuyana kadar kalıpta bekletiyoruz.

Öğretmen tüm çocukların kek pişirme sürecinde aktif görev alması konusunda rehber olur. Malzemeleri koyarken, karıştırırken tüm çocuklardan yardım alınır.

AÇIK ALANDA OYUN

Çocuklarla okul bahçesine çıkılır. Çocuklar serbest olarak oyun oynarlar. Öğretmen bu sırada gözlem yapmaya ve gözlemlerini kaydetmeye devam eder.

SANAT-TÜRKÇE-MÜZİK BÜTÜNLEŞTİRİLMİŞ (Büyük grup etkinliği)

ETKİNLİK ADI: Renklerin Dostluğu

SÖZCÜKLER:

DEĞERLER: Dostluk

MATERYALLER:

Keki fırına koyduktan koyduktan sonra öğretmen ve öğrenciler sınıfa geçer. 35-40 dk kekin pişmesi için bekleyeceklerini sonra birlikte keki yiyecekleri söylenir. Sınıfta kekin yapım aşamaları hakkında sohbet edilir.

İlk hangi malzemeyi koyduk?

Sonra hangi malzemeyi ekledik?

Kekin pişmesini beklemek sana neler hissettirdi?

Beklemek zor mu kolay mı?

Sizce kekimiz hangi renk olacak? Soruları öğrencilere sorulur.

Daha sonra birlikte mutfağa gidilir. Kekin pişip pişmediği kontrol edilir. Kek piştikten sonra öğretmen keki dilimler ve öğrencilerin tabağına koyar.

“Hazırladığımız kek hangi renkti?”

“Hangi malzemeyi koyunca kekimiz kahverengi oldu?”

“Kahverengi başka hangi yiyecekler var?”

“Kahverengi hangi hayvanlar var?” soruları sorulup cevaplar alındıktan sonra öğrenciler deney yapmak için sınıftaki masalarına yönlendirilir.

Öğrenciler suluboyalarını alarak masalara geçer. Öğretmen öğrencilere şeffaf bardak içinde bir bardak su verir.

“Suluboyalarımızda kahverengi boyamız olmasa ne yapardık?”“Bazı renkleri karıştırarak kahverengi boya elde edebileceğimizi biliyor musun?”

“Önce fırçamıza kırmızı renk boya alıp suyu kırmızı renge dönüştürelim. Şimdi de fırçamıza sarı renk boya alıp bardağa batıralım. Bardaktaki su hangi renge dönüştü? En son olarak fırçamızı mavi renge batıralım ve oluşan rengi gözlemleyelim. Tüm öğrenciler oluşan kahve rengi gözlemledikten sonra öğretmen çocuklardan kahverengi boyalarını kullanarak bir resim yapmalarını ister.

Sanat etkinliğinden sonra 5. Kitap 3,4,5 ve 6. Sayfalar yapılır.

Daha sonra öğrenciler oyun alanına gelir. “Ayı” şarkısı eşliğinde beden perküsyonu yaparlar.<https://www.youtube.com/watch?v=OyONGg4Kx2M> . Hareketleri önce öğretmen yavaş bir şekilde gösterir daha sonra müzik eşliğinde birlikte uygularlar. Masal saati başlıyor,

Renkli düşler taşıyor.

Bir varmış, bir yokmuş,

Herkes burda, çok hoşmuş!

Kurbağa zıp, tavşan hop,

Başlasın masal, durma, hop!

Aç gözünü, kulak ver,

Sihirli dünyalar bizi bekler!

Tekerlemesi söylenerek çocuklar mindere alınıyor.

"Renklerin Dostluğu ve Kahverengi" isimli hikaye etkileşimli bir şekilde okunur.

Bir zamanlar, Renkler Ülkesi'nde tüm renkler bir arada yaşamış. Her renk çok özelmış: Mavi denizi çağrıştırır, sarı güneşi, kırmızı ise ateşi ve sevgiyi.

Bir gün Mavi ve Sarı, güneşin altında dans ederken birbirine karışmış ve şaşkınlıkla bakmışlar. "Aa! Bizden yeşil bir arkadaş doğdu!" demişler. Yeni renk Yeşil, ağaçların yapraklarını süslemek için hemen işe koyulmuş.

Bu olanları izleyen Kırmızı, “Ben de bir şey denemek istiyorum!” demiş. Hemen Sarı'nın yanına gitmiş ve birlikte karışmışlar. “Aa! Bizden de turuncu çıktı!” diye gülmüşler. Turuncu da meyveleri ve gün batımını renklendirmek için gökyüzüne koşmuş.

Sonra Mavi ve Kırmızı birbirine karışmış ve ortaya Mor çıkmış. Mor, gökyüzüne yıldızların parladığı zarif bir elbise gibi yayılmış.

Günlerden bir gün Mavi, Kırmızı ve Sarı'ya doğru yaklaşıp sormuş:

"Ben de sizinle karışabilir miyim?"

Kırmızı ve Sarı sevinçle “Tabii ki!” demiş. Üçü bir araya gelip dönmüş, karışmış, kocaman bir kucaklaşma yapmışlar. Ve işte o anda yepyeni bir renk doğmuş: Kahverengi!

Kahverengi çok mutlu olmuş, çünkü ağaçların gövdesini, toprağı ve sıcacık çikolataları renklendirmek için harika bir iş bulmuş.

O günden sonra Renkler Ülkesi 'nde herkes kahverengiye çok sevmiş. Çünkü kahverengi, tüm renklerin dostluğunu ve birlikte çalışmanın ne kadar güzel olduğunu hatırlatırmış.

Ve masal burada bitmiş. Ama kahverengi her yerde, ağaçlarda, toprakta ve hayallerimizde yaşamaya devam etmiş.

Kahverengi nasıl oluşmuş?

Doğa kahverengi olan neler var?

DEĞERLENDİRME

Etkinlikler sırasında çocuklar gözlemlenecek, fotoğraf ve video kayıtları alınması planlanmaktadır.

Çocukla Günü Değerlendirme:

Arkadaşlarınla birlikte bir kek yapmak sana neler hissettirdi?

Kekin pişmesini beklerken neler hissettin?

Kahverengi nasıl oluştu? Hangi renkler bir araya geldi?

Kahverengi olan şeylere örnek verebilir misin?

Eğer sen bir renk olsaydın, hangi renk olmak isterdin? Neden?

Yeni bir renk icat etseydin ona hangi ismi verirdin?

Genel değerlendirme:

AİLE VE TOPLUM KATILIMI

Çocukların kahverengiye doğal çevrede gözlemlemesini sağlamak.

Aileler çocuklarıyla bir park veya bahçeye gider. Çocuklardan kahverengi nesneler bulmaları istenir (örneğin, toprak, dallar, yapraklar, kestaneler). Buldukları kahverengi nesneleri bir kutuya koyarak bir “kahverengi koleksiyonu” oluştururlar.

Ertesi gün etkinlikte kullanmak için velilerden 250 ml kavanoz istenir.

OKULUN ADI:

YAŞ GRUBU:

ÖĞRETMENİN ADI:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 3. Dili iletişim amacıyla kullanır.

- ✓ Konuşma sırasında göz teması kurar.
- ✓ Konuşurken jest ve mimiklerini uygun kullanır
- ✓ Nezaket sözcüklerini kullanır.
- ✓ Karşısındakini etkin bir şekilde dinler.
- ✓ Planlarını/ duygularını/düşüncelerini/ hayallerini anlatır.

Kazanım 6. Sözcük dağarcığını geliştirir.

- ✓ Dinlediklerinde geçen yeni sözcükleri ayırt eder.
- ✓ Dinlediklerinde geçen yeni sözcüklerin anlamını sorar.
- ✓ Öğrendiği sözcükleri anlamına uygun kullanır.

FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK

Kazanım 22. Sağlıklı olmak için gerekli önlemleri alır.

Göstergeler:

- ✓ Sağlıklı olmak için yapılması gerekenlerin önemini açıklar.
- ✓ Sağlığı etkileyen bireysel riskleri söyler.
- ✓ Sağlığı etkileyen çevresel riskleri söyler.
- ✓ Hastalığı önlemeye yönelik davranışları sergiler.
- ✓ Hastalık durumunda görülen belirtileri söyler.
- ✓ Hastalığının iyileşme sürecinde temizlik, tedavi için gerekli olan kurallara uyar.

SOSYAL VE DUYGUSAL GELİŞİM

Kazanım 3. Kendine güvenir.

Göstergeleri:

- ✓ Bilgilerini/becerilerini/başarılarını/hayallerini paylaşır.
- ✓ Sınırlılıklarını/zorlandığı durumları farklı yollarla ifade eder.
- ✓ Uygun düzeyde risk almaya isteklidir.
- ✓ Grup önünde kendini ifade eder.
- ✓ Başkalarından farklı olan görüşlerini söyler.
- ✓ Gerektiğinde bağımsız davranır.

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 2: Nesnelerin /varlıkların özelliklerini açıklar

- ✓ Nesnelerin/varlıkların adını söyler.
- ✓ Nesneleri/varlıkları inceler.
- ✓ Nesnelerin varlıkların fiziksel özelliklerini betimler.

Kazanım 5. Neden-sonuç ilişkisi kurar.

Göstergeler:

- ✓ Bir olayın olası nedenlerini söyler.
- ✓ Bir olayın olası sonuçlarını söyler.

- ✓ Nesne/durum/olaylar arasındaki neden-sonuç ilişkisini açıklar.

Kazanım 7. Nesne/varlık/olayları çeşitli özelliklerine göre düzenler.

Göstergeler:

- ✓ Nesne/varlık/olayları çeşitli özelliklerine göre karşılaştırır.
- ✓ Nesne/varlık/olayları çeşitli özelliklerine göre sınıflandırır.

KAVRAMLAR: Açık-kapalı, sıcak-soğuk-ılık

ÖĞRENME SÜRECİ

GÜNE BAŞLAMA

Çocuklar çember oluştururlar. Güne başlama sürecinin rutinleri (hangi gün, ay, mevsimde olduğu konuşulur; gelmeyen çocuklar belirlenir vs.) Okula gelirken neler gördükleri sorulur, her bir çocuğun konuşması için ortam oluşturulur. Konuşmak istemeyen çocuklar konuşmaları için teşvik edilir. Sağlıklı olmak için sağlıklı beslenmek kadar spor yapmanın da önemli olduğu söylenir ve sabah sporu yapılır.

<https://www.youtube.com/watch?v=ra82smHyD-c&t=62s>

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklar ilgileri doğrultusunda öğrenme merkezlerine yönlendirilir. Çocukların süreleri dolduğunda öğrenme merkezlerinde yer değiştirilirken çocukların birbirlerine teşekkür etmeleri, saygılı davranmaları gerektiği hatırlatılır.

TOPLANMA TEMİZLİK KAHVALTI GEÇİŞLER

Öğrenme merkezlerinde oyun tamamlandıktan sonra merkezlerin bir sonraki güne hazır, düzenli ve temiz bırakılması söylenir. Beslenme zamanı için tuvalet ihtiyaçlarının giderilmesi ve el yıkama için lavabolara geçilir. Öğretmen bu esnada çocuklara sözel yönergeler vererek hatırlatmalarda bulunur. (Tuvalette tuvalet kağıdı kullanılması gerektiği, çıktıktan sonra sabunla ellerin yıkanması gerektiği, yıkanan ellerin kurulması gerektiği) ellerini yıkayan çocuklar sıraya geçer ve beslenme alanına geçilir. Kahvaltıda süt, peynir, yoğurt gibi süt ürünleri ikram edilir.

SANAT (BÜYÜK GRUP ETKİNLİĞİ)

ETKİNLİK ADI: Dışlerimi Seviyorum

SÖZCÜKLER: Sağlıklı yaşam, maya, mayalamak

DEĞERLER: Sorumluluk

MATERYALLER: Boya kalemli, yapıştırıcı, makas

Öğretmen eline inek kuklasını alarak aşağıdaki parmak oyununu öğrencilerle birlikte söyler.

“İşte geldi bir inek

Üzerinde siyah benek

Uçuyor etrafında

Kocaman bir kara bir sinek

İnek süt yapar bize

İçeriz taze taze

Süt mayalar Ayşe Teyze

Yoğurt yapar bizlere”

Öğretmen “Süt ve süt ürünleri hem dişlerimiz hem de kemiklerimiz için önemlidir. Her gün bir öğün peynir veya bir öğün yoğurt yiyerek süt ürünleri ihtiyacımızı karşılayabiliriz. Süt ve süt ürünleri vücudumuzun kalsiyum ihtiyacını karşılar.” der.

Süt ürünleri başka neler vardır?

Sen en çok hangi süt ürününü seversin?

Sonra çocuklara sağlıklı ve sağlıksız görünen diş görselleri gösterilir

Dişlerimizin sağlıklı görünmesi için neler yapabiliriz?

Öğrencilerin cevaplarından sonra öğretmen fen merkezinden bir diş modeli ve diş fırçası olarak doğru fırçalama yöntemini öğrencilere gösterir. Daha sonra her bir öğrencinin model üzerinde uygulama yapmasına olanak verilir.

Tüm öğrenciler uygulama yaptıktan sonra masalara geçilir. Bir a4 kağıdı çizgi ile iki bölüme ayrılır.

Kağıdın bir tarafına mutlu bir diş diğer yarısına üzgün bir diş çizilir. Başka bir kağıtta da sağlıklı ve sağlıksız yiyeceklerin görselleri vardır. Öğretmen dişlerin neden mutlu veya mutsuz görüldüğünü sorar.

Çocukların yanıtlarından sonra sağlıklı yiyecekler yiyen dişin mutlu, sağlıksız yiyecekler yiyen dişin mutsuz olduğu vurgulanır. Daha sonra bu etkinlik kağıtları çocuklara dağıtılır. Öğretmen sağlıklı yiyecekleri boyayıp kesip mutlu dişin altına sağlıksız yiyecekleri kesip boyayıp mutsuz dişin altına yapıştırmalarını ister. Etkinlik uygulandıktan sonra 5. Kitap 7,8,9 ve 10. Sayfalar yapılır.

Diş sağlığımız için sadece düzenli diş fırçalamanın yeterli olmadığı sağlıklı yiyecekler yemenin de dişlerimizi koruduğu, özellikle süt ve süt ürünlerinin dişlerimizin etrafındaki dokuyu güçlendirdiği öğrencilerle paylaşılır.

AÇIK ALANDA OYUN

Çocuklarla okul bahçesine çıkılır. Çocuklar serbest olarak oyun oynarlar. Öğretmen bu sırada gözlem yapmaya ve gözlemlerini kaydetmeye devam eder.

FEN-TÜRKÇE-MÜZİK BÜTÜNLEŞTİRİLMİŞ (Büyük grup etkinliği)

ETKİNLİK ADI: Ya Tutarsa

SÖZCÜKLER: Mayalamak

DEĞERLER: Sabır

MATERYALLER: Süt, maya

Öğretmen “Haydi gelin şimdi birlikte mutfağa gidelim ve kendimiz için sağlıklı bir yiyecek hazırlayalım” der. Mutfakta öğrencilerle birlikte yoğurt mayalanır.

Süt öğrencilerle birlikte kaynatılır. Öğrenciler öğretmenin gözetiminde kaynama olayını gözlemler. Daha sonra sütün soğuması beklenir. Mayalama işleminin olması için sütün ılık olması gerektiği öğrencilere söylenir. Bir gün önceden velilerden istenen kavanozlara öğretmenin rehberliğinde çocuklar tarafından ılık hale gelen süt koyulur. Her öğrenci bir çay kaşığı maya alarak kavanozuna ekler ve karıştırır. Öğrencilerden kavanozlarının kapaklarını kapatmaları istenir. Kapakları kapanan kavanozlar bir örtüye sarılır. Mayalanma

işleminin olması için 4 -5 saat örtüde sarılı bir şekilde beklemesi gerektiği öğrencilere söylenir. Yoğurt mayalandıktan sonra öğrencilerle birlikte tadım yapılacağı da öğrencilere söylenir.

Sonra öğrencilerle birlikte sınıfta minderlere geçilir. Öğretmen çocuklara Nasreddin Hoca'nın "Ya tutarsa" fırkasını öğrencilerine anlatır.

Nasreddin Hoca bir gün gölün kıyısına gider. Elinde koca bir kaşık yoğurdu da yanına almış. Nasreddin Hoca, kaşığındaki yoğurdu göle sokmuş ve yoğurdu göle boşaltmış. O sırada köylülerden biri onu görmüş ve şaşkınlıkla: "Hoca ne yapıyorsun", diye sormuş. Hoca gülümseyerek: "Gölü mayalıyorum", demiş. Adam, Hoca'ya bakmış ve gülerek: "Ne diyorsun be Hoca, koskoca göl hiç maya tutar mı?", demiş. Hoca gülümsemesini hiç bozmadan: "Peki ama ya tutarsa", demiş.

Nasreddin Hoca'nın mayaladığı göl maya tutabilir mi? Neden?

Nasreddin Hoca'nın yerinde sen olsaydın ne yapardın, nasıl cevap verirdin?

İnsanlar genellikle başkalarının çabalarını alaya alabilir. Ancak, Nasreddin Hoca'nın tavrı, denemekten vazgeçmemeyi öğütler.

Bir şeyin imkansız olup olmadığını anlamak için önce denemek gerekir. İmkansız gibi görünen durumlarda bile bir umut ışığı olabilir.

Fıkra ile ilgili sohbet edildikten sonra öğrenciler oyun alanına gelir.

https://www.youtube.com/watch?v=GVC_6uRVCxU&t=9s Nasreddin Hoca şarkısı ile ritim ve dans çalışması yapılır.

DEĞERLENDİRME

Etkinlikler sırasında çocuklar gözlemlenecek, fotoğraf ve video kayıtları alınması planlanmaktadır.

Çocukla Günü Değerlendirme:

Süt ürünleri nelerdir?

Diş sağlığını korumak için düzenli olarak yapılması gereken temel alışkanlıklar nelerdir?

Ağız ve diş sağlığını olumsuz etkileyen yiyecek ve içeceklerden bazılarını söyleyebilir misin?

Diş fırçalama sırasında dikkat edilmesi gereken teknikler nelerdir?

Diş hekimine gitme sıklığı ne olmalıdır ve neden?

Yoğurt mayalama işleminde kullanılan malzemeler ve mayalama için gerekli koşullar nelerdir?

Genel değerlendirme:

AİLE VE TOPLUM KATILIMI

"Diş fırçalama rutini" tablosu ailelerle paylaşılır. Çocukların düzenli diş fırçalamalarını takip etmek için destek olmaları istenir.

Halk sağlığı merkezinden bir diş hekimi okula gelip çocuklara diş sağlığı ile ilgili bir sunum yapabilir.

OKULUN ADI:

YAŞ GRUBU:

ÖĞRETMENİN ADI:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 3. Dili iletişim amacıyla kullanır.

- ✓ Başlatılan konuşmaya katılır.
- ✓ Konuşmayı sürdürür.
- ✓ Konuşmayı sonlandırır.
- ✓ Konuşma sırasında göz teması kurar.
- ✓ Karşısındakini etkin bir şekilde dinler.
- ✓ Planlarını/ duygularını/düşüncelerini/ hayallerini anlatır.

FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK

Kazanım 10. Müzik ve ritim eşliğinde hareket eder.

Göstergeler:

- ✓ Bedenini kullanarak ritim çalışması yapar.
- ✓ Müziğin temposuna, ritmine ve melodisine uygun dans eder.
- ✓ Eşli/Grup olarak dans eder.
- ✓

SOSYAL VE DUYGUSAL GELİŞİM

Kazanım 3. Kendine güvenir.

Göstergeleri:

- ✓ Bilgilerini/becerilerini/başarılarını/hayallerini paylaşır.
- ✓ Sınırlılıklarını/zorlandığı durumları farklı yollarla ifade eder.
- ✓ Uygun düzeyde risk almaya isteklidir.
- ✓ Grup önünde kendini ifade eder.
- ✓ Başkalarından farklı olan görüşlerini söyler.

Kazanım 9. Empatik beceriler gösterir.

Göstergeler:

- ✓ Başkalarının bakış açılarını/duygularını fark eder.
- ✓ Başkalarının bakış açılarını/duygularını farklı yollarla ifade eder.
- ✓ Başkalarının bakış açılarının/duygularının nedenlerini açıklar.
- ✓ Başkalarının duyguları ve davranışları arasındaki ilişkiyi açıklar.

Kazanım 11. Gereksinim duyduğunda yardım ister.

Göstergeleri:

- ✓ Yardım talep etmeden önce bir görevi bağımsız yapmayı dener.
- ✓ Yardıma gereksinim duyduğu durumları belirtir.
- ✓ Gereksinim duyduğu desteği tanımlar.

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 9. Sayı farkındalığı gösterir.

- ✓ Gösterilen sayının kaç olduğunu söyler.
- ✓ Söylenen sayıyı gösterir.
- ✓ 10'a kadar olan sayıların bazılarını yazar.

Kazanım 10. Sayma becerisi sergiler.

- ✓ İleriye/geriye doğru ritmik sayar.

- ✓ Gösterilen gruptaki nesneleri sayar.
 - ✓ Saydığı nesne/varlıkların kaç tane olduğunu söyler.
 - ✓ Belirtilen sayı kadar nesne/varlığı gösterir.
- Bir sayıdan önce ve sonra gelen sayıyı söyler

KAVRAMLAR: 8 rakamı, az-çok , eşit

ÖĞRENME SÜRECİ

GÜNE BAŞLAMA

Çocuklar çember oluştururlar. Güne başlama sürecinin rutinleri (hangi gün, ay, mevsimde olunduğu konuşulur; gelmeyen çocuklar belirlenir vs.) Okula gelirken neler gördükleri sorulur, her bir çocuğun konuşması için ortam oluşturulur. Konuşmak istemeyen çocuklar konuşmaları için teşvik edilir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklar ilgileri doğrultusunda öğrenme merkezlerine yönlendirilir. Çocukların süreleri dolduğunda öğrenme merkezlerinde yer değiştirilirken çocukların birbirlerine teşekkür etmeleri, saygılı davranmaları gerektiği hatırlatılır.

TOPLANMA TEMİZLİK KAHVALTI GEÇİŞLER

Öğrenme merkezlerinde oyun tamamlandıktan sonra merkezlerin bir sonraki güne hazır, düzenli ve temiz bırakılması söylenir. Beslenme zamanı için tuvalet ihtiyaçlarının giderilmesi ve el yıkama için lavabolara geçilir. Öğretmen bu esnada çocuklara sözel yönergeler vererek hatırlatmalarda bulunur. (Tuvalette tuvalet kağıdı kullanılması gerektiği, çıktıktan sonra sabunla ellerin yıkanması gerektiği, yıkanan ellerin kurulması gerektiği) ellerini yıkayan çocuklar sıraya geçer ve beslenme alanına geçilir.

OYUN-MÜZİK BÜTÜNLEŞTİRİLMİŞ (BÜYÜK GRUP ETKİNLİĞİ)

ETKİNLİK ADI: Sekiz Kolum Var Benim

SÖZCÜKLER: Yardımlaşma, dayanışma, deniz canlıları, ahtapot

DEĞERLER: Merhamet

MATERYALLER: Hulahop, şerit kumaşlar veya kalın ip

Öğretmen çocukları oyun alanına alır. Birlikte ahtapot oyunu oynayacaklarını söyler. Bir hulohop alır. Hulohopa 8 tane uzun şerit bağlar. (Kumaş varsa şeritler kumaştan kesilir. Yoksa kalın ipler kullanabilir.) Öğretmen hulahopu alır oyun alanının ortasına geçer. Yanına 8 tane çocuk çağırır. Her bir çocuk bir şerit tutar. Öğretmen ortada çocuklar öğretmenin etrafında durur. Öğretmen ahtapotun kafası öğrenciler de ahtapotun kollarını temsil eder. <https://www.youtube.com/watch?v=sU3zy020omA> Ahtapot şarkısı açılarak şarkının hareketleri canlandırılır.

Sekiz Kolum Var Benim

Birde Başım Var Benim

Ahtapot'tur Benim Adım

Kollarımla Sarmalarım

Kapanırım. Açılırım.

Kıvrılırım. Kaçarım.

Öğretmen çocuklarla birlikte hulahopa bağladığı şeritleri sayar. Daha sonra yanına çağırdığı çocukları sayar.

Her çocuğun bir şerit tutmasını ister.

Kaç tane şerit var?

Kaç tane arkadaşınız yanıma geldi?

Şerit sayısı mı çok yanıma gelen arkadaşlarınızın sayısı mı çok?

Yoksa sayılar eşit mi?

Tüm çocuklar oyuna katılana kadar müzik tekrarlanır.

AÇIK ALANDA OYUN

Çocuklarla okul bahçesine çıkılır. Çocuklar serbest olarak oyun oynarlar. Öğretmen bu sırada gözlem yapmaya ve gözlemlerini kaydetmeye devam eder.

TÜRKÇE-MATEMATİK-SANAT BÜTÜNLEŞTİRİLMİŞ (Büyük grup etkinliği)

ETKİNLİK ADI: Ahtapot Sekiz'in Macerası

SÖZCÜKLER:

DEĞERLER:

MATERYALLER: Kum, ırmık, boya kalemli, kağıt

Portakalı soydum başucuma koydum

Ben bir masal uydurdum

Başlasın masal saati

Portakalı soydum başucuma koydum

Ben bir masal uydurdum

Başlasın masal saati

O piti piti karamela sepeti

O piti piti karamela sepeti

Başlasın masal saati

Tik tak tiki tiki tak

Tik tak tiki tiki tak

Başlasın masal saati” tekerlemesi söylenerek çocuklar minderlere yönlendirilir. “Ahtapot Sekiz'in Macerası” isimli hikaye etkileşimli bir şekilde okunur.

Ahtapot Sekiz'in Macerası

*Bir zamanlar, masmavi bir denizin derinliklerinde, küçük bir ahtapot yaşarmış. Adı **Sekiz**miş çünkü tam **sekiz tane kocaman kolu** varmış! Sekiz, arkadaşlarıyla oynamayı ve deniz altında keşifler yapmayı çok severmiş.*

Bir gün Sekiz, mercan kayalıklarının arasında dolaşırken bir ses duymuş:

"Yardım edin! Yardım edin!"

Hemen sese doğru yüzmüş ve bakmış ki küçük bir deniz yıldızı bir kayanın altına sıkışmış. Deniz yıldızı ağlamaklı bir sesle:

"Sekiz, lütfen yardım et! Buradan çıkamıyorum," demiş.

Sekiz hemen harekete geçmiş. **Birinci koluyla** kayayı biraz kaldırmış, ama çok ağırılmış.

Sonra **ikinci ve üçüncü kollarını** kullanmış, ama yine olmamış.

"Sanırım daha fazla koluma ihtiyacım var," demiş Sekiz.

Hemen **dördüncü, beşinci ve altıncı kollarını** da devreye sokmuş. Kayayı biraz daha kaldırmış, ama hala yeterli değilmiş.

Sonunda Sekiz, tüm gücünü toplayıp **yedinci ve sekizinci kollarını** da kullanmış.

"İşte bu!" demiş. Kaya birazcık hareket etmiş ve deniz yıldızı özgür kalmış!

Deniz yıldızı mutlulukla parlamış:

"Teşekkür ederim, Sekiz! Eğer sekiz kolun olmasaydı, buradan kurtulamazdım."

Sekiz, gülümseyerek:

"Arkadaşlar birbirine yardım eder! Sekiz kolumla bunu yapabildiğim için çok mutluyum," demiş.

O günden sonra, Sekiz her zaman sekiz kolunu iyi şeyler yapmak için kullanmış: mercan kayalıklarını temizlemek, arkadaşlarına yardım etmek ve oyunlar oynamak.

Arkadaşları da Sekiz'in kahramanlığını her yerde anlatmışlar.

"Denizlerin süper kahramanı Sekiz!"

Ve Sekiz, mutlu bir şekilde, maceralarına devam etmiş.

Ahtapot Sekiz yardım sesi duyduğunda ne yapmış?

Sen yardıma ihtiyacı olan birinin sesini duysan ne yapardın?

8 kollu olmak ahtapotun işini kolaylaştırmış mı zorlaştırmış mı?

Sen kendi güçlü özelliklerini biliyor musun?

Daha sonra çocuklar masalara geçer. Öğretmen tüm çocuklara ponpon veya boncuklar verir. (Elinde hangi malzeme varsa fasulyeler, sayı çubukları da olabilir.) İlk olarak daha önce öğrendiği rakamları söyler.

Söylediği rakam kadar ponponları gruplamasını ister.

https://www.youtube.com/watch?v=TyO2IfG5_Ts 8 rakamının yazılışını öğrencilere gösterir.

Önce çocuklar işaret parmaklarını kullanarak kum veya irmik tepsisinde yazmayı denerler. Tüm çocuklar yazdıktan sonra 5. Kitap 11,12,13 ve 14. Sayfalar yapılır.

Öğrenciler kitap etkinliğini tamamladıktan sonra öğretmen 8 kollu ahtapot görseli olan A4 kağıdını öğrencilere dağıtır. Ahtapotun kolları 1den 8e kadar numaralandırılmıştır. Öğretmen çocukların ahtapotun kollarına gördükleri sayı kadar daire çizmelerini ister. Öğrenciler ahtapotu diledikleri gibi renklendirirler. Ahtapotlarla ilgili bilgi öğrenmek istediğimiz zaman ne yapabiliriz? Sorusunu çocuklara sorup alınan yanıtlardan sonra internette de dergiler olduğu bu dergileri aileleri ile birlikte araştırıp inceleyecekleri söylenir.

Etkinlikler tamamlandıktan sonra ahtapotlarla ilgili dijital eğitici dergiler incelenir.

https://merakliminik.tubitak.gov.tr/system/files/merakliminik_arsiv/8-11-ahtapotlaritanialim.pdf

<https://minikumbaradergisi.com/icerik/ahtapot/>

DEĞERLENDİRME

Etkinlikler sırasında çocuklar gözlemlenecek, fotoğraf ve video kayıtları alınması planlanmaktadır.

Çocukla Günü Değerlendirme:

Ahtapotların kaç kolu vardır?

8 Rakamını sen neye benzetiyorsun?

8 rakamını neye dönüştürebilirsin?

8 kollu olmak zor mudur kolay mıdır?

Sen 8 kollu olsaydın nasıl hissederdin ? Neler yapardın?

Hikayemizdeki Ahtapot Sekiz'in 8 kollu olması ona neler sağladı?

Genel değerlendirme:

AİLE VE TOPLUM KATILIMI

<https://wordwall.net/tr/resource/9482814/8-rakam%C4%B1>

<https://wordwall.net/tr/resource/8238179/8-rakam%C4%B1-gruplama>

Ailelere çocukları ile birlikte oynayacakları dijital oyunlar gönderilir. Evdeki nesnelerle 8 rakamı gruplama çalışmaları yapılabilir.

OKULUN ADI:

YAŞ GRUBU:

ÖĞRETMENİN ADI:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 6. Sözcük dağarcığını geliştirir.

- ✓ Dinlediklerinde geçen yeni sözcükleri ayırt eder.
- ✓ Dinlediklerinde geçen yeni sözcüklerin anlamını sorar.
- ✓ Öğrendiği sözcükleri anlamına uygun kullanır.

FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK

Kazanım 1. Bedenini fark eder.

Göstergeler:

- ✓ Bedenini/beden bölümlerini işlevine uygun olarak kullanır.
- ✓ Beden bölümlerini farklı amaçlara uygun olarak koordineli kullanır.
- ✓ Nesne/varlıklara göre beden pozisyonunu belirler.
- ✓ Bedeninin/beden bölümlerinin Pozisyonunu açıklar.
- ✓ Farklı duruş pozisyonları sergiler.

Kazanım 10. Müzik ve ritim eşliğinde hareket eder.

Göstergeler:

- ✓ Bedenini kullanarak ritim çalışması yapar.
- ✓ Müziğin temposuna, ritmine ve melodisine uygun dans eder.
- ✓ Eşli/Grup olarak dans eder.

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 2: Nesnelerin /varlıkların özelliklerini açıklar

- ✓ Nesnelerin/varlıkların adını söyler.
- ✓ Nesneleri/varlıkları inceler.
- ✓ Nesnelerin varlıkların fiziksel özelliklerini betimler.

Kazanım 5. Neden-sonuç ilişkisi kurar.

Göstergeler:

- ✓ Bir olayın olası nedenlerini söyler.
- ✓ Bir olayın olası sonuçlarını söyler.
- ✓ Nesne/durum/olaylar arasındaki neden-sonuç ilişkisini açıklar.

Kazanım 7. Nesne/varlık/olayları çeşitli özelliklerine göre düzenler.

Göstergeler:

- ✓ Nesne/varlık/olayları çeşitli özelliklerine göre karşılaştır.
- ✓ Nesne/varlık/olayları çeşitli özelliklerine göre sınıflandırır.
- ✓ Nesne/varlık/olayları çeşitli özelliklerine göre eşleştirir.

KAVRAMLAR: Sıcak-soğuk, katı-sıvı-gaz, aynı farklı

ÖĞRENME SÜRECİ

GÜNE BAŞLAMA

Çocuklar çember oluştururlar. Güne başlama sürecinin rutinleri (hangi gün, ay, mevsimde olduğu konuşulur; gelmeyen çocuklar belirlenir vs.) Okula gelirken neler gördükleri sorulur, her bir çocuğun konuşması için ortam oluşturulur. Konuşmak istemeyen çocuklar konuşmaları için teşvik edilir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklar ilgileri doğrultusunda öğrenme merkezlerine yönlendirilir. Çocukların süreleri dolduğunda öğrenme merkezlerinde yer değiştirilirken çocukların birbirlerine teşekkür etmeleri, saygılı davranmaları gerektiği hatırlatılır.

TOPLANMA TEMİZLİK KAHVALTI GEÇİŞLER

Öğrenme merkezlerinde oyun tamamlandıktan sonra merkezlerin bir sonraki güne hazır, düzenli ve temiz bırakılması söylenir. Beslenme zamanı için tuvalet ihtiyaçlarının giderilmesi ve el yıkama için lavabolara geçilir. Öğretmen bu esnada çocuklara sözel yönergeler vererek hatırlatmalarda bulunur. (Tuvalette tuvalet kağıdı kullanılması gerektiği, çıktıktan sonra sabunla ellerin yıkanması gerektiği, yıkanan ellerin kurulması gerektiği) ellerini yıkayan çocuklar sıraya geçer ve beslenme alanına geçilir.

DRAMA-FEN BÜTÜNLEŞTİRİLMİŞ (BÜYÜK GRUP ETKİNLİĞİ)

ETKİNLİK ADI: Kar Yağıyor

SÖZCÜKLER: Kristal

DEĞERLER:

MATERYALLER:

Öğretmen çocuklara birbirinden farklı şekil ve boyuttaki kar tanesi görsellerini çocuklara gösterir. Kar tanelerinin benzerliklerini ve farklılıklarını incelemelerini ister. Çocukların yanıtlarından sonra tüm kar tanelerinin şeklinin birbirinden farklı olduğunu hiçbirinin diğerine benzemediğini söyler. Kar tanelerinin gökyüzünden yere inerken tanelerin birbirine değmeden yere düştüğünü ekler.

“Çocuklar şimdi sizlerle bir oyun oynayacağız. Oyunumuzda hepimiz birer kar tanesini canlandıracağız.” der ve çocukların boyunlarına hazırladığı kar tanesi kolyesini takar.

1. Her çocuk bir kar tanesi olduğunu hayal eder.
2. Ellerin, kollarını ve vücutlarını kullanarak serbest bir şekilde kar tanesinin hareketlerini düşünürler.
3. "Şimdi sizinle bir yolculuğa çıkacağız. Gözlerinizi kapatın ve kendinizi bir bulutun içinde hayal edin."

Canlandırma

1. Bulutun İçindeyiz (Başlangıç)
 - Çocuklar ellerini birbirine bağlayarak bir daire oluşturur.
 - Öğretmen, "Siz bir bulutun içindeki su damlacıklarıısınız. Hava çok soğuyor!" der ve çocuklardan yavaşça kollarını açarak büyümelerini, kristalleşmelerini canlandırmalarını ister.
2. Rüzgarla Savrulma
 - Öğretmen, "Bir rüzgar çıktı, sizi buluttan kopardı! Şimdi gökyüzünde savruluyorsunuz." der.
 - Çocuklar sınıfın içinde ellerini ve kollarını açarak yavaşça döner, rüzgarın etkisiyle farklı yönlerde savrulma hareketleri yapar.

3. Kar Taneleri Dönüyor

- Çocuklardan yere inerken yavaşça dönen kar tanelerini taklit etmeleri istenir.
- Arka planda yavaş bir kış müziği açılabilir (isteğe bağlı).

4. Yere Ulaşma ve Birikme

- Öğretmen, "Şimdi hepiniz yavaşça yere düşüyorsunuz ve yumuşacık bir kar yığınını dönüşüyorsunuz." der.
- Çocuklar yere yavaşça çömelir ve elleriyle kar yığınını oluşturacak hareketler yapar.

5. Kar taneleri acaba neye dönüştü?

Kar taneleri yeryüzünde birleşerek karı oluşturmuşlar. Kar ile de farklı şeylere dönüşmüşler.

Acaba siz kardan neye dönüştünüz?

Çocukların tek tek neye dönüştüklerini anlatmaları istenir.

Çocuklarla halka oluşturularak şu sorular sorulur:

- "Kar tanesi olmak nasıl bir histi?"
- "En çok hangi hareketi yaparken eğlendiniz?"
- "Kar tanelerinin birbirinden farklı olması ne anlama geliyor?"

Drama etkinliğinden sonra çocuklar masalarına geçerler. Öğretmen karın nasıl oluştuğunu görsellerle tekrar ederek açıklar. <https://minikumbaradergisi.com/icerik/biliyor-muydun-kar/>

5.kitap 15,16,17,18. Sayfalar yapılır.

“Elimizde malzemeler,

Başlıyoruz deneye!

Su kaynar, buhar uçar,

Bilim işler her yere!

Bakarız, deneriz, sorarız,

Ne olur, nasıl yaparız?

Deney saati, hazırız biz,

Merak eder öğreniriz!” tekerlemesi ise deneye geçilir.

1. Katı Hâl (Buz)

- Çocuklara birer küçük buz parçası verilir.
- Sorular:
 - Bu nedir? Sert mi, yumuşak mı?
 - Elinizde tutunca ne oluyor? (Eriyor, su oluyor.)
- **Gözlem:** Çocuklar buzun katı olduğunu ve erimeye başladığını fark ederler.

2. Sıvı Hâl (Su)

- Erimiş buz su hâline gelir. Şeffaf bir kaba dökülür.
- Sorular:
 - Su nasıl bir şey? Akıyor mu?
 - Ellerinizle tutabilir misiniz?

- **Gözlem:** Çocuklar suyun sıvı hâlde olduğunu, akışkan ve ele alınamadığını keşfederler.

3. Gaz Hâli (Buhar)

- Isıtıcıyla su ısıtılarak buhar oluşturulur (dikkatli bir şekilde ve çocuklardan uzakta yapılır).
- Çocuklara buhar gösterilir ve açıklanır:
 - "Bakın, su ısınıyor ve buhar oluyor! Buhar, gaz hâlidir."
- Sorular:
 - Buharı görebiliyor musunuz?
 - Elimizle tutabilir miyiz?
- Çocuklarla madde hâlleri hakkında konuşulur:
 - "Buz, su ve buhar nasıl farklı?"
 - "Hangi hâl daha soğuk, hangisi sıcak?"
- Deney sırasında öğrendiklerini ifade etmeleri teşvik edilir.

AÇIK ALANDA OYUN

Çocuklarla okul bahçesine çıkılır. Çocuklar serbest olarak oyun oynarlar. Öğretmen bu sırada gözlem yapmaya ve gözlemlerini kaydetmeye devam eder.

SANAT-TÜRKÇE-MÜZİK BÜTÜNLEŞTİRİLMİŞ (Büyük grup etkinliği)

ETKİNLİK ADI: Bu Kış Uyumasak Olmaz Mı?

SÖZCÜKLER:

DEĞERLER:

MATERYALLER: Buz, su, tutkal, tuz, siyah karton, sulu boya

Öğrenciler sanat etkinliği için masalara geçer “Kar beyaz değil de başka ne renk yağmasını isterdin?”

Öğretmen siyah karton üzerine beyaz kalemle kar tanesi çizer ve her bir öğrenciye verir. Öğrencilerden kar tanesinin üzerini fırça yardımıyla tutkalla kaplamasını ister. Kar taneleri tutkalla kaplandıktan tutkallar kurumadan üzerlerine tuz dökülür. Tutkalın tuzu çekmesi beklenir ve fazla tuzlar dökülür. Tutkal kuruyunca öğrencilerin kar tanelerini sulu boyaları ile diledikleri gibi renklendirebilecekleri söylenir. Renklendirilen karlar sergilenir.

Öğrenciler mindere gelir. Öğretmen etkileşimli bir şekilde “Bu Kış Uyumasak Olmaz Mı?” isimli hikayeyi okur. <https://cdn.eba.gov.tr/icerik/365GunOyku/154/>

“Tonti ormanda hangi hayvanlarla karşılaştı?”

“Uyanmak için nasıl bir düzenek kurdu?”

“Hiç uyumasak nasıl olurdu?” soruları hikaye sonrası sorulur.

Kardan Adam şarkısı ile ritim ve dans etkinliği uygulanır. <https://www.youtube.com/watch?v=vkLR-L-82o0>

DEĞERLENDİRME

Etkinlikler sırasında çocuklar gözlemlenecek, fotoğraf ve video kayıtları alınması planlanmaktadır.

Çocukla Günü Değerlendirme:

Bir kar tanesi olduğunda kendini nasıl hissettin?

Rüzgarla savrulurken neler hangi hareketleri yaptık?

Kar tanesi olsaydın sen nereye düşmek isterdin?

Kar tanesi olunca hangi şekli aldın?

Kar tanesi nasıl oluşuyor?

Buza dokunmak nasıl bir histi?

Kar tanesini süslerken hangi renkleri kullandın?

Genel değerlendirme:

AİLE VE TOPLUM KATILIMI

Aileler evde çocuklarıyla kış mevsimi ile ilgili sohbet ettikten sonra birlikte bir kar küresi hazırlayabilir.

OKULUN ADI:

YAŞ GRUBU:

ÖĞRETMENİN ADI:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK

Kazanım 8. Araç gereç kullanarak manipülatif hareketler yapar.

- ✓ Nesnelere şekil verir.
- ✓ Farklı yapıştırıcılar kullanarak materyalleri yapıştırır.
- ✓ Farklı nesneleri keser.
- ✓ Parmağını kullanarak çizim yapar.
- ✓ Kalem tutmak için üç parmağını işlevsel kullanır.
- ✓ Nesneleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.

Kazanım 10. Müzik ve ritim eşliğinde hareket eder.

Göstergeler:

- ✓ Bedenini kullanarak ritim çalışması yapar.
- ✓ Müziğin temposuna, ritmine ve melodisine uygun dans eder.
- ✓ Eşli/Grup olarak dans eder.

SOSYAL VE DUYGUSAL GELİŞİM

Kazanım 10. Sosyal ilişkiler kurar.

Göstergeler:

- ✓ Başkalarıyla etkileşime girmeye isteklidir.
- ✓ Başkalarıyla etkileşime girer.
- ✓ Başkalarıyla girdiği etkileşimlerini sürdürür.

BİLİŞSEL GELİŞİM

Kazanım 2: Nesnelerin /varlıkların özelliklerini açıklar

- ✓ Nesnelerin/varlıkların adını söyler.
- ✓ Nesneleri/varlıkları inceler.
- ✓ Nesnelerin varlıkların fiziksel özelliklerini betimler.

Kazanım 5. Neden-sonuç ilişkisi kurar.

Göstergeler:

- ✓ Bir olayın olası nedenlerini söyler.
- ✓ Bir olayın olası sonuçlarını söyler.
- ✓ Nesne/durum/olaylar arasındaki neden-sonuç ilişkisini açıklar.

Kazanım 7. Nesne/varlık/olayları çeşitli özelliklerine göre düzenler.

Göstergeler:

- ✓ Nesne/varlık/olayları çeşitli özelliklerine göre karşılaştır.
- ✓ Nesne/varlık/olayları çeşitli özelliklerine göre sınıflandırır.
- ✓ Nesne/varlık/olayları çeşitli özelliklerine göre eşleştirir.

Kazanım 15. Yer/yön/konum ile ilgili yönergeleri uygular.

- ✓ Nesnelerin/varlıkların mekândaki konumunu söyler.
- ✓ Yönergeye uygun olarak nesne/varlığı doğru yere yerleştirir.
- ✓ Yönergeleri takip ederek mekânda konum alır.

- ✓ Yönerge vererek kişileri mekânda konumlandırır.

Kazanım 16. Geometrik şekilleri tanır.

Göstergeleri:

- ✓ Gösterilen geometrik şeklin adını söyler.
- ✓ Geometrik şekillerin belirleyici özelliklerini söyler.
- ✓ Geometrik şekilleri belirleyici özelliklerine göre karşılaştırır.
- ✓ Söylenen geometrik şekle sahip nesneleri gösterir.
- ✓ Geometrik şekilleri birleştirerek farklı şekiller oluşturur.

KAVRAMLAR: Dikdörtgen, kenar, köşe

ÖĞRENME SÜRECİ

GÜNE BAŞLAMA

Çocuklar çember oluştururlar. Güne başlama sürecinin rutinleri (hangi gün, ay, mevsimde olduğu konuşulur; gelmeyen çocuklar belirlenir vs.) Okula gelirken neler gördükleri sorulur, her bir çocuğun konuşması için ortam oluşturulur. Konuşmak istemeyen çocuklar konuşmaları için teşvik edilir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklar ilgileri doğrultusunda öğrenme merkezlerine yönlendirilir. Çocukların süreleri dolduğunda öğrenme merkezlerinde yer değiştirilirken çocukların birbirlerine teşekkür etmeleri, saygılı davranmaları gerektiği hatırlatılır.

TOPLANMA TEMİZLİK KAHVALTI GEÇİŞLER

Öğrenme merkezlerinde oyun tamamlandıktan sonra merkezlerin bir sonraki güne hazır, düzenli ve temiz bırakılması söylenir. Beslenme zamanı için tuvalet ihtiyaçlarının giderilmesi ve el yıkama için lavabolara geçilir. Öğretmen bu esnada çocuklara sözel yönergeler vererek hatırlatmalarda bulunur. (Tuvalette tuvalet kağıdı kullanılması gerektiği, çıktıktan sonra sabunla ellerin yıkanması gerektiği, yıkanan ellerin kurulması gerektiği) ellerini yıkayan çocuklar sıraya geçer ve beslenme alanına geçilir.

SANAT (BÜYÜK GRUP ETKİNLİĞİ)

ETKİNLİK ADI: Dikdörtgen

SÖZCÜKLER: Kasaba, köprü,

DEĞERLER:

MATERYALLER: Çöp poşeti, tıraş köpüğü, renkli karton

Öğrenciler masalara geçer. Öğretmen öğrendikleri şekillere bugün bir yenisini ekleyeceklerini, dikdörtgen şeklini öğreneceklerini söyler. Renkli kartondan A3 boyutunda çizip kestiği dikdörtgeni öğrencilere gösterir ve incelemelerini ister. Öğretmen öğrencilerle birlikte dikdörtgeninin kenar sayısını sayar. Dikdörtgenin köşelerine dikkat çeker. Birlikte köşeleri sayarlar.

“Sınıfımızda dikdörtgen şeklinde neler görüyorsunuz?”

“Daha önce öğrendiğimiz üçgenin kaç kenarı ve köşesi vardır?”

“Dairenin kaç kenarı ve köşesi vardır?”

“Karenin kaç kenarı ve köşesi vardır?”

“Kare ile dikdörtgenin benzer özellikleri var mıdır?”

“Kare ile dikdörtgenin farklılıkları nelerdir?”

Kare ile dikdörtgen şeklini yan yana gösterip öğrencilerin incelemesine olanak verilir.

Soruların cevaplarından sonra aşağıdaki parmak oyunu öğrencilerle birlikte söylenir.

Şekiller

“Benim oyuncak bir evim var

Çatısı üçgen (ellerle üçgen yapılır)

Kendisi kare(ellerle kare yapılır)

Pencereleri dikdörtgen(ellerle dikdörtgen yapılır)

Çitleri yuvarlak (ellerle yuvarlak yapılır)

Ben bu evi çok severim (eller göğüste birleştirilir)

Her gün oynamak isterim”

Öğretmen masaların üstünü çöp poşeti ile kaplar. Her çocuğun önüne tıraş köpüğü sıkarak. Çocukların elleri ile tıraş köpüğünü düzleştirmesini ister. Çocukların işaret parmaklarını kullanarak öğrendikleri şekilleri tıraş köpüğünün üstüne çizmesini ister. Geometrik şekilleri görselleri dijital ekrandan açılır veya görselleri sınıf panosuna asılır. Çocuklar diledikleri kadar çizip, silip tekrar silerler. Çocukların tüm geometrik şekilleri çizmesine imkan verilir. Öğrendikleri rakamları ve diledikleri resimleri de çizebilir.

AÇIK ALANDA OYUN

Çocuklarla okul bahçesine çıkılır. Çocuklar serbest olarak oyun oynarlar. Öğretmen bu sırada gözlem yapmaya ve gözlemlerini kaydetmeye devam eder.

OYUN-MATEMATİK-TÜRKÇE BÜTÜNLEŞTİRİLMİŞ (Büyük grup etkinliği)

ETKİNLİK ADI: Çalışkan Şekiller Ve Büyük Köprü

SÖZCÜKLER:

DEĞERLER: Yardımseverlik

MATERYALLER:

Sınıf toplanıp temizlendikten sonra öğretmen ve çocuklar oyun alanına geçer. Öğretmen çocukları beşerli küçük gruplara ayırır. Oluşan grup sayısı kadar yere büyükçe bir dikdörtgen çizer.(Elektrik bandı veya tebeşir kullanabilir.) Müzik açıldığında öğrencilerin dikdörtgenin ortasında diledikleri gibi dans edebileceklerini , müzik durduğunda ise herkesin bir köşe kapması gerektiğini söyler. Bu durumda bir öğrenci açıkta kalacaktır. Bu yüzden çok dikkatli bir şekilde oyunu takip etmeleri gerektiği belirtilir. Oyunda açıkta kalan üzülmemesi için oyun birkaç kez tekrar edilir.

Daha sonra öğrencilerden bedenlerini kullanarak dikdörtgen oluşturmaları istenir. Önce küçük grup çalışmaları ile başlanıp da sonra tüm sınıfın katıldığı büyük bir dikdörtgen oluşturulur. Çocuklar kendi aralarında nasıl bir dikdörtgen oluşturacaklarına karar verirler.

Daha sonra masalara geçilerek 5. Kitap 19,20,21 ve 22. Sayfalar yapılır. Kitap çalışmasından sonra öğretmen öğrencilere A4 kağıdı üzerine çizilmiş 9lu temel sudoku kalıbı verir. Her öğrenciye 3 farklı renkte

3'er tane dikdörtgen verir.(Dikdörtgen lego da olabilir. Lego yoksa renkli kartonlardan da dikdörtgen oluşturup verebilir.) Her sütunda ve satırda her renkten bir tane dikdörtgen olmalıdır. Öğrenciler minderlere geçerler ve öğretmen tekerlemeyi söyleyerek hikayeye başlar.

Portakalı soydum başucuma koydum

Ben bir masal uydurdum

Başlasın masal saati

Portakalı soydum başucuma koydum

Ben bir masal uydurdum

Başlasın masal saati

O piti piti karamela sepeti

O piti piti karamela sepeti

Başlasın masal saati

Tik tak tiki tiki tak

Tik tak tiki tiki tak

Başlasın masal saati

Çalışkan Şekiller ve Büyük Köprü

Bir zamanlar, **Geometri Kasabası** adında bir yerde, tüm şekiller birlikte yaşırdı. Bu kasabanın en sevilen sakinleri **Dikdörtgen**, **Kare**, **Üçgen**, ve **Daire** idi. Hepsi hem çok yetenekli hem de birbirlerine çok yardımcı olurlardı. Ama bir gün, kasabanın ortasındaki nehir üzerinde bulunan köprü yıkıldı!

Kasaba halkı çok üzgündü çünkü artık diğer tarafa geçemiyorlardı. Kasabanın şekilleri hemen bir toplantı yaptı. Dikdörtgen söz aldı:

“Yeni bir köprü yapmamız gerek! Hepimiz çalışırsak bunu başarabiliriz!”

Şekiller, köprü yapmak için işe koyuldu. Ama önce herkes ne yapabileceğini düşündü:

1 Dikdörtgen dedi ki:

“Ben çok sağlam ve dümdüzüm. Köprünün ana tabanını yapmak benim işim!”

Dikdörtgen hemen uzun kenarlarını ve dört köşesini kullanarak köprünün tabanını oluşturdu.

2 Kare heyecanla atıldı:

“Benim kenarlarım eşit, her yere uyabilirim. Yan duvarları ben yaparım!”

Kare, dört kenarı ve dört köşesiyle yan duvarları inşa etti, herkesin güvenle geçmesini sağladı.

3 Üçgen biraz düşünüp dedi ki:

“Benim güçlü bir sırrım var: çatılar ve destekler! Ben köprüyü sağlam tutarım!”

Üçgen, üç kenarını ve üç köşesini kullanarak köprünün altına sağlam destekler yerleştirdi.

4 Daire de yerinde duramıyordu:

“Ben yuvarlak olabilirim ama çalışkanım! Köprüyü süslerim ve herkesin eğlenmesini sağlarım!”

Daire, köprüye parlak ve güzel süslemeler ekledi.

Günlerce çalışan şekiller sonunda köprüyü tamamladı. Dikdörtgenin uzun tabanı, Karenin sağlam duvarları, Üçgenin destekleri ve Daire'nin güzel süslemeleriyle köprü harika görünüyordu! Kasaba halkı bu çalışkan şekilleri çok sevdi. Herkes yeni köprüden geçerken şarkılar söylüyor, dans ediyordu.

Bir gün Daire dedi ki:

“Hepimizin farklı özellikleri var, ama bu farklılıklarla harika işler yapabiliyoruz!”

Şekiller hep birlikte başlarını sallayarak güldü ve “Evet, çalışkanlık ve iş birliğiyle her şeyi başarabiliriz!” dediler.

DEĞERLENDİRME

Etkinlikler sırasında çocuklar gözlemlenecek, fotoğraf ve video kayıtları alınması planlanmaktadır.

Çocukla Günü Değerlendirme:

Tıraş köpüğüne dokunmak sana neler hissettirdi?

Kalemle yazmak mı kolay parmağınla yazmak mı kolay?

Yazı yazmak ve resim yapmak için tıraş köpüğü yerine kullanabileceğimiz başka hangi malzemeler var?

Vücudunu kullanarak şekiller oluşturmak nasıldı?

Bugün en çok hangi etkinliği yaparken eğlendin?

Genel değerlendirme:

AİLE VE TOPLUM KATILIMI

Evde çocuklardan dikdörtgen şekilli nesneleri bulmaları ve aileleriyle kenarlarını/köşelerini saymaları istenir.