

OCAK AYI
GÜNLÜK PLANLARI

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

TARİH: 04.01.2027

ALAN BECERİLERİ:

TÜRKÇE ALAN

TADB. Dinleme

TAEOB. Erken Okuryazarlık

MATEMATİK ALANI

MAB6. Sayma

MAB1. Matematiksel Muhakeme

HAREKET VE SAĞLIK ALANI

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

HSAB2. Aktif ve Zinde Yaşam İçin Sağlık Becerileri

SANAT ALANI

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB1. Temel Beceriler

Saymak, yazmak, çizmek

KB2. Bütünleşik Beceriler

KB2.3.Özetleme Becerisi

KB2.3.SB2. Metin/olay/konu/durum ile ilgili sınıflandırma yapmak

KB2.3.SB3. Metin/olay/konu/durumu yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)

EĞİLİMLER:

E1.Benlik Eğilimleri

E1.5.Kendine Güvenme (Öz Güven)

E2. Sosyal Eğilimler

E2.2.Sorumluluk

E2.3.Girişkenlik

E2.5.Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1.Uzmanlaşma

E3.5.Açık Fikirlilik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2. Sosyal Yaşam Becerileri

SDB2.2.İş Birliğı Becerisi

SDB2.2.SB1. Kişi ve gruplarla iş birliğı yapmak

SDB2.2.SB2. Düşüncelerini başkalarıyla tartışmak/müzakere etmek

SDB3. Ortak/Birleşik Beceriler

SDB3.1. Uyum Becerisi

SDB3.1.SB4.Yeni, değişen ve belirsiz durumlarda davranış veya eylemin doğasını, seviyesini ve derecesini ayarlamak

Değerler:

D3. Çalışkanlık

D3.3. Araştırmacı ve sorgulayıcı olmak

D3.3.5. Yaratıcılığını geliştirecek faaliyetlere katılır.

D3.3.6. Çeşitli fikir, argüman ve yeni bilgilere açık olur.

Okuryazarlık Becerileri:

OB4. Görsel Okuryazarlık

OB4.2. Görseli Yorumlama

OB4.2.SB3. Kendi ifadeleriyle görseli nesnel, doğru anlamı değiştirmeyecek bir şekilde yeniden ifade etmek

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

TÜRKÇE ALAN

TADB.1. Dinleyecekleri/izleyecekleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyalleri yönetebilme

TADB.1.b. Seçilen materyalleri dinler/izler.

TAEOB.6. Yazma öncesi becerileri kazanabilme

TAEOB.6.a. Boyama ve çizgi çalışmaları yapar.

MATEMATİK ALANI

MAB.1. Ritmik ve algısal sayabilme

MAB.1.a. 1 ile 10 arasında birer ritmik sayar.

MAB.1.b. 1 ile 10 arasında nesne/varlık sayısını söyler.

MAB.4. Matematiksel olgu, olay ve nesnelere ilişkin çıkarım yapabilme

MAB.4.b. Nesne, olgu ve olayları karşılaştırır.

HAREKET VE SAĞLIK ALANI

HSAB.6. Eşle/grupla hareket örüntüleri sergileyebilme

HSAB.6.a. Eşiyle hareket eder.

HSAB9. Aktif ve sađlıklı yařam iin hareket edebilme

HSAB.9.a. İ ve dıř mekânda hareketli etkinliklere istekle katılır.

HSAB.9.b. Gnlk yařamda duruma ve řartlara uygun giyinmeye gayret eder.

HSAB.10. Sađlıklı yařam iin temizliđe ve dzene dikkat edebilme

HSAB.10.a. Kiřisel temizliđini desteksiz yapmaya gayret gsterir.

SANAT ALANI

SNAB.4. Sanat etkinliđi uygulayabilme

SNAB.4.c. Yaratıcılıđını geliřtirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.

İERİK ÇEREVESİ:

Kavramlar: Sayı/Sayma (1-10 arası sayılar), Renk (Kırmızı)

Szckler: Arkadařlık

Materyaller: Mandallar, sepet, mzik, oyun hamuru

Eđitim/đrenme Ortamları: Sınıf, Okul Dıřı Ortamlar

ĐRENME-ĐRETME UYGULAMALARI

GNE BAřLAMA ZAMANI

đretmen gne yoklama ile bařlar. Yoklama ncesinde ocukların hepsine ‘‘Bugn nasılsın?’’ diye sorar ve ocukların kendilerini ifade etmelerine fırsat sunar (E1.5.). nce kendi ismini syleyerek ‘‘Esra burada, Ali nerede?’’ der. Ali nce kendi adını syleyerek aynı cmle kalıbında bařka arkadařını sorar. ‘‘Ali burada Cemre nerede?’’ yoklama bu řekilde devam eder (SDB2.2.SB1.). ember zamanına geilerek gnlk etkinlik akıřından ocuklara bahsedilir.

ĐRENME MERKEZLERİNDE OYUN

ocuklarla birlikte hava kořullarına uygun giyinmeleri sađlanarak aık hava đrenme merkezinde vakit geirmeleri iin okul bahesine ıkılır (HSAB.9.b.). (neri: nceki gn velilerden yađmur izmesi olanlardan getirmeleri istenebilir.) Okul bahesinde masalar, eřitli kaplar, toprak aletleri, karıřım aletleri vb. ile oluřturulan amur mutfađında ocukların zgn řekilde vakit geirmelerine olanak sađlanır (E2.3., SDB3.1.SB4., D3.3.5.). bu esnada đretmen ocukların yanlarında sohbet ederek gzlem yapar.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

Oyunun sonunda đretmen ses bombası/hoparlr ile ‘‘Baltalar elimizde’’ řarkısını aarak ocukların bahedeki oyun alanını toplamalarına rehberlik eder (TADB.1.b.).

Baltalar Elimizde

Baltalar elimizde, uzun ip belimizde

Biz gideriz ormana, hey ormana

Baltalar elimizde, uzun ip belimizde
Biz gideriz ormana, hey ormana
Yaşlı kütük keseriz, testereyle biçeriz
Biz gideriz ormana, hey ormana
Yaşlı kütük keseriz, testereyle biçeriz
Biz gideriz ormana, hey ormana
Akşam odun yanınca, alevler parlayınca
Şarkı söyler güleriz, biz güleriz
Akşam odun yanınca, alevler parlayınca
Şarkı söyler güleriz, biz güleriz

Bahçeden okul binasına girişte ayakkabıların temizliğine, eller ve kıyafetlerin temizliğini nasıl yapmaları gerektiği öğretmen tarafından çocuklara ifade edilir. Her çocuğun kendi kişisel temizlik ihtiyacını karşılamasına destek olunur (HSAB.10.a., E2.2.).

ETKİNLİKLER

Çocuklarla sınıfa gelindiğinde “Kaç tane mandal taktın?” adlı oyunun oynanacağı belirtilir (HSAB.9.a., E2.5.). Gerekli malzemeler çocuklarla birlikte hazırlanır. İki küçük sepetin içine 10 ‘ar tane mandal konulur. Oyun alanının ortasına bir daire çizilir. Dairenin ortasına mandal sepetleri yerleştirilir. Saymaca ile dört çocuk seçilir ve ikiyeşerli eşleştirilir. Oyunun kuralları açıklanır ve hareketli bir müzik açılır. “Başla” komutuyla birlikte mandal takma görevini alan çocuk, eşinin kıyafetleri üzerine mandal takmaya başlar. Müzik durdurulur ve hep birlikte grupların mandalları sayılır (MAB.1.a., MAB.1.b.). Sınıfta bulunan yazı tahtasında oluşturulan tabloya çocukların sonuçları yazmaları istenir (KB1.). Her grubun sonunda hangi sonucun (sayının) daha yüksek olduğu, hangisinin daha küçük olduğu çocuklarla birlikte yorumlanır (MAB.4.b., KB2.3.SB2.).

Çocuklardan gerekli malzemeleri alarak çalışma masalarına oturmaları istenir. Çalışma kitabındaki yönergeler öğretmen tarafından çocuklara okunarak ilgili etkinliklerin tamamlanması sağlanır (Eğitim Seti Kitap 3). “Rakamların kesik çizgilerini birleştirelim (s.46). Turuncu kutu içindeki varlıklara dikkat edelim. Aşağıdaki resimler arasından bu varlıkları bulup yuvarlak içine alalım. Kaç tane varlık işaretledik? Sayalım. Bulduğumuz varlık sayısını işaretleyelim (s.47).”

Çalışmanın sonrasında öğretmen “Topum” adlı şiiri okumaya başlar. Bu esnada çocuklardan sandalyelerini alarak masalara geçmeleri istenir.

Topum

Bir topum var lastikten

Lastik deęil elikten

Ne yırtılır ne patlar

Vurduka zıplar atlar

Atar oynarım hop hop

Ne guzeldir lastik top (Yusuf Ziya ORTA)

ocukların dikkatini ektikten sonra hepsine kırmızı oyun hamurlularından paralar verir.

ocuklardan kırmızı kk toplar yapmaları ve yaptıkları topları nce her ocuęun bireysel olarak sayması istenir (KB1.). Daha sonra sınıf olarak yan yana dizerek sayarak toplamda ka kırmızı top olduęunu belirtmelerine rehberlik edilir. ğretmen masanın zerinde duran kırmızı toplardan rastgele ikisini eline alır. “Şimdi elimde ka top var?” diye sorar. “2 topum var. Peki bu topları birleştirimse ka topum olur?” sorusunu yneltir. Tekrar eline 3 top alır ve “5 topum olması iin ne yapmalıyım?” gibi sorularla basit matematik alıřmaları yapılır. ocuklardan gnll olanların da arkadaşlarına bu şekilde basit iřlemler yaptırmalarına olanak verilir.

ğretmen ocuklara “ocuklar bu kırmızı oyun hamurlarından iki arkadaş yapacaęız.” diyerek toplanan oyun hamurunu iki eř paraya ayırır. Tamamen zgn şekilde iki insan şeklini oyun hamurlarından oluřturur. (Bu esnada ocuklardan mutlaka yardım alınır.) Takma gz, aęız, boncuk, dęme gibi kk artık materyallerin bulunduęu bir kseyi getirerek ocuklardan bu iki karaktere bazı aksesuarlar eklemeleri gerektięini belirtir. ocuklarla birlikte bu iki karakter oluřturulur. “ocuklar bu iki karakteri sizinle tanıştırayım. Bunlar iki yakın arkadaşlar. Birazdan size bu iki arkadaşın bařından geen bir olayı anlatacaęım” der. Arkadařlıęın ne olduęu hakkında ocuklarla sohbet bařlatılır. “Nasıl arkadaş olunur? Arkadař diye kimlere deriz?” soruları ve ocuklardan gelen yanıtlar zerine sohbet edilir (KB2.3.SB3.). “İki Arkadař” adlı yky ğretmen iki oyun hamurundan yapılan karakterleri oynatarak anlatır.

İki Arkadař

İki arkadaş ormanda yryorlardı. Birdenbire nlerine bir ayı (sınıftaki bir oyuncak kullanılabilir) ıktı. Arkadařlarından birisi kořup katı, bir aęaca tırmandı. Kendini gizledi. Dięeri ise ortada kalakaldı. Ne yapabiliirdi ki? Ancak yzkoyun yere yatıp bayılmıř taklidi yaparsa belki kurtulurdu. Dřndęn de yaptı. Ayı gelip onu koklamaya bařlayınca da nefesini tuttu. Ayı ekip gidince, aęaca tırmanmıř olan arkadaşını ařaęı indi. Arkadařının yanına geldi. Glerek: “Sylesene, ayı senin kulaęına ne fısıldadı?” dedi. “Ne mi fısıldadı? Bana arkadaşları tehlikedeysen kaıp giden kiřilerden sakınmamı syledi.(Tolstoy)” dedi.

Hikâyenin sonunda çocuklara hikâye ile ilgili sorular sorulur ve çocuklardan kendi düşünce ve duygularını ifade etmelerine fırsat verilir (E3.5., D3.3.6., SDB2.2.SB2.).

-Ayıyı görünce kaçan çocuk sizce ne yapabilirdi?

-Tehlikeli bir durumda veya arkadaşımızın bize ihtiyacı olduğu durumlarda ne yapmalıyız?

-Arkadaşlar birbirine nasıl davranmalıdır?

Çocuklardan bir arkadaşıyla birlikte eş olmasını ister. Eş olan çocuklar ayrı yerlere oturacak şekilde sınıfta istedikleri yere yerleşir. Öğretmen çocuklara eş oldukları arkadaşlarına bir arkadaşlık resmi yapmaları gerektiğini belirtir (HSAB.6.a.). Çocuklara birer resim kâğıdı ile çeşitli boyalar sunulur. Çocukların özgün şekilde çalışmalarından sonra tüm resimler önce sergilenir (TAE0B.6.a., 0B4.2.SB3., KB1., SNAB.4.c.). Her resmin sağ üst köşesine öğretmen tarafından “Buse’den arkadaşı Emre’ye” yazısı yazılır. Çocuklar resimlerini kendi sahiplerine vererek birbirlerine teşekkür ederler.

DEĞERLENDİRME

Bugün güne nasıl hissederek başladın?

Çamur mutfağında neler yaptın?

Çamurla oynarken başka alet veya nesnelere ihtiyacın oldu mu?

Sen bir sayı olsan ne olurdu?

Bir denizde kaç balık vardır?

Mandal oyununda mandal yerine ne kullanabilirdin?

Arkadaşlık ne demek?

Senin en yakın arkadaşın kim?

İnsanlar neden birbiriyle arkadaş olurlar?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çamur mutfağında çocuklarla birlikte arkadaşlık üzerine çamurdan bir tablo yapılabilir.

Destekleme: Resim çalışmasında eşi olmayan çocuğun istediği bir arkadaşına resim yapmasına ve sınıftaki gönüllü bir çocuğun tek kalan çocuğa resim yapmasına yardımcı olunabilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Anne babalardan en yakın arkadaşlarıyla çekindikleri bir anı fotoğraflarını çocuklarıyla paylaşarak “arkadaşlık” kavramı üzerinde sohbet etmeleri istenebilir.

Toplum Katılımı: Rakamların ve sayıların günlük hayatta nerelerde kullanıldığını çocuklarla birlikte araştırmaları önerilebilir.

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

TARİH: 05.01.2027

ALAN BECERİLERİ:

TÜRKÇE ALAN

TAEOB. Erken Okuryazarlık

MATEMATİK ALANI

MAB1. Matematiksel Muhakeme

FEN ALANI

Bilimsel gözlem yapma

HAREKET VE SAĞLIK ALANI

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

HSAB2. Aktif ve Zinde Yaşam İçin Sağlık Becerileri

SANAT ALANI

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB1. Temel Beceriler

Yazmak, çizmek

KB2. Bütünleşik Beceriler

KB2.3.Özetleme Becerisi

KB2.3.SB2. Metin/olay/konu/durum ile ilgili sınıflandırma yapmak

KB2.10.Çıkarım Yapma Becerisi

KB2.10.SB1. Mevcut bilgisi dâhilinde varsayımda bulunmak

EĞİLİMLER:

E2. Sosyal Eğilimler

E2.4.Güven

E2.5.Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.5.Açık Fikirlilik

E3.11.Özgün Düşünme

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2. Sosyal Yaşam Becerileri

SDB2.1.İletişim Becerisi

SDB2.1.SB5. İletişiminin önündeki engelleri ortadan kaldırmak

SDB2.2.İş Birliği Becerisi

SDB2.2.SB1. Kişi ve gruplarla iş birliği yapmak

SDB2.2.SB4. Ekip (takım) çalışması yapmak ve yardımlaşmak

Değerler:

D3. Çalışkanlık

D3.3. Araştırmacı ve sorgulayıcı olmak

D3.3.5. Yaratıcılığını geliştirecek faaliyetlere katılır.

D7.Estetik

D7.2. Üretkenliği ve ruhsal gelişimi desteklemek

D7.2.4. Estetik bakış açısıyla özgün eserler ortaya koyar.

Okuryazarlık Becerileri:

OB4. Görsel Okuryazarlık

OB4.2. Görseli Yorumlama

OB4.2.SB1. Görseli incelemek

OB4.2.SB2. Görseli bağlamdan kopmadan dönüştürmek

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

TÜRKÇE ALAN

TAE0B.1. Yazı farkındalığına ilişkin becerileri gösterebilme

TAE0B.1.a. Görsel semboller arasından yazıyı gösterir.

TAE0B.6. Yazma öncesi becerileri kazanabilme

TAE0B.6.a. Boyama ve çizgi çalışmaları yapar.

MATEMATİK ALANI

MAB.3. Matematiksel olgu, olay ve nesneleri yorumlayabilme

MAB.3.b. Geometrik şekillerin farklı biçimsel özelliklere sahip örneklerini oluşturur.

MAB.4. Matematiksel olgu, olay ve nesnelere ilişkin çıkarım yapabilme

MAB.4.a. Örüntüyü kuralına uygun olarak devam ettirir.

FEN ALANI

FAB.1. Günlük yaşamda fenle ilgili olaylara/olgulara ve durumlara yönelik bilimsel gözlem yapabilme

FAB.1.c. Canlı ve cansız varlıkların niteliklerini (hareket, beslenme gibi) açıklar.

HAREKET VE SAĞLIK ALANI

HSAB.6. Eşle/grupla hareket örüntüleri sergileyebilme

HSAB.6.a. Eşyle hareket eder.

HSAB9. Aktif ve sađlıklı yařam iin hareket edebilme

HSAB.9.a. İ ve dıř mekânda hareketli etkinliklere istekle katılır.

HSAB.10. Sađlıklı yařam iin temizliđe ve düzene dikkat edebilme

HSAB.10.b. Bulunduđu çevrenin temizliđine / düzenine öğretmen gözetiminde katkıda bulunur.

SANAT ALANI

SNAB.4. Sanat etkinliđi uygulayabilme

SNAB.4.. Sanat etkinliklerinde yaratıcı ürünler oluşturur.

İERİK EREVESİ:

Kavramlar: Geometrik řekil (Daire, Ügen)

Sözcükler: İletişim

Materyaller: Kulaklık, göz bandı, arka planda gürültü çıkaran bir cihaz vb., geometrik řekil kartları, azı tahtası/tableti, “E-e” sesine ait görseller, A5 boyutundaki kâğıtlar, “E” sesi basılmış olan kâğıtlar, sepet, yazı tahtası, tahta kalem, canlı ve cansız varlıkların resim kartları, daire ve üçgen řekli çizilmiş olan kâğıtlar, yapıştırıcı, çeřitli boyalar, mendil, sandalye

Eđitim/Öđrenme Ortamları: Sınıf, Okul Dıřı Ortamlar

ÖĐRENME-ÖĐRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAřLAMA ZAMANI

ocuklar selamlanarak karřılanır ve ember zamanına davet edilir. Gün iinde yapılacak etkinliklerden kısaca bahsedilir. Öğretmen ocuklara “ocuklar insanlar nasıl iletişim kurarlar?” diye sorar. ocukların yanıtları dinlenir ve deđerlendirilir (KB2.10.SB1.). Konuşarak, bakışlarla, duygular hissederek, dokunarak iletişimin sađlandığından bahsedilir. “Peki neler bizim birbirimizle iletişim kurmamızı engeller?” sorusu yöneltilerek ocukların yanıtları dinlenir. Gözlerin görmemesi, duyamamak, dokunamamak vb. iletişimi engellediđi vurgulanır. “Birisiyle iletişim kuramadığınızda ne yaparsınız?” sorusu ile de problem özme aşamasına geilir. ocukların yanıtları dođrultusunda kısa bir oyun oynanır. Öğretmen sesli veya görsel engeller oluşturmak iin çeřitli materyalleri (örneğin, kulaklık, göz bandı, arka planda gürültü çıkaran bir cihaz vb.) ocukların görebileceđi řekilde gösterir. ocuklardan birisi gönüllü olarak seilerek engellerden bir tanesi uygulanır. Örneđin; gözleri bađlanır. Öğretmen sınıftan bařka bir ocuđun, gözleri bađlanan ocuđa bir resim göstermesini ve gözleri kapalı olan ocuđa bu resimde neler olduđunu anlatmasını ister. Gözleri bađlı olan ocuđun duygularını ifade etmesi istenir. Oyun bu řekilde farklı iletişim engelleri ve özüm yolları ile devam eder (SDB2.1.SB5.).

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Matematik merkezine farklı renklerde geometrik şekil kartları konularak çocukların örüntü çalışmaları yapmalarına fırsat sunulur (MAB.4.a.). Erken okuryazarlık merkezine yazı tahtası/tableti ile “E-e” sesine ait görseller konularak çocukların çizim yapmaları ve harfi inceleyerek yazmaları sağlanır (TAEOB.1.a., KB1). Tüm merkezlerde vakit geçirmelerine rehberlik edilir.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

Sınıfın toplanması ve temizlik süreci başlarken öğretmen çocuklarla “Ben sizlere toplanma esnasında E dediğimde herkes sınıfı toplamaya başlayacak. Kimin omzuna dokunup E dersem o arkadaşınız E ile şarkılı ve ritmik bir ses çıkaracak” der. Öğretmen süreci eğlenceli hale getirerek sınıfın toplanmasını sağlar (HSAB.10.b.).

ETKİNLİKLER

Öğretmen o güne kadar öğrenilen rakamları A5 boyutundaki kâğıtlara basarak yere dağınık düzende yerleştirir. Aralarına “E” sesi basılmış olan kâğıtlar da koyar. Öğrenciler iki gruba ayrılır. Grupların karşısına birer sepet konulur. Rakamların bir sepete, E sesinin diğer sepete gruplanması komutu verilerek süre başlatılır (SDB2.2.SB4.). Oyun sonunda her iki sepette toplanan kartlar sayılır ve tüm gruplar alkışlanır (E2.5.). Oyunun sonunda çocuklar çember şeklinde oturur. Her çocuktan “E” sesi ile başlayan birer kelime söylemesi istenir. Daha sonra “E” sesi ile biten kelimeler söylenir. Söylenen tüm kelimeler yazı tahtasına öğretmen tarafından yazılır. Oyunun sonunda farklı renk tahta kalem ile “E” harfleri çocuklar tarafından bulunarak altları çizilir veya daire içine alınır (KB1.).

Çocuklardan gerekli malzemeleri alarak çalışma masalarına oturmaları istenir. Çalışma kitabındaki yönergeler öğretmen tarafından çocuklara okunarak ilgili etkinliklerin tamamlanması sağlanır (Eğitim Seti Kitap 3). “Eldiven “E ” sesi ile başlıyor. Eldiven gibi adı “E ” sesi ile başlayan varlıkların çiçeklerini boyayalım (s.48). Resimleri inceleyelim. Adı “E” sesi ile biten varlıkların resminin çiçeğini boyayalım (s.49). Şemsiyenin adının içinde “E” sesi var. Adında “E” sesi olan varlıkları işaretleyelim (s.50).”

Öğretmen çocuklara canlı ve cansız bazı varlıkların resimlerinin olduğu kartları gösterir. Bu görsellerde hayvanlar, bitkiler, eşyalar, mekanlar vb yer almaktadır. Çocukların bu görselleri incelemeleri imkân verilir (OB4.2.SB1.). Çocuklara resimlerde neler gördükleri, hangilerinin birbirine benzediği, benzeyenlerin ne gibi ortak yanlarının olduğu gibi sorular sorulur (FAB.1.c., E3.5.). Daha sonra gruplama yapmaları istenir. “Çocuklar bu resimleri nasıl grup olurlar?” diyerek çocukların eleştirel bakmaları sağlanır. Hayvanlar, nesneler, bitkiler vb gruplar oluşturularak nesneler yanyana gruplanır (KB2.3.SB2.). Çalışmanın ardından çocuklar

3-4 kişilik gruplara ayrılarak sınıfın birer köşesine yerleşmeleri sağlanır. Her gruba üzerinde daire ve üçgen şekli çizilmiş olan kağıtları dağıtır. Resim kağıdının tam ortasında daire veya üçgen çizilmiş olmalıdır. Öğretmen her gruba bu görsellerden bir adet kesilmiş resim vererek (örneğin; bir hayvan, bir bitki, bir eşya) çocuklardan önlerindeki kağıtlarda şeklin istedikleri yerine yapıştırmalarını ister (MAB.3.b.). Daha sonra gruplardan resimlerini istedikleri şekilde boyalarla çizim yaparak tamamlamaları söylenir (SNAB.4.ç., TAEOB.6.a.). Resmi biten gruplara bu resimleri kullanarak bir hikâye oluşturmaları için rehberlik edilir (D7.2.4, E3.11., OB4.2.SB2., D3.3.5.). Her grup iş birliği içinde oluşturduğu hikâyesini sınıfla paylaşır. Çocuklarla açık hava okul bahçesine çıkılır. “Yolcu evini bul” adlı oyunun oynanacağı söylenir (HSAB.9.a.). Çocuklar ikili eş yapılır ve eşlerin gözleri mendil ile bağlanır (SDB2.2.SB1.). Diğer çocuklar geniş bir halka oluşturarak gözleri kapalı olan arkadaşlarını tehlikelerden korumaya çalışırlar (E2.4.). Halka içine bir sandalye konulur ve gözleri kapalı olan eşler ellerini kullanarak sandalyeyi bulmaya çalışırlar (HSAB.6.a.). Sandalyeyi ilk bulup oturan oyunu kazanır. Oyuna diğer eşlerle devam edilir. Oyun sonunda çocuklara gözleri kapalı iken neler hissettikleri sorularak onların duygu ve düşünceleri dinlenir.

DEĞERLENDİRME

Kimlerle iletişim kurarsınız?

Sen hayvanlarla nasıl iletişim kurarsın?

Hangi durumlarda konuşamazsın?

Birisi senin anlattıklarını dinlemediğinde ne düşünürsün?

Bugün hangi sesi öğrendik?

E sesi bulunan bir kelime söyler misin?

Bahçede oynadığımız oyunun adı neydi?

Yaptığınız resim çalışmasında hangi nesneleri kullandınız?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: “E” sesi ile çocukların marakas eşliğinde ritimlerle bir şarkı oluşturmaları sağlanabilir.

Destekleme: Oyunlarda gözlerini kapatmak istemeyen çocukların farklı engel durumlarını denemelerine imkân verilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: E sesi ile ilgili bir şiir yazmaları istenebilir.

Toplum Katılımı: Hayatımızın neresinde daire ve üçgen şekillerinin olduğunu, ailelerden çocuklarıyla bulmaları istenebilir.

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

TARİH: 06.01.2027

ALAN BECERİLERİ:

TÜRKÇE ALAN

TADB. Dinleme

TAOB. Okuma

TAEOB. Erken Okuryazarlık

MATEMATİK ALANI

MAB1. Matematiksel Muhakeme

MAB4. Veri ile Çalışma ve Veriye Dayalı Karar Verme

FEN ALANI

Deney yapma

SOSYAL ALAN

SBAB8. Coğrafi Sorgulama Becerisi

HAREKET VE SAĞLIK ALANI

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

HSAB2. Aktif ve Zinde Yaşam İçin Sağlık Becerileri

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB1. Temel Beceriler

Okumak, sunmak

KB2. Bütünleşik Beceriler

KB2.10.Çıkarım Yapma Becerisi

KB2.10.SB3. Karşılaştırmak

KB2.10.SB5. Değerlendirmek

KB3. Üst Düzey Düşünme Becerileri

KB3.2.Problem Çözme Becerisi

KB3.2.SB4. Problemin çözümüne yönelik önermeler üzerinden akıl yürütmek

EĞİLİMLER:

E1.Benlik Eğilimleri

E1.1.Merak

E1.4.Kendine İnanma (Öz Yeterlilik)

E2. Sosyal Eğilimler

E2.2.Sorumluluk

E2.5.Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1.Uzmanlaşma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB1. Benlik Becerileri

SDB1.3. Öz Yansıtma Becerisi

SDB1.3.SB1. Kendini değerlendirmek

SDB2. Sosyal Yaşam Becerileri

SDB2.2.İş Birliği Becerisi

SDB2.2.SB5. Sosyal etkileşimlerle elde edilen çıktıları eyleme dönüştürmek

Değerler:

D1.Adalet

D1.2. Hakkaniyetli davranmak

D1.2.5. Görev ve sorumluluklarını kuralına uygun olarak yerine getirir.

D3. Çalışkanlık

D3.3. Araştırmacı ve sorgulayıcı olmak

D3.3.5. Yaratıcılığını geliştirecek faaliyetlere katılır.

D3.3.6. Çeşitli fikir, argüman ve yeni bilgilere açık olur.

Okuryazarlık Becerileri:

OB1.Bilgi Okuryazarlığı

OB1.4. Bilgiyi Sentezleme

OB1.4.SB2. Bilgi parçaları arasında ilişki kurmak

OB4. Görsel Okuryazarlık

OB4.2. Görseli Yorumlama

OB4.2.SB1. Görseli incelemek

OB5. Kültür Okuryazarlığı

OB5.1. Kültürü Kavrama

OB5.1.SB3. Kendi kültürünü fark etmek

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

TÜRKÇE ALAN

TADB.1. Dinleyecekleri/izleyecekleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyalleri yönetebilme

TADB.1.b. Seçilen materyalleri dinler/izler.

TAOB.3. Resimli öykü kitabı, dijital araçlar, afiş, broşür gibi görsel materyalleri çözümleyebilme

TAOB.3.a. Görsel okuma materyallerinde yer alan olayları belirler.

TAEOB.6. Yazma öncesi becerileri kazanabilme

TAEOB.6.a. Boyama ve çizgi çalışmaları yapar.

MATEMATİK ALANI

MAB.4. Matematiksel olgu, olay ve nesnelere ilişkin çıkarım yapabilme

MAB.4.b. Nesne, olgu ve olayları karşılaştırır.

MAB.11. Elde ettiği/eriştiği verileri düzenleyebilme

MAB.11.a. Problemi cevaplamak için veri toplanacak kaynakları söyler.

MAB.13.Problemlerin çözümüne ilişkin bulguları yorumlayabilme

MAB.13.a. Ulaştığı sonuçları çeşitli yollarla ifade eder.

FEN ALANI

FAB. 7. Merak ettiği konular/olay/durum hakkında deneyler yapabilme

FAB.7.b. Birkaç malzeme kullanarak deney yapar.

SOSYAL ALAN

SAB.5.Günlük yaşamda merak ettiği coğrafi olay/ olgu ve mekânlara/durumlara yönelik sorular sorabilme

SAB.5.a. Günlük hava olaylarını uygun şekilde ifade eder.

HAREKET VE SAĞLIK ALANI

HSAB.6. Eşle/grupla hareket örüntüleri sergileyebilme

HSAB.6.b. Grupla hareket eder.

HSAB.10. Sağlıklı yaşam için temizliğe ve düzene dikkat edebilme

HSAB.10.a. Kişisel temizliğini desteksiz yapmaya gayret gösterir.

HSAB.10.b. Bulunduğu çevrenin temizliğine / düzenine öğretmen gözetiminde katkıda bulunur.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Zıt (Karanlık-Aydınlık)

Sözcükler: Hacivat, Karagöz, kukla

Materyaller: Top, fener, farklı nesneler, dik duran bir tahta veya kâğıt vb., gece-gündüz döngüsünü anlatan görsel ağırlıklı kitaplar, mum, fener, çubuk, makas, boya kalemleri, yapıştırıcı, kukla sahnesi, Hacivat-Karagöz videosu

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf, Okul Dışı Ortamlar

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Çocuklar selamlanarak karşılandıktan sonra çember zamanına geçilir. Çocuklara bugün nasıl oldukları, hava durumunun dışarıda nasıl olduğu sorulur ve sınıfta varsa hava grafiği işaretlenir (SAB.5.a.). Çocuklara “Kahkaha” oyunu oynanacağı söylenir. Öğretmen elindeki yumuşak bir oyuncak topu havaya atacağını söyler. Top havada kaldığı süre boyunca herkes kahkaha atacaktır. Öğretmen topu tuttuğunda sessiz olmak gerektiği belirtilir (SDB2.2.SB5., HSAB.6.b.). Topu sırayla tüm çocuklar atar. Oyun herkesin katılımıyla devam eder. Günlük etkinlik akışından çocuklara kısaca bahsedilir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Fen merkezine öğrencilerin ışığın ve gölgenin nasıl oluştuğunu anlamaları için basit deneyler yapabilecekleri materyaller (fener, farklı nesneler, dik duran bir tahta veya kâğıt vb) konulur (FAB.7.b). Fenerin ışığını düz zemin üzerine tutarken farklı şekillerde engelleyerek gölgeler oluşturabilir ve bu gölgelerin boyutlarını ve şekillerini gözlemleyebilmelerine rehberlik edilir (MAB.4.b.). Kitap merkezine gece-gündüz döngüsünü anlatan görsel ağırlıklı kitaplar konulur (OB4.2.SB1., TAOB.3.a., KB1.) . Çocukların tüm merkezlerde vakit geçirmeleri sağlanırken öğretmen gözlem yapar.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

Şarkılı tekerleme eşliğinde sınıfın toplanması sağlanır (HSAB.10. b.)

Haydi Topla

Tik tak, tik tak, saatine bak.

Toplanma saati geldi, haydi kalk.

Haydi bakalım haydi,

Hemen şimdi şimdi,

Toplan toplan toplan.

Fen merkezini topla.

Sanat merkezini topla.

Müzik merkezini topla.

Blok merkezini unutma.

Lavabolara gelindiğinde tuvalet kurallarının yer aldığı görsel birlikte incelenerek, çocukların kurallara uygun kendi ihtiyaçlarını gidermelerine destek olunarak, ihtiyaç duyduklarında öğretmenden yardım isteyebilecekleri hatırlatılır (HSAB.10. a.)

ETKİNLİKLER

Öğretmen sınıfın perdelerini kapatır. Çocuklara perdeler kapatılınca sınıfın neden karanlık olduğu sorulur. Sınıfı aydınlatmak için neler yapılabileceği sorulur. Öğretmen eline mum fener alır. Bunları yakarak sınıfın aydınlanıp aydınlanmayacağı sorulur. Mum ve fener yakılarak sınıfın yeterince aydınlanmadığı gözlemlenir. Ardından perdeler açılır. Oluşan değişiklik sorulur (MAB.11.a.). Aydınlıkta insanların neler yapabildiği, karanlıkta neleri yapmaktan zorlandıkları üzerinde sohbet başlatılır (KB3.2.SB4., KB2.10.SB3., MAB.13.a.). “Karanlıkta oynanan oyun biliyor musunuz çocuklar ?” diye sorulur. Cevaplar alınarak gölge oyunlarına vurgu yapılır (OB1.4.SB2.). Oradan da “Hacivat ve Karagöz’ü tanıyan var mı çocuklar” diye sorulur. Hacivat ve karagözün ne yaptıkları, kimler oldukları ve kültürümüzün bir ögesi oldukları ile ilgili kısa bir bilgilendirme yapmak için kürsü etkinliğine geçilir (OB5.1.SB3.).

Çocukların yakalarına Hacivat ve Karagöz karakterlerinin resimlerinden oluşan rozetleri takarak haftanın kürsü etkinliği için çocuklardan minderlerini alarak uygun yerlere oturmaları istenir (E1.1.). Kürsü etkinliği öncesinde sınıftaki çocukların temel ihtiyaçları giderilerek hazırlanmalarına yardımcı olunur. Sunum esnasında uyulması gereken kurallar (sessiz dinleme, soruları varsa en sonunda sorma) konuşularak çocuklara hatırlatılır. Haftanın kürsü etkinliğinde görevli olan çocuğu kürsüye davet eder (E2.2.). Mikrofon verilerek ailesi ile birlikte konusunu belirleyip hazırladığı dijital ortamdaki “Hacivat Karagöz” konulu sunumunu sınıfta gerçekleştirmesi sağlanır (KB1., D1.2.5., E1.4., E3.1.). Sunumun görseller, materyaller, şarkılar, şiir okuma, hikâye anlatma, deney gibi etkinliklerle çeşitlendirilebileceği ailelerle paylaşılmış olmalıdır. Görevlendirilen çocuğun sunumunu yapmasına rehberlik edilir. Sunum bittikten sonra sınıftaki diğer çocukların soruları, tebrikleri ve teşekkürleri karşılanır (D3.3.6.). Sunum yapan çocuktan sunuma dair değerlendirme yapması istenir ve dinlenir (SDB1.3.SB1., KB2.10.SB5.).

Ardından çocuklara dijital ortamda önceden öğretmen tarafından hazırlanmış Karagöz-Hacivat oyunu izletilir (TADB.1.b.). “Çocuklar ne dersiniz, bizde bu oyunu oynatabilir miyiz? Gördüğünüz gibi karanlık bir ortamda arkadan vuran bir ışık yardımıyla oynanan bir oyun sahnesi. Bizde istersek bunu sınıfımızda oluşturabiliriz” der. Çocukları masalara alır. Hepsine Hacivat karagöz kalıpları olan kartonları dağıtır. Çocukların boyayıp kesmeleri için rehberlik eder. Kesimi biten karakterlere çubuklar takılarak çomak kukla yapımı sağlanır (TAE0B.6.a.). Yine sınıfın perdeleri kapalı tutularak öğretmen tarafından hazırlanan kukla sahnesinde çocukların karakterlerini oynatmaları sağlanır (D3.3.5., E2.5.).

Çocuklardan gerekli malzemeleri alarak çalışma masalarına oturmaları istenir. Çalışma kitabındaki yönergeler öğretmen tarafından çocuklara okunarak ilgili etkinliklerin tamamlanması sağlanır (Eğitim Seti Kitap 3). “Resimleri inceleyelim. İki resim arasında ne gibi farklar var söyleyelim? Karanlığı anlatan resimdeki ay şeklini, aydınlığı anlatan resimdeki güneş şeklini boyayalım (s.51).”

DEĞERLENDİRME

Hangi merkezde vakit geçirdin?

Bugün sınıfta karanlık ve aydınlık ile ilgili neler dikkatini çekti?

Bugün ilk defa öğrendiğin bir şey bizimle paylaşır mısın?

Karanlık ve aydınlık arasında nasıl bir fark var?

Karanlık ve aydınlığı bilmek neden önemli ?

Karanlıkta neler görebiliriz?

Hacivat ve karagöz karakterlerini nasıl tanıdın?

Sahne hangi kukla oldun?

Kuklanı konuştururken ne hissettin?

Aydınlık deyince aklına ne geliyor?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Karanlık ve aydınlık kavramlarının rollere dönüştürüldüğü bir dramatizasyon çalışması yapılabilir.

Destekleme: Hacivat-Karagöz gölge oyununda rol almakta ve role uygun iletişim geliştirmekte zorlanan çocuklar için öğretmen mutlaka bir olay örgüsü sunarak iletişimi kolaylaştırmalıdır.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Aile ve Toplum Katılımı - 12. hafta etkinlik sayfaları ailelere ulaştırılarak, ailelerden çocuklarla birlikte bu çalışmaları tamamlamaları istenir.

Ailelerden ertesi gün etkinliği için çocukların atıl durumda olan eski bir kıyafetini ve yeni bir kıyafetini okula göndermeleri istenir

Toplum Katılımı: “Karanlıkta ve aydınlıkta nesneleri nasıl görürüz?” sorusu üzerinde sohbet edilmesi istenebilir.

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

TARİH: 07.01.2027

ALAN BECERİLERİ:

TÜRKÇE ALAN

TADB. Dinleme

TAOB. Okuma

MATEMATİK ALANI

MAB1. Matematiksel Muhakeme

HAREKET VE SAĞLIK ALANI

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

HSAB2. Aktif ve Zinde Yaşam İçin Sağlık Becerileri

MÜZİK ALANI

MÇB3. Müziksel Çalma

MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB1. Temel Beceriler

Çizmek, bulmak, sunmak

KB2. Bütünleşik Beceriler

KB2.3.Özetleme Becerisi

KB2.3.SB2. Metin/olay/konu/durum ile ilgili sınıflandırma yapmak

KB2.10.Çıkarım Yapma Becerisi

KB2.10.SB3. Karşılaştırmak

EĞİLİMLER:

E1.Benlik Eğilimleri

E1.1.Merak

E1.4.Kendine İnanma (Öz Yeterlilik)

E1.5.Kendine Güvenme (Öz Güven)

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5.Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.10.Eleştirel Bakma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB1. Benlik Becerileri

SDB1.3. Öz Yansıtma Becerisi

SDB1.3.SB1. Kendini değerlendirmek

SDB2. Sosyal Yaşam Becerileri

SDB2.2.İş Birliği Becerisi

SDB2.2.SB1. Kişi ve gruplarla iş birliği yapmak

SDB2.2.SB4. Ekip (takım) çalışması yapmak ve yardımlaşmak

Değerler:

D3. Çalışkanlık

D3.3. Araştırmacı ve sorgulayıcı olmak

D3.3.5. Yaratıcılığını geliştirecek faaliyetlere katılır.

Okuryazarlık Becerileri:

OB4. Görsel Okuryazarlık

OB4.2. Görseli Yorumlama

OB4.2.SB1. Görseli incelemek

OB4.2.SB3. Kendi ifadeleriyle görseli nesnel, doğru anlamı değiştirmeyecek bir şekilde yeniden ifade etmek

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

TÜRKÇE ALAN

TADB.1. Dinleyecekleri/izleyecekleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyalleri yönetebilme

TADB.1.b. Seçilen materyalleri dinler/izler.

TAOB.3. Resimli öykü kitabı, dijital araçlar, afiş, broşür gibi görsel materyalleri çözümleyebilme

TAOB.3.a. Görsel okuma materyallerinde yer alan olayları belirler.

MATEMATİK ALANI

MAB.4. Matematiksel olgu, olay ve nesnelere ilişkin çıkarım yapabilme

MAB.4.b. Nesne, olgu ve olayları karşılaştırır.

HAREKET VE SAĞLIK ALANI

HSAB.6. Eşle/grupla hareket örüntüleri sergileyebilme

HSAB.6.b. Grupla hareket eder.

HSAB9. Aktif ve sağlıklı yaşam için hareket edebilme

HSAB.9.a. İç ve dış mekânda hareketli etkinliklere istekle katılır.

HSAB.10. Sağlıklı yaşam için temizliğe ve düzene dikkat edebilme

HSAB.10.a. Kişisel temizliğini desteksiz yapmaya gayret gösterir.

MÜZİK ALANI

MÇB.4. Müziksel çalma becerilerini sergileyebilme

MÇB.4.b. Artık materyallerden yapılmış çalgıları ve Orff çalgılarını bireysel olarak/grupla birlikte uyum içerisinde çalar.

MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme

MHB.3.ç. Grupla uyum içerisinde beden perküsyonu (bedenle ritim) yapar.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Geometrik şekil (Daire), Zıt (Eski-Yeni)

Sözcükler: Dönüşüm, çelik, çomak

Materyaller: Çelik (iki ucu yontulmuş kısa bir tahta) ile çomak (50 – 60 cm uzunluğunda bir sopa), elyaf silikon, düğmeler, ipler, delgeç, boncuklar, kumaş artıkları vb.), daire kalıbı, artık materyaller, eşleştirme kavram kartları, eski ve yeni teknolojik aletlerin görsellerinin yer aldığı broşür veya dergi, eski ve yeni kıyafetler,

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf, Okul Dışı Ortamlar

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Öğretmen çocukları eski Türklerin selamlama şekli olan “Boy kim?” diyerek karşılar ve merak uyandırır (E1.1.). Çocukların da kendi istedikleri şekilde selam vermelerine fırsat sunar (E1.5.). Çember zamanına geçildiğinde öğretmen “Boy kim?” diyerek verilen selam şeklinin eski Türklerden geldiğini açıklar. Yeni selam şekillerinin ne olduğu çocuklara sorulur ve sohbet edilir. Eşleştirme kavram kartları çocuklarla birlikte eşleştirilir (KB1., KB2.10.SB3.) (Eski telefon-yeni telefon, eski bilgisayar-yeni bilgisayar, at arabası-araba, bisiklet-elektrikli scooter, eski elbise-yeni elbise, eski ve yeni ayakkabı modelleri, eski oyuncaklar-yeni oyuncaklar, dondurma arabası-dondurma makinesi, eski ocak-yeni ocak)

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Fen merkezine eski-yeni kavram kartları konularak çocukların incelemeleri, eşleştirmeleri sağlanır (TAOB.3.a.). Kitap merkezine ise eski ve yeni teknolojik aletlerin görsellerinin yer aldığı broşür veya dergi yerleştirilir (KB2.3.SB2.). Çocuklar bu kartları incelemeleri için desteklenir ve tüm merkezlerde vakit geçirmelerine rehberlik edilir.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

Sınıf ortamının toparlanıp temizlenmesi için öğretmen hatırlatmada bulunur. Kahvaltı öncesi lavabolara geçilerek çocukların temizlik ihtiyaçlarını gidermelerine rehberlik edilir (HSAB.10.a.).

ETKİNLİKLER

“Bununla ne yapılır?” etkinliği için ailelerden önceki gün istenen, çocukların atıl durumda olan eski ve yeni birer kıyafetleri sınıfın ortasındaki masanın üzerine konulur. Sınıf askıları boşaltılır ve askılar iki gruba ayrılır. Bir tarafına yeni diğer tarafına eski bir kıyafet fotoğrafı asılır. Çocuklar sıra ile çağrılarak eski kıyafetleri eski fotoğrafın altındaki askıya, yeni kıyafetleri yeni fotoğrafın altındaki askıya asarlar (MAB.4.b., KB2.10.SB3.). Oyunun bitiminde eski kıyafetlerin nasıl değerlendirilebileceği konuşulur. Çocuklara ileri ve geri dönüşüm hakkında kısaca bilgi verdikten sonra “Bu kıyafetle neler yapılabilir?” sorusu sorularak fikirleri alınır ((E3.10.). Eski kıyafet ve artık kumaşlarla daire şeklinde bir oyuncak hazırlanabileceği fikrine birlikte karar verilir (D3.3.5.). Öğretmen önceden edindiği kalıplar ve gerekli malzemeleri (elyaf silikon, düğmeler, ipler, delgeç, boncuklar, kumaş artıkları vb.) hazırlar. Çocukların hepsi evden getirdiği eski kıyafeti önüne alarak öğretmenle birlikte çizdiği kalıptan iki daire şeklinde kumaş çıkartır. Daire şekillerinin kenarlarından delgeç kullanarak delikler açılır. Çocukların kalın ipleri kullanarak alt üst tekniği ile deliklerden geçirmesiyle dairelerin etrafının kapatılmasına rehberlik edilir. Kenarları tam kapanmadan içlerine elyaf doldururlar. Hazırlanan oyuncak çocukların özgün şekilde süsmeleri ile tamamlanır.

Çocuklardan gerekli malzemeleri alarak çalışma masalarına oturmaları istenir. Çalışma kitabındaki yönergeler öğretmen tarafından çocuklara okunarak ilgili etkinliklerin tamamlanması sağlanır (Eğitim Seti Kitap 3). “Eski olan eşyaları eski ayakkabı ile yeni olan eşyaları yeni ayakkabı ile örnekteki gibi çizgi çizerek eşleştirelim (s.52). Bir yaş daha büyüdüm. Yeni yaşımdan neler istiyorum? (s.53).”

Öğretmen “Yeni Yaşımdan Neler İstiyorum?” başlığını sınıf panosunun tam ortasına yerleştirir. Çocukların her birisine renkli not kağıtları dağıtır. “Çocuklar yeni yaşınızdan ne istediğinizi bu küçük kâğıda resmetmenizi istiyorum” diyerek çocukların yaptığı çizimler panodaki başlığın etrafına asılır (SDB1.3.SB1., D3.3.5., E1.4., KB1.). Hep birlikte pano oluşturulur ve görseller birlikte incelenir (OB4.2.SB1.). Çocuklardan gönüllü olanların çizdiği görseli arkadaşlarına anlatmasına fırsat verilir (KB1., OB4.2.SB3.).

Öğretmen, çocuklardan yeni yaşlarını kutlamak için eğlenceli ve renkli, şekilli balon şişirdiklerini hayal etmelerini ister. Çocuklara “Senin balonun hangi renk? Balonunda hangi desen var?” gibi sorular sorularak hayali balonlarını tasvir etmeleri sağlanır. Öğretmen balonları

şışirirken verilen yönergelere uymalarını ister ve eline davul alır. Davula hızlı vurduğunda balonlar hızlı, davula yavaş vurduğunda yavaş şişirmeleri gerektiği söylenir. “Pattt” diye ses çıkardığında balonlar patlar.

Etkinliğin ardından öğretmen “Yeni Yılın Yeni Yaşın Kutlu Olsun” şarkısını akıllı tahta/projeksiyondan açar. (Kaynak:Youtube/tameraman) Şarkı çocuklarla birkaç kez dinlendikten sonra öğretmen çocukları gruplara ayırır (TADB.1.b.). Birinci grup el çırpır, ikinci grup ritim çubukları ile ritim tutar. Diğer grup parmak şaklatır, başka bir grup zil çalarken son grup ise marakasla ritim tutar. Şarkı çocukların grupları değiştirilerek tekrar ettirilir (MÇB.4.b., MHB.3.ç.). Bir sınıf orkestrası oluşturulur.

Haftanın “Çelik Çomak” isimli geleneksel oyununu oynamak için çocuklarla birlikte okul bahçesine çıkılır (HSAB.9.a., SDB2.2.SB4.). Oyunun kuralları çocuklara açıklanır ve tüm çocukların katılımıyla oyun oynanır. Bu oyunda çelik (iki ucu yontulmuş kısa bir tahta) ile çomak (50 – 60 cm uzunluğunda bir sopa) kullanılır. Çocuklar iki gruba ayrılırlar (HSAB.6.b.). Her iki gruptan birer çocuk seçilir ve bu seçilen çocuklar çeliklerini uzağa fırlatırlar. Hangi çocuk çeliği daha fazla uzağa atabilmişse o taraf oyuna başlar (A takımı diyelim) Oyun başlarken yere küçük bir çukur açılır veya iki taş çeliğin boyu kadar aralıklı olarak yan yana konur. B takımı oyuncuları karşı tarafa geçer. Böylece oyun başlamış olur. A takımından çocuk elindeki sopayla çukurun üzerine yerleştirdiği çeliği karşı B takımının olduğu tarafa doğru hızla atar ve sopayı yere bırakır. Eğer B takımı atılan çeliği havada çomak ile yakalarsa hem sayı kazanırlar hem de çeliği kaptıran A takımından çocuk oyundan çıkmış olur. B takımı çeliği yakalayamadıysa, çeliği düştüğü yerden tekrar yerdeki sopaya doğru atarlar. Sopayı vurabilirlerse karşı A takımının oyuncusu olan çocuk yine oyundan çıkar. Vuramazlarsa A takımı çelikle sopanın arasındaki mesafeye bakarak B takımının bu mesafeyi kendi belirledikleri bir adımda almasını ister. Örneğin “3 adımda al, 5 adımda al” gibi. B takımında adımını büyük atabilen ve kendine güvenen bir oyuncu bulunmazsa, ya da bu adım sayısında çomaktan çeliğe ulaşamazsa A takımı adım sayısı kadar sayı alır. Eğer bu adımda yetişebilirlerse sayıyı B takımı alır. Oyunun başında kararlaştırılan sayıya ilk ulaşan takım oyunu kazanır. Bir sonraki oyuna kazanan taraf başlar. Hangi tarafın oyuncularının tamamı ölürse bu defa diğer taraf oyuna başlar. Bir takım kararlaştırılan sayıya hiç puan kaybetmeden ulaşırsa oyundan çıkmış bir arkadaşlarını tekrar oyuna sokarlar (E2.5.).

DEĞERLENDİRME

Bugün hangi oyunları oynadık?

Geleneksel oyunumuzun adı neydi?

Geleneksel ne demek?

Oyunda neler kullandık?

Eskiyeen bir Őeyden neler yapılabilir?

Yeni bir eŐya nasıl olur?

Yeni yıla bir isim versen adını ne koyardın?

Bilmecelerden hangisinin cevabı daha zordu?

Bu oyunu başka nasıl oynayabilirdik?

Eski yıl konuşabilseydi yeni yıla ne söylerdi?

FARKLILAŐTIRMA:

ZenginleŐtirme: Çocuklarla birlikte yeni yaŐa dair bir Őarkı yazılabilir.

Destekleme: Oyuncak yapımında dikiŐ esnasında zorlanan çocuğun oyuncağının kenarlarının öğretmen tarafından yapıştıırılarak etkinliğin zorluk düzeyinin düşürölmesi sağlanabilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere evde bulunan eski bir eŐyayı dönüŐtürerek yeni bir eŐya oluşturabilecekleri söylenebilir.

Ailelerden ertesi gün etkinliğı için çocuklarının geçen bir yıl içinde çekindikleri bir fotoğrafı göndermeleri istenir.

Toplum Katılımı: Okulda geleneksel çelik çomak oyunu oynandığı söylenerek ailelerden eskiden çocukken oynadıkları bir oyunu varsa fotoğraf kareleriyle birlikte çocuklarla sohbet ederek paylaŐmaları istenebilir.

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

TARİH: 08.01.2027

ALAN BECERİLERİ:

TÜRKÇE ALAN

TADB. Dinleme

FEN ALANI

Sınıflandırma

Operasyonel tanımlama yapma

SOSYAL ALAN

SBAB1.Zamanı Algılama ve Kronolojik Düşünme Becerisi

HAREKET VE SAĞLIK ALANI

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

HSAB2. Aktif ve Zinde Yaşam İçin Sağlık Becerileri

SANAT ALANI

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

MÜZİK ALANI

MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB1. Temel Beceriler

Saymak, çizmek, seçmek, belirlemek

KB2. Bütünleşik Beceriler

KB2.5.Sınıflandırma Becerisi

KB2.5.SB3. Nesne, olgu ve olayları tasnif etmek (sınıflandırmak, bölmek)

KB2.10.Çıkarım Yapma Becerisi

KB2.10.SB3. Karşılaştırmak

KB3. Üst Düzey Düşünme Becerileri

KB3.2.Problem Çözme Becerisi

KB3.2.SB4. Problemin çözümüne yönelik önermeler üzerinden akıl yürütmek

EĞİLİMLER:

E1.Benlik Eğilimleri

E1.4.Kendine İnanma (Öz Yeterlilik)

E2. Sosyal Eğilimler

E2.3.Girişkenlik

E2.5.Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.2.Odaklanma

E3.4.Gerçeği Arama

E3.9.Şüphe Duyma

E3.11.Özgün Düşünme

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2. Sosyal Yaşam Becerileri

SDB2.2.İş Birliği Becerisi

SDB2.2.SB1. Kişi ve gruplarla iş birliği yapmak

Değerler:

D3. Çalışkanlık

D3.3. Araştırmacı ve sorgulayıcı olmak

D3.3.4. Edindiği bilgileri eleştirel bakış açısıyla değerlendirir.

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

D3.4.1. Grupla çalışma becerisi sergiler.

D3.4.4. Kişisel ve grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirir.

Okuryazarlık Becerileri:

OB4. Görsel Okuryazarlık

OB4.2. Görseli Yorumlama

OB4.2.SB1. Görseli incelemek

OB7. Veri Okuryazarlığı

OB7.1. Sorular Sorma ve Olası Sonuçları Düşünme

OB7.1. SB1. Veriyi sorular ve beklentilerle ilişkilendirmek

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

TÜRKÇE ALAN

TADB.1. Dinleyecekleri/izleyecekleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyalleri yönetebilme

TADB.1. b. Seçilen materyalleri dinler/izler.

TADB.2. Dinledikleri/izledikleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyalleri ile ilgili yeni anlamlar oluşturabilme

TADB.2.c. Dinledikleri/izledikleri materyallere ilişkin çıkarım yapar.

FEN ALANI

FAB.2. Fene yönelik nesne, olayları/olguları benzerlik ve farklılıklarına göre sınıflandırabilme

FAB.2. ç. Günün farklı saatlerini (sabah, öğle, akşam gibi) adlandırır.

FAB.5. Fene yönelik olay ve olguları operasyonel/işevuruk olarak tanımlayabilme

FAB.5.a. Çevresinde bulunan canlıların niteliklerini ifade eder.

SOSYAL ALAN

SAB.1. Günlük hayatında zaman kavramını yerinde kullanabilme

SAB.1.a. Sabah, akşam, gece ve gündüz neler yapıldığını söyler.

HAREKET VE SAĞLIK ALANI

HSAB.1. Farklı çevre ve fiziksel etkinliklerde büyük kas becerilerini etkin bir şekilde uygulayabilme

HSAB1.a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketlerini yapar.

HSAB.3. Jimnastik, dans ve hareket etkinliklerinde ritmik beceriler sergileyebilme

HSAB.3.b. Gösterilen dans figürlerini yapar.

HSAB9. Aktif ve sağlıklı yaşam için hareket edebilme

HSAB.9. a. İç ve dış mekânda hareketli etkinliklere istekle katılır.

SANAT ALANI

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.ç. Sanat etkinliklerinde yaratıcı ürünler oluşturur.

MÜZİK ALANI

MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme

MHB.3.a. Mekânın fiziki koşullarına uygun olarak hareket/dans eder.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Geometrik Şekil (Daire), Zıt (Hızlı-Yavaş, Düz- Eğri, Islak-Kuru, Yeni-Eski, Geniş-Dar, Aydınlık-Karanlık, Yukarıda-Aşağıda)

Sözcükler: Mesafe

Materyaller: Zıt (ıslak-kuru, yeni-eski, geniş-dar, aydınlık-karanlık, yukarıda-aşağıda) kavramlar eşleştirme kartları, ritim aletleri, farklı nesnelerin görsellerinin bulunduğu kartlar, taş, boya çeşitleri, resim kâğıdı

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf, Okul Dışı Ortamlar

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Öğretmen çocukları selamlayarak karşılar. “Çocuklar sabahları neler yaparsınız?” sorusu ile gelen çocukların yanıtları dinlenir (FAB.2.ç., SAB.1.a.). Bu sabah sporla güne başlayacakları söylenir. Okul içinde bulunan bir spor alanında (hava koşulları uygun ise açık hava okul bahçesi de kullanılabilir), dijital ekrana yansıtılarak açılan bir video eşliğinde güne sabah sporu ile başlanır (MHB.3.a., HSAB.3.b., E2.3.). (Youtube: Kids Daily Workout). Ardından çember zamanına geçilir ve çocuklara gün içinde yapılacak etkinlik akışından kısaca bahsedilir. Çocuklar hazırlanmış öğrenme merkezlerine yönlendirilir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Eğitici oyuncak masasına zıt (ıslak-kuru, yeni-eski, geniş-dar, aydınlık-karanlık, yukarıda-aşağıda) kavramların görselleri ile oluşturulmuş eşleştirme kartları konulur (KB2.5.SB3., KB2.10.SB3., FAB.5.a.). Bu kavramlara yönelik hikâye kitapları, dergiler ile kitap merkezi zenginleştirilir (OB4.2.SB1.). Müzik merkezine ritim aletleri eklenerek çocukların farklı sesler çıkarmalarına rehberlik edilir. Tüm merkezlerde çocuklar serbest şekilde vakit geçirirken öğretmen gözlemlerini gerçekleştirir ve çocuklara rehberlik eder.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

Öğretmen dijital ekranda (Youtube: Zıt Kelimeler | Çocuk Şarkısı | Ezo Sunal) şarkısı açılır (TADB.1. b.). Videodaki şarkı eşliğinde sınıfı temizliği yapılır. Çocukların kişisel temizlik ihtiyaçlarını gidermeleri için lavabolara geçilir. Tuvalet ve hijyen kuralları, kişisel alanlar, mahremiyet vb konular hatırlatılır ve çocuklara rehberlik edilir (D3.4.4.).

ETKİNLİKLER

Öğretmen çocuk sayısı kadar farklı nesnelerin görsellerinin bulunduğu kartlar hazırlar. Kağıtlardaki her nesnenin başka bir kartta zıttı vardır. Çocuklara kartlardaki görselleri hiç göstermeden dağıtır. Öğretmen açılan “Zıt Kelimeler” (Ezo Sunal) şarkısı ile birlikte çocuklardan sınıfta serbest dolaşmalarını ve bu esnada kartlarını arkadaşlarının görebileceği şekilde açık tutmalarını ister. Bu esnada her çocuk diğerlerinin kartlarındaki görseli inceler (OB4.2.SB1.). Müzik durduğunda öğretmen çocuklara “Elindeki resmin zıttını bul” yönergesini verir ve çocuklar eşleşerek kol kola girerler (OB7.1. SB1.). Eşleşmelerin doğru olup olmadığı sınıfça kontrol edilir (E3.9.). Açıkta kalan veya yanlış eşleşenler hep birlikte doğrusu ile düzeltilir (E2.5., E3.4., D3.4.1., D3.3.4., SDB2.2.SB1., KB3.2.SB4.). Çocuklardan gerekli malzemeleri alarak çalışma masalarına oturmaları istenir. Çalışma kitabındaki yönergeler öğretmen tarafından çocuklara okunarak ilgili etkinliklerin tamamlanması sağlanır (Eğitim Seti Kitap 4). “Hangi kahramanımız ıslanmış, işaretleyelim.

Hangi hayvan kuru, işaretleyelim. Hangi çorap yeni, işaretleyelim. Hangi atkı eski, işaretleyelim. Hangi merdiven geniş, işaretleyelim. Hangi kulübenin kapısı dar, işaretleyelim (s.3). Hangi resimde Badem aydınlıkta, işaretleyelim. Hangi resimde Pırpır merdivenin yukarısında, hangi resimde aşağısında? İşaretleyelim. Pırpır'ın yukarıda olduğu resmin yanındaki çiçeği pembeye, aşağıda olduğu resmin yanındaki çiçeği mora boyayalım (s.4)”

Çocuklarla hava şartları uygun ise açık hava okul bahçesine çıkılır. Yaklaşık 1 m. çapında ve birbirine 3 metre uzaklıkta karşılıklı iki tane daire çizilir. Dairelerin önüne yarım metre mesafede çizgiler çizilir. Çocuklar sayışarak, adımlama yapar ve iki gruba ayrılır. Her çocuk kendisi için bahçeden iki tane taş toplar ve taşları kendi grubunun dairesinin içine dağınık bir şekilde bırakır (KB1.). Oyuna başlayan gruptan bir çocuk dairesinden bir taş alarak verilen yönergeye göre (hızlı, yavaş yürüme) diğer grubun dairesinin önündeki çizgiye kadar ilerler (HSAB1.a.). Çizginin üzerinde durup elindeki taşla karşı tarafın dairesindeki taşlardan birini vurmaya çalışır (E1.4.). Taşı vuramazsa, taşı dairesinin dışına atarsa kendi taşını diğer grubun dairesinin içine bırakır ve oyun diğer gruba geçer. Oyuna diğer gruptan bir oyuncu devam eder. Oyuna bir grubun dairesindeki tüm taşlar bitene kadar veya grubun belirlediği bir kural gerçekleşene kadar devam edilir (HSAB.9. a., SDB2.2.SB1., E2.5., D3.4.4.).

Oyunun ardından sınıfa gelinir ve çember şeklinde oturulur. Çocuklara kukla tekniği ile “Balon Patlarsa” adlı hikâye anlatılır (TADB.1. b., E3.2.).

Balon Patlarsa

Hophop tavşan, çocuk parkının yanından geçerken mavi renkte bir balon buldu. Balonu alıp arkadaşlarının yanına gitti. Arkadaşlar! Bakın bu benim yeni oyuncuğım, dedi.

Minnoş: Bu nasıl oyuncak böyle?

Karabaş: Bununla nasıl oyun oynanır ki?

Hophop: Bilmiyorum ama çocukların elinde hep görüyorum, bu renkli oyuncuğı alıp evlerine götürüyorlar.

Sincap Yoyo: Evde nasıl oynuyorlar acaba, dedi.

Hophop, Karabaş, Minnoş ve Yoyo başladılar düşünmeye... Bu nasıl bir oyuncaktı böyle?

Minnoş, heyecanla arkadaşlarına seslendi: Arkadaşlar! Ben bununla ne yapıldığını buldum:

Bununla yüzülür, dedi. Hemen dere kenarına gittiler. Minnoş, dereye girdi. Balonun üzerine

çıktı. Balon suyun üzerinde hareket etmeye başladı. Minnoş, hiç rahat durur mu? O da hareket

etmeye başladı. Çok geçmeden suyun içine cup diye düştü. Arkadaşları, Minnoş'un hâline

güldüler. Tüyleri ıslak biçimde koşarak kenara çıkan Minnoş:

Arkadaşlar! Bununla yüzülmüyormuş, diyerek başladı gülmeye.

Yoyo: Arkadaşlar! Bununla yüzülmüyorsa o zaman uçuluyordur, diyerek ağaca doğru koştu. Ağacın dalına çıktı, elindeki balonla daldan aşağı atladı. Ama Yoyo uçamamış, pat diye yere düşmüştü. Arkadaşları, bu kez Yoyo'nun hâline önce şaşırdılar, sonra güldüler.

Yoyo: Arkadaşlar! Bununla uçulmuyormuş, dedikten sonra başladı gülmeye.

Karabaş: Arkadaşlar! Bununla ne yüzülüyor ne de uçuluyor. Öyleyse bunun üstüne biniliyor, dedi. Sonra balonu eline aldı ve balonun üzerine çıktı. Karabaş, balonun üzerine çıkar çıkmaz balon iyice ezildi ve yassılandı. Karabaş da kendini yerde buldu. Arkadaşları, bu kez Karabaş'ın hâline güldüler.

Karabaş: Arkadaşlar! Buna binilmiyormuş, dedi ve başladı gülmeye. Hop hop, eline balonu aldı. Balonun içinden bir ses geliyordu. Arkadaşlar! Bunun içinde bir şey var, dedi.

Balondaki sesi sırayla dinlediler. Ne olduğunu anlamaya çalıştılar. Balonun ağzını açmaya çalıştılar ama açamadılar.

Yoyo: Arkadaşlar! Bunun içini açmak için hep birlikte üzerine oturalım, belki o zaman açılır, dedi.

Hepsi bu teklifi kabul ettiler. Balonu ortaya aldılar, aynı anda balonun üzerine oturmaya çalıştılar. Balon ezildi, ezildi, ezildi ve paat diye bir ses duyuldu. Bütün hayvanlar hemen oradaki ağacın arkasına saklandılar. Sonra şaşkın gözlerle birbirlerine baktılar. Çünkü balonun içindeki mavi renkli boya etrafa dağılmış ve hepsinin üstü başı boya olmuştu. Sonra hepsi birden “Bunun içinde boya varmış!” diye birbirlerine bakıp güldüler.

Hikâyenin ardından çocuklarla serbest resim çalışması için gerekli malzemeler hazırlanır.

Hikâyede geçen olayı resmetmeleri istenir (TADB.2.c., SNAB.4.ç., E3.11., KB1.).

DEĞERLENDİRME

Güne nasıl başladık?

İnsan bir gününü nasıl geçirir?

Oyunun kuralları nelerdi?

Taşları hangi şekilde taşıdın?

Taşlarla başka hangi oyunlar oynanabilir?

Zıt kavramlardan bir örnek verir misin?

Hikâyenin adı neydi?

Hop hop tavşanın oyuncağı neydi?

Hikayemizin resmini yaparken ne çizdin?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Kart eşleştirme oyununda eşleşen çocukların elinde buluna kartlardaki kavrama yönelik kısa bir şarkı söylemesi istenebilir.

Hikâye sonrası dramatizasyon/rol oynama çalışması yapılabilir.

Destekleme: Hikâye sonrası resimlemede özgün çalışmak isteyen çocukları çalışmanın amacına uygun sınırlama gerektiğinde, hikayedeki karakter ve nesneye ait bazı görsellerin çıktılarından birisi resim kağıdının bir köşesine yapıştırılarak resim tamamlama yaptırılabilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Gece ve gündüz arasındaki farklar hakkında sohbet edilmesi, hızlı-yavaş, düz-eğri, ıslak-kuru, yeni-eski, geniş-dar, aydınlık-karanlık, yukarıda-aşağıda kavramlarını kullanarak gece ile gündüzün karşılaştırılması önerilebilir.

Toplum Katılımı: “Sokaklarda zıt olan neler var?” sorusuna yanıt bulacak ailece bir yürüyüş planlanması istenebilir.

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

TARİH: 11.01.2027

ALAN BECERİLERİ:

TÜRKÇE ALAN

TADB. Dinleme

TAOB. Okuma

MATEMATİK ALANI

MAB6. Sayma

FEN ALANI

Sınıflandırma

SBAB1.Zamanı Algılama ve Kronolojik Düşünme Becerisi

HAREKET VE SAĞLIK ALANI

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

SANAT ALANI

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

MÜZİK ALANI

MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB1. Temel Beceriler

Saymak, sunmak

KB2. Bütünleşik Beceriler

KB2.3.Özetleme Becerisi

KB2.3.SB3. Metin/olay/konu/durumu yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)

KB2.5.Sınıflandırma Becerisi

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

KB3. Üst Düzey Düşünme Becerileri

KB3.2.Problem Çözme Becerisi

KB3.2.SB2. Problemi özetlemek

EĞİLİMLER:

E1.Benlik Eğilimleri

E1.5.Kendine Güvenme (Öz Güven)

E2. Sosyal Eğilimler

E2.2.Sorumluluk

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1.Uzmanlaşma

E3.2.Odaklanma

E3.10.Eleştirel Bakma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2. Sosyal Yaşam Becerileri

SDB2.1.İletişim Becerisi

SDB2.1.SB1. Başkalarını etkin şekilde dinlemek

SDB2.1.SB2. Duygu ve düşüncelerini ifade etmek

SDB2.2.İş Birliği Becerisi

SDB2.2.SB1. Kişi ve gruplarla iş birliği yapmak

Değerler:

D4.Dostluk

D4.2. Arkadaşları ile etkili iletişim kurmak

D4.2.2. Arkadaşlarıyla duygu ve düşüncelerini paylaşır.

D5.Duyarlılık

D5.2. Çevreye ve canlılara değer vermek

D5.2.3. Çevresel sürdürülebilirliğin sağlanabilmesi için atık yönetimini önemser.

D9.Merhamet

D9.2. Şefkatli olmak

D9.2.3. Yardıma muhtaç kişilere sabırlı ve anlayışlı davranır.

Okuryazarlık Becerileri:

OB4. Görsel Okuryazarlık

OB4.4. Görsel İletişim Uygulamaları Oluşturma

OB4.4.SB2. Özgün görseller oluşturmak

OB7. Veri Okuryazarlığı

OB7.1. Sorular Sorma ve Olası Sonuçları Düşünme

OB7.1. SB1. Veriyi sorular ve beklentilerle ilişkilendirmek

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

TÜRKÇE ALAN

TADB.1. Dinleyecekleri/izleyecekleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyalleri yönetebilme

TADB.1. b. Seçilen materyalleri dinler/izler.

TADB.2. Dinledikleri/izledikleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyalleri ile ilgili yeni anlamlar oluşturabilme

TADB.2.c. Dinledikleri/izledikleri materyallere ilişkin çıkarım yapar.

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

TAOB.1.a. Kendisine sunulan görsel okuma materyallerini inceler.

MATEMATİK ALANI

MAB.1. Ritmik ve algısal sayabilme

MAB.1.a. 1 ile 10 arasında birer ritmik sayar.

FEN ALANI

FAB.2. Fene yönelik nesne, olayları/olguları benzerlik ve farklılıklarına göre sınıflandırabilme

FAB.2. ç. Günün farklı saatlerini (sabah, öğle, akşam gibi) adlandırır.

SOSYAL ALAN

SAB.1. Günlük hayatında zaman kavramını yerinde kullanabilme

SAB.1.a. Sabah, akşam, gece ve gündüz neler yapıldığını söyler.

SAB.2. Kendisinin/ailesinin/bir hikâyeye ait görselleri oluş sırasına göre sıralayabilme

SAB.2.b. Görsellerden faydalananak kısa bir hikâyeyi oluş sırasına göre sıralar.

HAREKET VE SAĞLIK ALANI

HSAB.5. Kişisel ve genel alanın farkında olarak hareket edebilme

HSAB.5.a. Bedeninin alandaki konumunu söyler.

SANAT ALANI

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.b. Yapmak istediği sanat etkinliği için gerekli olan materyalleri seçer.

MÜZİK ALANI

MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme

MHB.3.a. Mekânın fiziki koşullarına uygun olarak hareket/dans eder.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Sayı/Sayma (5 rakamı), Zaman (Önce-Şimdi-Sonra), Miktar (Az-Çok)

Sözcükler: Yardımlaşma

Materyaller: Ölçüm kapları, kinetik kum, olay sıralama kartları, kolyeler, kürsü, mikrofon, akıllı tahta/projeksiyon, öykü kitabı, boyama sayfası, krepon kâğıdı, yapıştırıcı, çalışma sayfası, 5 rakamı boyama kâğıdı

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf, Okul Dışı Ortamlar

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Öğretmen çocukları selamlayarak karşılar. Çocuklarla çember zamanına geçilir. Çocuklara gün içinde yapılacak etkinlik akışından kısaca bahsedilir. Bugün havanın nasıl olduğundan, haftanın hangi gününde ve vaktinde olunduğundan bahsedilerek sohbet başlatılır (FAB.2.ç., SAB.1.a.). “Sınıfta kim yok?” oyununun oynanacağı söylenerek oyunun kuralları açıklanır. Bir çocuk sayışma ile ebe seçilir. Ebenin gözleri bağlanır. Seçilen başka bir çocuk sınıftan çıkarılır. Tüm çocuklar yerlerini değiştirirler. Ebenin gözleri açılır. Ebeye “Kim yok?” diye sorulur. Ebe sınıftaki arkadaşlarına bakar. Bir süre düşünür ve sınıfta olmayan arkadaşını tahmin eder (OB7.1. SB1.). Ardından çocuklar hazırlanmış öğrenme merkezlerine yönlendirilir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Fen merkezine farklı ölçüm kapları konulur. Az-çok kavramına yönelik kinetik kum ile kapları doldurma boşaltma oyunları oynamaları sağlanır. Kitap merkezi olay sıralama kartları ile zenginleştirilir (TAOB.1.a., SAB.2.b.). Tüm merkezlerde çocukların vakit geçirmelerine olanak sunarken öğretmen gözlemlerini gerçekleştirir ve çocuklara rehberlik eder.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

Çocukların kişisel temizlik ihtiyaçlarını gidermeleri için lavabolara geçilir. Tuvalet ve hijyen kuralları, kişisel alanlar, mahremiyet vb konular hatırlatılır ve çocuklara rehberlik edilir.

Kahvaltı sonrasında her çocuğa aşağıdaki sözler eşliğinde hazırlanmış kolyeler takılır.

Kolyeni tak, hazırlan.

Bekliyor seni araban.

Haydi gidelim neşeyle.

Arkadaşımızı dinlemeye.

ETKİNLİKLER

Çocuklar kolyelerini takarak sınıfa girdiğinde öğretmen önceden öğretmen tarafından görevlendirilen çocuğun sunumunu yapacağı gösterişli, süslü bir kürsü hazırlamıştır. Temsili ve her sunumda kullanılmak üzere hazırlanmış bir mikrofon yer almaktadır. Haftanın kürsü etkinliği için çocuklardan minderlerini alarak uygun yerlere oturmaları istenir. Kürsü etkinliği öncesinde sınıftaki çocukların temel ihtiyaçları giderilerek hazırlanmalarına yardımcı olunur. Sunum esnasında uyulması gereken kurallar (sessiz dinleme, soruları varsa en sonunda sorma) konuşularak çocuklara hatırlatılır. Haftanın kürsü etkinliğinde görevli olan çocuk kürsüye davet edilir (E1.5.). Mikrofon verilerek ailesi ile birlikte hazırladığı dijital ortamdaki “İhtiyaç mı iste mi?” konulu sunumunu sınıfta gerçekleştirmesi sağlanır (KB1., E3.1., TADB.1.b.,

D5.2.3). Sunumun görseller, materyaller, şarkılar, şiir okuma, hikâye anlatma, deney gibi etkinliklerle çeşitlendirilebileceği ailelerle paylaşılmış olmalıdır. Sunum bittikten sonra sınıftaki diğer çocukların soruları, tebrikleri ve teşekkürleri karşılanır. Sunum yapan çocuktan sunuma dair değerlendirme yapması istenir ve dinlenir (SDB2.1.SB2., E2.2., D4.2.2.).

Çocuklara fazla eşya tüketmenin bir sorun olduğu vurgulanır. “İhtiyaç mı istek mi?” konulu daha önceki planlarda da işlenen konuya tekrar değinilerek ihtiyaç olmayan şeylerin tüketilmemesi gerektiği (E3.10.), eski eşyaların ise ihtiyacı karşılayacak duruma getirilebileceği öğretmen tarafından vurgulanır. Çocuklarla konu özelinde baştan sona bir özetleme yapılır (KB3.2.SB2., TADB.2.c.)

Öğretmen çocuklardan açtığı bir müzik eşliğinde sınıfta serbest şekilde dolaşp dans etmelerini ister (MHB.3.a.). Daha sonra müzik durur ve çocuklar donarlar. Öğretmen kimin başına dokunursa “Neredesin?” diye sorar. Seçilen çocuk çevresinde bulunan bir arkadaşının veya eşyanın “Yanımdayım, önümdüyüm, arkasımdayım” şeklinde ifade eder (HSAB.5.a., KB2.5.SB4., E3.2.). Oyun bu şekilde devam eder.

Çocuklardan gerekli malzemeleri alarak çalışma masalarına oturmaları istenir. Çalışma kitabındaki yönergeler öğretmen tarafından çocuklara okunarak ilgili etkinliklerin tamamlanması sağlanır (Eğitim Seti Kitap 4). “Her sıranın başındaki şekillerden kopan parçaları bulalım, parçanın altındaki yuvarlağı boyayalım (s.5)”

Öğretmen yaşlı karakterine bürünmüş şekilde çocukların karşısına çıkar. Çocuklara masalcı nine gibi davranarak onlarla tanışmak istediğini söyler. Çocukları etrafına toplar ve sohbet etmeye başlar. Bu arada da çocuklara yaşlı olduğundan, bu sınıfa bile gelirken çok zorluklar yaşadığından bahseder. Hatta yolda yorulup dinlendiğini, oturduğu yerden kalkarken de çok zorlandığını ama yanına kimsenin gelip yardım ettiğinden bahseder. Çocuklara “Sizlere bir öykü anlatayım çocuklar” diyerek yardımlaşma konulu bir öykü anlatmak için kocaman bir masal kitabını dizine açar ve anlatmaya başlar (SDB2.1.SB1., TADB.1. b., D9.2.3.).

(Öğretmenin belirlediği herhangi bir öykü paylaşılır.) Ardından masalcı nine gitmesi gerektiğini söyler ve vedalaşarak sınıftan çıkar. Öğretmen sınıfa kendisi olarak gelir ve çocuklara neler olduğunu sorar. Çocuklara “Masalcı nine size nasıl bir hikâye anlattı” diyerek özetle anlatmalarını sağlar. “Sonra ne oldu? Öncesinde ne olmuştu?” gibi sorularla olay sıralaması yapmalarına rehberlik edilir (KB2.3.SB3., SDB2.2.SB1.). Yardımlaşmanın öneminden bahsedilir.

Yardımlaşalım

Arkadaşlarım yardım isterse benden

Yardım etmek için koşarım hemen

Yardımlaşınca işler kolaylaşır

Oyun oynamaya bol zaman kalır (S. TABAR)

Öğretmen üzerinde 5 rakamının yazılı olduğu kartı göstererek hangi sayı olduğunu sorar.

Çocukların cevabından sonra sayının beş olduğu açıklanır. Hep birlikte beşe kadar ritmik sayma yapılır (MAB.1.a., KB1.). Beş parmak isimli parmak oyunu hep birlikte söylenir.

Beş Parmak Varmış

Beş parmak varmış (Sol elin parmakları gösterilir.)

Hepsi de uyuyormuş (Parmaklar yumuk şekilde tutulur.)

Sabah olmuş uyanmaya başlamışlar

Önce başparmak uyanmış (Başparmak gösterilir.)

Arkasından işaret parmağı(İşaret parmağı gösterilir.)

Orta parmakta uyanıp yanlarında durmuş(Orta parmak gösterilir.)

Yüzük parmağı durur mu o da uyanmış (Yüzük parmağı gösterilir.)

Serçe parmak hala uyuyormuş(Uyuma hareketi yapılır.)

Kardeşleri hep bir ağızdan güneydin diye bağırılmışlar(İki el ağza götürülür.)

Serçe parmakta uyanmış (Serçe parmak gösterilir.)

Çocuklar çalışma masalarına alınır. Üzerinde beş rakamının yazılı olduğu boyama sayfaları çocuklara dağıtılır. Masaya renkli krepon kâğıtları konur. Çocuklar krepon kâğıtlarını büzüp yuvarlayarak rakamın içine yapıştırırlar (SNAB.4.b.). Çalışma sonunda etkinlikler panoda sergilenir (OB4.4.SB2.).

DEĞERLENDİRME

Masalıcı nine size hangi öyküyü anlattı?

Yardımlaşma ne demektir?

Evde annenize yardım ediyor musunuz?

Hangi durumlarda çevremizdeki insanlara yardım ederiz?

Size hiç yardım eden birileri oldu mu ?

Yardımlaşmak neden önemli ?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Rol dağılımı yapılarak masalcı ninenin anlattığı öykü canlandırılabilir.

Destekleme: Sanat çalışmasında yuvarlamada zorlanan çocuğun hazır ponponlarla çalışmayı tamamlaması sağlanabilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Aile ve Toplum Katılımı - 13. hafta etkinlik sayfaları ailelere ulaştırılarak, ailelerden çocuklarla birlikte bu çalışmalarını tamamlamaları istenir.

Yardımlaşmanın öneminden bahsedilmesi istenir. Evde anne ya da babanın yaptığı bir işte çocuğun da ona yardımcı olması sağlanarak uygulamalı şekilde yardımlaşma konusunu işlemleri önerilir.

Toplum Katılımı: Ailelerden ertesi gün yapılacak etkinlik için Türk büyüklerinden Dede Korkut hakkında araştırma yapıp, yarım A4 büyüklüğünde kağıtlara şiir, hikâye, resim vb etkinlik hazırlayıp okula göndermeleri istenir.

Atık yönetimi, tasarruf konuları ile ilgili ailelere mektup gönderilebilir.

“Çocuğunuzla birlikte bulunduğunuz ilde / ilçede sağlam ancak kullanılmayan tekstil ürünleri, oyuncak, kitap gibi eşyaları bağışlayabileceğiniz / paylaşabileceğiniz giysi toplama veya geri dönüşüm kutularının ya da merkezlerinin var olup olmadığını araştırın. Daha sonra evinizdeki sağlam ancak size küçük gelen, kullanılmayan eşyalarınızı belediyenin giysi toplama kutusuna ya da atık toplama merkezine götürün. Daha önce okuduğunuz kitapları da kütüphaneye götürün.”

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

TARİH: 12.01.2027

ALAN BECERİLERİ:

TÜRKÇE ALAN

TADB. Dinleme

TAOB. Okuma

MATEMATİK ALANI

MAB2. Matematiksel Problem Çözme

FEN ALANI

Bilimsel gözlem yapma

HAREKET VE SAĞLIK ALANI

HSAB2. Aktif ve Zinde Yaşam İçin Sağlık Becerileri

SANAT ALANI

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

MÜZİK ALANI

MDB1. Müziksel Dinleme

MÇB3. Müziksel Çalma

MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB1. Temel Beceriler

Saymak, çizmek, , seçmek, sunmak

KB2. Bütünleşik Beceriler

KB2.5.Sınıflandırma Becerisi

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

KB2.9.Genelleme Becerisi

KB2.9.SB2. Ortak özellikleri belirlemek

KB3. Üst Düzey Düşünme Becerileri

KB3.2.Problem Çözme Becerisi

KB3.2.SB4. Problemin çözümüne yönelik önermeler üzerinden akıl yürütmek

EĞİLİMLER:

E1.Benlik Eğilimleri

E1.5.Kendine Güvenme (Öz Güven)

E2. Sosyal Eğilimler

E2.2.Sorumluluk

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1.Uzmanlaşma

E3.5.Açık Fikirlilik

E3.6.Analitik Düşünme

E3.10.Eleştirel Bakma

E3.11.Özgün Düşünme

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2. Sosyal Yaşam Becerileri

SDB2.1.İletişim Becerisi

SDB2.1.SB1. Başkalarını etkin şekilde dinlemek

SDB2.1.SB2. Duygu ve düşüncelerini ifade etmek

Değerler:

D3. Çalışkanlık

D3.3. Araştırmacı ve sorgulayıcı olmak

D3.3.4. Edindiği bilgileri eleştirel bakış açısıyla değerlendirir.

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

D3.4.1. Grupla çalışma becerisi sergiler.

D4.Dostluk

D4.2. Arkadaşları ile etkili iletişim kurmak

D4.2.2. Arkadaşlarıyla duygu ve düşüncelerini paylaşır.

Okuryazarlık Becerileri:

OB3. Finansal Okuryazarlık

OB3.4. Düzenli Tasarruf Yapma ve Yatırımları Yönetme

OB3.4.SB1. Tasarruf ve yatırım yapmanın gerekçelerini sorgulamak

OB3.4.SB2. Tasarruf ve yatırım ilkelerini kavramak

OB3.4.SB3. Tasarruf ve yatırım araçlarını seçmek

OB7. Veri Okuryazarlığı

OB7.1. Sorular Sorma ve Olası Sonuçları Düşünme

OB7.1. SB1. Veriyi sorular ve beklentilerle ilişkilendirmek

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

TÜRKÇE ALAN

TADB.1. Dinleyecekleri/izleyecekleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyalleri yönetebilme

TADB.1. b. Seçilen materyalleri dinler/izler.

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

TAOB.1.a. Kendisine sunulan görsel okuma materyallerini inceler.

MATEMATİK ALANI

MAB.6. Matematiksel problemleri yorumlayabilme

MAB.6.a. Matematiksel problemi çeşitli yollarla ifade eder.

FEN ALANI

FAB.1. Günlük yaşamda fenle ilgili olaylara/olgulara ve durumlara yönelik bilimsel gözlem yapabilme

FAB.1. a. Nesnelerin betimsel (şekil, ses, koku, sertlik, renk, miktar gibi) ve fiziksel özelliklerine (ağır-hafif, uzun-kısa gibi) yönelik gözlemlerini ifade eder.

HAREKET VE SAĞLIK ALANI

HSAB9. Aktif ve sağlıklı yaşam için hareket edebilme

HSAB.9. a. İç ve dış mekânda hareketli etkinliklere istekle katılır.

SANAT ALANI

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.ç. Sanat etkinliklerinde yaratıcı ürünler oluşturur.

MÜZİK ALANI

MDB.2. Dinlediği çocuk şarkılarına/çocuk şarkısı formlarına dair duygu ve düşüncelerini ifade edebilme

MDB.2.b. Dinlediği çocuk şarkılarına/çocuk şarkısı formlarına dair duygu ve düşüncelerini ifade eder.

MÇB.3. Çaldığı ritimlerdeki/ezgilerdeki/ çocuk şarkılarındaki/çocuk şarkısı formlarındaki özellikleri fark edebilme

MÇB.3.a. Ritimleri/ ezgileri kuvvetli ve hafif ses farklılıklarına/yavaş ve hızlı tempo farklılıklarına göre çalar.

MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme

MHB.3.a. Mekânın fiziki koşullarına uygun olarak hareket/dans eder.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Yön/Mekânda konum (Önünde-Arkasında)

Sözcükler: Para, tasarruf, tutum, kumbara

Materyaller: Balon, ses bombası, orff aletleri, kolyeler, kürsü, mikrofon, akıllı tahta/projeksiyon, kâğıt ve bozuk paralar, Tasarruf yazılı kart, market broşürleri, para boyutunda kâğıtlar, boya kalemleri, boş kutular, artık materyaller (süsleme için)

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf, Okul Dışı Ortamlar

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Öğretmen çocukları selamlayarak karşılar. Öğretmen güne “Balon Dansı” oyunu ile başlayacaklarını belirtir. Çocuklar ikiyeşerli eş olur ve her çiftin eline bir balon verilir. Çocuklardan balonu karşılıklı durup alınlarına koymaları istenir. Balonlar çocukların alınlarındaiken balonu düşürmeden dans etmeleri istenir. Daha sonra hızlı hızlı dans etmeleri, zıplamaları ve çömelmeleri istenerek balon dansı yapılır (MHB.3.a., HSAB.9. a.). Ardından çember zamanına geçilir ve çocuklara gün içinde yapılacak etkinlik açısından kısaca bahsedilir. Çocuklar hazırlanmış öğrenme merkezlerine yönlendirilir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Müzik merkezine öğretmen tarafından bir ses bombası yerleştirilir. Öğretmenin dijital olarak bağlantı kurarak merkezde “Tasarruf şarkısı (Su ve Enerji Tasarrufu)/Neşeli Okul şarkısını açar ve çocukların dinlemesini sağlar. Dinlenen bu şarkıya merkezde eşlik etmeleri için çeşitli orff aletlerine (zil, def, çelik üçgen, marakas) yer verilir. Aynı zamanda çocukların bu şarkıya ve tuttukları ritme dair (MÇB.3.a.) duygu düşüncelerini ifade etmelerine rehberlik edilir (MDB.2.b.). Tüm merkezlerde çocukların vakit geçirmelerine olanak sunarken öğretmen gözlemlerini gerçekleştirir ve çocuklara rehberlik eder.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

Çocukların kişisel temizlik ihtiyaçlarını gidermeleri için lavabolara geçilir. Tuvalet ve hijyen kuralları, kişisel alanlar, mahremiyet vb konular hatırlatılır ve çocuklara rehberlik edilir.

Kahvaltı sonrasında her çocuğa aşağıdaki sözler eşliğinde, hazırlanmış kolyeler takılır.

Kolyeni tak, hazırlan.

Bekliyor seni araban.

Haydi gidelim neşeyle.

Arkadaşımızı dinlemeye.

ETKİNLİKLER

Çocuklar kolyelerini takarak sınıfa girdiğinde öğretmen önceden görevlendirilen çocuğun sunumunu yapacağı gösterişli, süslü bir kürsü hazırlamıştır. Haftanın kürsü etkinliği için hazırlık yapılır. Temsili ve her sunumda kullanılmak üzere hazırlanmış bir mikrofon yer almaktadır. Haftanın kürsü etkinliği için çocuklardan minderlerini alarak uygun yerlere oturmaları istenir. Kürsü etkinliği öncesinde sınıftaki çocukların temel ihtiyaçları giderilerek hazırlanmalarına yardımcı olunur. Sunum esnasında uyulması gereken kurallar (sessiz dinleme, soruları varsa en sonunda sorma) konuşularak çocuklara hatırlatılır. Haftanın kürsü etkinliğinde görevli olan çocuk kürsüye davet edilir (E1.5.). Mikrofon verilerek ailesi ile birlikte hazırladığı dijital ortamdaki “Tasarruflu Olmayı Öğreniyorum” konulu sunumunu sınıfta gerçekleştirmesi sağlanır (KB1., E3.1., TADB.1.b.). Sunumun görseller, materyaller, şarkılar, şiir okuma, hikâye anlatma, deney gibi etkinliklerle çeşitlendirilebileceği ailelerle paylaşılmış olmalıdır. Sunum bittikten sonra sınıftaki diğer çocukların soruları, tebrikleri ve teşekkürleri karşılanır. Sunum yapan çocuktan sunuma dair değerlendirme yapması istenir ve dinlenir (E2.2.).

Çocuklara Enerji Tasarrufu Haftası olduğu vurgulanır. Öğretmen çocuklara “Enerji” kelimesinin anlamını sorar (OB3.4.SB2.). Masanın üzerine birçok kâğıt ve bozuk para yerleştirir. Çocuklarla birlikte kâğıt ve madeni paraların renkleri, üzerlerindeki resim, yazı ve sayıları incelenir (E3.6., D3.4.1.). Paraların üzerindeki sayıların paraların değerini gösterdiği ve paraları saymamızı kolaylaştırdığını söylenir. Paraların nerelerden gelebileceği (harçlık, maaş vs.), nasıl saklanması gerektiği (cüzdan, kumbara vs.), nasıl kullanılabileceği (ihtiyaç, eğlence, yardım vs.), birinin almak istediği şeye parası yetmeyince ne yapması gerektiği hakkında kısaca sohbet edilir (E3.10., OB3.4.SB3.). Öğretmen paralardan birini seçer. Paraların sürekli insanlar arasında elden ele dolaştığını söyler. “Haydi çocuklar bugün paranın başından geçenler hakkında bir hikâye oluşturalım” der ve hikayeyi bir giriş cümlesi ile başlatır. “Ben bir lirayım, en büyük madeni parayım, bu sabah ilk önce fırına gittim, Ahmet benimle ekmek aldı ve beni fırına verdi. Sıcak mis gibi ekmek kokan fırında bir süre diğer bir liralarla birlikte sohbet ettik. Sonra fırıncı beni para üstü olarak Ayşe’ye verdi...” Çocuklar hikâyeye eklemeler yaptıkça (D4.2.2., SDB2.1.SB1., SDB2.1.SB2.) öğretmen oluşturulan hikâyeyi yazarak kaydeder. Parayı doğru kullanmanın önemli olduğu ancak bizi mutlu eden birçok şeyin aileyle birlikte vakit geçirmek, arkadaşlarla oyun oynamak, eğlenmek, gülmek, kitap okumak, hayal kurmak, sarılmak ve sevmenin bedava olduğunu vurgulanır.

Çocuklara “TASARRUF” yazan bir kart gösterilir. Burada yazan yazının “Tasarruf” olduğunu öğretmen okuduktan sonra bu kelimeyi daha önce duyan olup olmadığını sorar ve bu kelime üzerine sohbet edilir (OB3.4.SB2.).

Tasarruf nedir?

Neden tasarruflu olmalıyız?

Siz hayatınızda nelerde tasarruf ediyorsunuz?

İstedğimiz her şeyi alabilir miyiz?

Aldıklarımız her zaman ihtiyaç mıdır? (OB3.4.SB1.)

Sorularla birlikte çocukların duygu düşüncelerini ifade etmesine olanak verilir. Öğretmen sınıfa bir market broşürü getirir. (Öneri: Çocukların evden getirmeleri de istenebilir.)

Çocuklara üzerinde çeşitli ürünlerin resimleri bulunan market broşürleri verilir. Broşürlerde neler gördükleri sorulur (TAOB.1.a.). Sağlıklı yaşayabilmek için ihtiyacımız olan ürünlerin hangileri olduğu sorulur (KB2.9.SB2.) ve her çocuğun söylenen ürünleri broşürden keserek çıkarması istenir. Ardından broşürlerdeki ürünlerden hangilerinin sağlıklı yaşayabilmek için gerekli olmasa da almak istediğimiz ürünler olduğu sorulur (OB7.1. SB1., E3.6.)(top, pasta vb.). Bu ürünleri de broşürden keserek çıkarmaları söylenir. Broşürlerden kesilen ürünler masaya konulur. Çocuklardan ürünlerin fiyatını tahmin etmeleri istenir (E3.10.). Ürünlerin yaklaşık fiyatları altlarına yazılarak fiyat etiketleri hazırlanır ve ürünlerin yanına yerleştirilir (KB2.5.SB4.). Çocuklardan dikdörtgen şeklinde para boyutundaki kâğıtlara boya kalemleriyle paralar hazırlamaları istenir (KB1.). Yapılan paralarla alışveriş yapılacağı söylenir. ”Alışveriş yaparken ihtiyaçlarımızdan önce istediklerimizi alırsak ne olur?” diye sorun. Çocukların cevaplarını dinlenir. Alışverişin başlangıcında ellerinde toplam ne kadar para olduğunu saymaları istenir ve bu paranın bütçeleri olduğunu belirtilir. Çocuklar, broşürlerden kesilen ürünleri istekleri doğrultusunda satın alarak paralarını öderler (OB3.4.SB3.). Alışverişin sonunda ellerinde kaç lira para kaldığı sayılır (D3.3.4., KB1., MAB.6.a.). Harcanan paralarla ihtiyaçların mı istenenlerin mi alındığı incelenir. Para kalmadı ise neden kalmadığı sorgulanır (E2.3., KB3.2.SB4.). Marketlerde birçok ürünün satıldığı, bu ürünlerin hepsini satın almanın mümkün olmadığı belirtilir. İhtiyacımız olmayan bir sürü şeyi satın almanın boş yere para harcamak yani israf olduğu söylenir. Ailelerimizin de alışveriş yaparken bütçeye (sahip olduğumuz paraya) ve ihtiyaçlara göre bu ürünleri satın aldıkları ifade edilir.

Çocuklardan bozuk paraları kâğıdın altına koymaları, paranın üzerini kurşun kalemle taramaları istenir. Bu teknikle paranın izinin kâğıtta belireceği söylenir. Çocukların bütün bozuk paraların yazı ve tura bölümlerinin izlerini kâğıtlara çıkarmaları teşvik edilerek ortaya

ıkan izler zerine sohbet bařlatılır (FAB.1. a.). (neri: Aynı etkinlik oyun hamuruna kalıp ıkarma řeklinde de uygulanabilir.)

ocuklara “ok istediėin ama yeterli paran olmadığı iin alamadıėın bir řey oldu mu? Peki, istediėin o řeyi almak iin ne yapabilirsin?” diye sorularak “Para biriktirme” cevabına ulařmaları saėlanır. “Paramızı nasıl biriktirebiliriz? Elimize geen btn parayı harcarsak para biriktirebilir miyiz? O halde para biriktirmek iin ne yapabiliriz? Kumbara kullanmanın faydaları nelerdir? Para biriktirmek neden nemlidir?” diye sorulur. “Elimize geen paranın bir kısmını bir kumbaraya koyup gvenli bir yerde saklayabiliriz, elimize para getike kumbaraya para eklemeye devam edebiliriz. Karřımıza ok eėlenceli ve gzel řeyler ıkabilir. Ama sabredip para biriktirmeye devam edersek hedefimize daha kolay ve hızlı ulařabiliriz.”

“Yetiřkinler de gelecekte yapmak istedikleri řeyler (yeni yerler lkeler grmek, tatile gitmek, yabancı dil ėrenmek, enstrman almak ya da bir hobilerini gerekleřtirmek iin), pahalı řeyler almak (ev, araba, tekne, bisiklet, elektronik eřya vb. almak) iin para biriktirirler.”

ocuklara “Sen paranı ne iin biriktirmek istersin?” diye sorularak, kk beyaz kaėıtlara resmini yapmaları istenir (SNAB.4.., KB1., E3.5.). Evlerden gelen boř kutuların zerine ocukların yaptıėı resimler yapıřtırılır. Ardından renkli bantlarla, artık ssleme malzemeleri ile kutular sslenir (E3.11.). Kapakları kumbara kapaėı olacak řekilde kesilir. Tamamlanan kumbaralar evlere gnderilir.

ocuklardan gerekli malzemeleri alarak alıřma masalarına oturmaları istenir. alıřma kitabındaki ynergeler ėretmen tarafından ocuklara okunarak ilgili etkinliklerin tamamlanması saėlanır (Eėitim Seti Kitap 4). “Tutumlu olmak sadece para biriktirmek deėildir. Her konuda tutumlu olmalıyız. Suyu bořa akıtmamalı, gereksiz yere yanan lambaları sndrmeli; taėaėımıza konan yemekleri bitirmeliyiz. Yukarıdaki resimleri inceleyelim.

ocuklardan tutumlu davrananın yanındaki ieėi boyayalım (s.10)”

DEėERLENDİRME

Bugn hangi oyunla gne bařladık?

Bte ne demek?

Aldıėımız rnn ihtiya mı istek mi olduėuna nasıl karar veririz?

Alıřveriř blmnde hangi rnler vardı?

Sen paranı ne iin biriktirmek istersin?

Kumbaramızı nasıl yaptık?

Bunun iin nasıl bir kumbara yaparsın?

Biriktirdiėin parayla kime yardım etmek istersin? Nasıl?

İncelediğimiz paralarda neler gördünüz?

Daha önce hiç incelediğimiz paralardan farklı para gördünüz mü? Nasıldı? •

Para ne için kullanılır?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocukların kendi paralarını oluşturmalarına imkân verilebilir.

Destekleme: Alışveriş oyununda sayı-para ilişkisinde zorlanan çocukların paralarına 1-10 arası rakamlar yazmaları sağlanabilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Aile ve Toplum Katılımı - 14. hafta etkinlik sayfaları ailelere ulaştırılarak, ailelerden çocuklarla birlikte bu çalışmaları tamamlamaları istenir.

Önerilen şarkının evde çocuklarla birlikte dinlenmesi istenebilir. (Youtube: Kum Kum Kumbara /Çocuk Şarkıları, Alp'i ve Arkadaşları)

Toplum Katılımı: Evde, sokakta veya seçilen bir kurumda kullanılan elektrikle çalışan aletlerin tespit edilmesi ve üzerinde konuşulması istenebilir.

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

TARİH: 13.01.2027

ALAN BECERİLERİ:

TÜRKÇE ALAN

TADB. Dinleme

TAOB. Okuma

SANAT ALANI

SNAB2. Sanat İnceleme

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB1. Temel Beceriler

Çizmek, bulmak, ölçmek

KB2. Bütünleşik Beceriler

KB2.3.Özetleme Becerisi

KB2.3.SB3. Metin/olay/konu/durumu yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)

EĞİLİMLER:

E1.Benlik Eğilimleri

E1.5.Kendine Güvenme (Öz Güven)

E2. Sosyal Eğilimler

E2.4.Güven

E2.5.Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.3.Yaratıcılık

E3.8.Soru Sorma

E3.11.Özgün Düşünme

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2. Sosyal Yaşam Becerileri

SDB2.1.İletişim Becerisi

SDB2.1.SB1. Başkalarını etkin şekilde dinlemek

SDB2.2.İş Birliği Becerisi

SDB2.2.SB1. Kişi ve gruplarla iş birliği yapmak

Değerler:

D3. Çalışkanlık

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

D3.4.4. Kişisel ve grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirir.

Okuryazarlık Becerileri:

OB4. Görsel Okuryazarlık

OB4.2. Görseli Yorumlama

OB4.2.SB1. Görseli incelemek

OB4.4. Görsel İletişim Uygulamaları Oluşturma

OB4.4.SB1. Görseli kullanmak

OB4.4.SB2. Özgün görseller oluşturmak

OB5. Kültür Okuryazarlığı

OB5.1. Kültürü Kavrama

OB5.1.SB3. Kendi kültürünü fark etmek

OB5.3. Kültürel Etkileşim

OB5.3.SB1. Dil kültür ilişkisini fark etmek

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

TÜRKÇE ALAN

TADB.1. Dinleyecekleri/izleyecekleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyalleri yönetebilme

TADB.1. b. Seçilen materyalleri dinler/izler.

TADB.2. Dinledikleri/izledikleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyalleri ile ilgili yeni anlamlar oluşturabilme

TADB.2.c. Dinledikleri/izledikleri materyallere ilişkin çıkarım yapar.

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

TAOB.1.a. Kendisine sunulan görsel okuma materyallerini inceler.

SANAT ALANI

SNAB.2. Sanat eseri inceleyebilme

SNAB.2.b. Sanat eserinde gördüklerini söyler.

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.c. Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.

SNAB.4.ç. Sanat etkinliklerinde yaratıcı ürünler oluşturur.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Geometrik şekil (Kare)

Sözcükler: Dede Korkut

Materyaller: Geometrik şekil kartları, kare yapbozlar, kare ölçme ve kesme seti (cetvel, kalem, makas), kare şeklinde nesneler, beyaz çarşaf (4-5 adet), Dede Korkut’a ait görseller, akıllı tahta/projeksiyon, boya çeşitleri, resim kağıtları, Dede Korkut ve hikayelerinde geçen nesneler, karakterlerin görsellerinden alınmış renkli çıktılar, 10 adet orta boy renkli balon

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf, Okul Dışı Ortamlar

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Öğretmen çocukları selamlayarak karşılar. Çocuklarla haftanın “Geleneksel Oyun Günü” olduğu için “Kurt Baba” isimli geleneksel oyunun oynanacağı belirtilir. Oyun için hava şartları uygun ise açık hava okul bahçesine çıkılır. Oyunun kuralları çocuklara açıklanır ve tüm çocukların katılımıyla oyun oynanır. Çocuklar oyun alanına alınır (E2.5.).

Oyunun ezgisi:

Ormanda gezer iken

Kurt Baba’ya rastlar iken

Kurt Baba, Kurt Baba ne yapıyorsun?

Daire şeklinde el ele tutuşarak bu şarkıyı söyleyen öğrenciler ebeye, yani Kurt Baba’ya veya Kurt Anne ’ye ne yaptığını sorarlar. Kurt Baba değişik biçimlerde cevap verir (E1.5.).

Örneğin, oyun oynuyorum, yemek yiyorum, dişlerimi fırçalıyorum vb... Ebenin cevabına göre ebe taklit edilir ve “Kolay gelsin, Afiyet olsun” gibi nidalar kullanılır. Ebe en sonunda “Sizi yiyeceğim” dediğinde herkes kaçır. Kurt Baba onları yakalamaya çalışır. Yakaladığı kişi ebe olur.

Ardından çember zamanına geçilir ve çocuklara gün içinde yapılacak etkinlik açısından kısaca bahsedilir. Çocuklar hazırlanmış öğrenme merkezlerine yönlendirilir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Matematik merkezine geometrik şekil kartları, kare yapbozlar, kare ölçme ve kesme malzemeleri (cetvel, kalem, makas)(KB1.), kare şeklinde nesneler eklenerek merkez zenginleştirilir. Tüm merkezlerde çocukların vakit geçirmelerine olanak sunarken öğretmen gözlemlerini gerçekleştirir ve çocuklara rehberlik eder.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

Çocukların kişisel temizlik ihtiyaçlarını gidermeleri için lavabolara geçilir. Tuvalet ve hijyen kuralları, kişisel alanlar, mahremiyet vb konular hatırlatılır ve çocuklara rehberlik edilir.

ETKİNLİKLER

Öğretmen bugün “Aydın Türk Büyüğü Günü” olduğunu çocuklara belirtir. Bugün yine kültürümüze ait büyüklerimizden birisini tanıyacaklarını söyler (OB5.1.SB3.). Sınıfa getirdiği büyük beyaz çarşafları çocuklara verir ve çocukları gruplara ayırır. Her grubun bu beyaz çarşaflardan birer çadır kurmasını ister. Süreç boyunca çocuklar sınıfta bulunan eşyaları da kullanarak beyaz çadırlar oluştururlar ve öğretmen rehberlik eder (D3.4.4.). Çadırlar bittikten sonra akıllı tahta ekranına bir “Oba” görseli yansıtır (OB4.2.SB1.). Bu resimdeki çadırlar, çocukların kendi çadırları, bunların ne işe yarayabileceği, nerelere kurulduğu hakkında çocuklarla sohbet edilir (KB2.3.SB3.). Bunun bir oba yaşantısı olduğu vurgulanır ve kısaca bu yaşantının detaylarından bahsedilir. Ardından çocuklar çalışma masalarına alınır ve her gruba bir harf olacak şekilde D-E-D-E-K-O-R-K-U-T harfleri çocuklara dağıtılır (TAOB.1.a.). Çocuklar harfleri serbest şekilde boyarlar. Hep birlikte çalışmalar da alınarak sınıf panosuna gidilir. Öğretmen hangi harfi söylerse o harfe sahip olan grup çalışmasını öğretmene verir. Panoya DEDE KORKUT yazılır. Çıkan yazı öğretmen tarafından okunur ve Dede Korkut’u tanıyan olup olmadığı sorulur. Dede Korkut’a dair basit düzeyde bilgi çocuklara aktarılır. Çocuklarla yarım daire şeklinde minderlere oturulur ve Dede Korkut’un şahsı (SNAB.2.b.) ve Dede Korkut Kitabı’na ait görseller çocuklara gösterilir. Çocuklara bu ismi daha önce duyan olup olmadığı sorularak çocukların kendilerini ifade etmeleri sağlanır (TADB.2.c., E3.8.). Dede Korkut’un 12 adet hikayesi olduğu belirtilir. Öğretmen Dede Korkut hikayelerinden birisini orijinal haliyle birkaç cümle okur. Anlatım ve dil özelliklerinden çocuklara dikkatlerini çeken bir şeyin olup olmadığını sorar. Eski Türkçenin bugün kullanılan Türkçeden farklı olduğu vurgulanır (SDB2.1.SB1., OB5.3.SB1.) Ardından akıllı tahta/dijital ekrandan çocuklara dede korkut hikayelerinden bir tanesi dinletilir/izletilir (TADB.1.b.)(Youtube:TRT Çocuk / Dede Korkut Hikayeleri).

Çocuklar çalışma masalarına alınarak her çocuğa bireysel olarak resim kağıtları verilir. Dede Korkut ve hikayelerinde geçen nesneler, karakterlerin görsellerinden alınmış renkli çıktıları önceden öğretmen tarafından kesilip masalara bırakılmıştır. Çocuklardan bir görsel seçip kağıtlarında istedikleri bir yere yapıştırmalarını (OB4.4.SB1.), resmi Dede Korkut’u anlatacak şekilde tamamlamalarını ister (E3.3, SNAB.4.c., SNAB.4.ç., KB1.). Serbest ve özgün şekilde tamamlanan çalışmalar sınıfta sergilenir (E3.11., OB4.4.SB2.).

Çocukların yere yan yana oturmalarına rehberlik edilir. Oyunu nasıl oynayacakları hakkında bilgi verilir. 10 adet orta boy renkli balonun üzerine kare şekli çizilerek balonlar sınıfın ortasına karışık olarak dağıtılır. Oyun başlama çizgisi oluşturulur. Bitiş kısmına da iki grup için birer çocuk seçilerek büyük birer çöp torbası verilip tutmaları sağlanır (SDB2.2.SB1.).

Çocuklar dörderli çağırılarak ikili olarak eşleştirilir. Hareketli müzik eşliğinde üzerinde kare şekli olan balonları el ele tutuşup karınlarının ortasında yere düşürmeden başlama çizgisinden başlayarak bitiş noktasındaki torbaya götürmelerine rehberlik edilir (KB1., E2.4.). 5 adet balonu en hızlı şekilde taşıyan grubun kazanacağı belirtilir. Oyunu daha da eğlenceli hale getirmek için her dörderli grup için farklı taşıma metotları belirlenebilir. (Örn: alınlarının ortasında taşıma, arkalar dönük şekilde sırtlarının ortasında taşıma vb.)(D3.4.4.)

Çocuklardan gerekli malzemeleri alarak çalışma masalarına oturmaları istenir. Çalışma kitabındaki yönergeler öğretmen tarafından çocuklara okunarak ilgili etkinliklerin tamamlanması sağlanır (Eğitim Seti Kitap 4). “Karenin dört köşesi, dört kenarı vardır. Kare şeklini boyayalım. Kare olan nesneleri yuvarlak içine alalım. Kare şekillerinin kesik çizgilerini çizerek kareyi tamamlayalım (s.6)”

DEĞERLENDİRME

Bugün hangi Türk büyüğünü tanıdık?

Dede korkuta ait kaç hikâye vardı?

Dede korkut deyince aklına ilk ne geliyor?

Oba ne demek?

Çadırlarda insanlar yaşıyordu. Sen olsan kendine ormanda nasıl bir ev yapardın?

Kare nasıl bir şekil? Tarif eder misin?

Sınıfta bulunan 5 adet kare şeklinde nesneyi bulalım.

Kare şekli neye benzer?

Balon oyununda eşine karşı ne düşündün?

Balonu en çok nasıl taşımak eğlenceliydi?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Yaşanılan şehirde Dede Korkut’u tanıttak bir kültür müzesi var ise okul dışı etkinlik ile gezi yapılabilir.

Destekleme: Serbest resim esnasında çocukların konu özelinden ayrılmadan Dede Korkut temasına yönelik resim yapmalarına rehberlik edilebilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Dede Korkut ile ilgili evde sohbet edilmesi, Dede Korkuta ait bir hikâyenin çocuklara anlatılması önerilebilir.

Ertesi gün etkinliği için okula gelirken küçük bir oyuncak araba getirebilecekleri hatırlatılır.

Toplum Katılımı: Arabada yolculuk yaparken camdan bakan çocuklarıyla birlikte cadde ve sokaklarda “Kare” şeklinde olan 10 adet eşya, nesne bulmaları önerilebilir.

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

TARİH: 14.01.2027

ALAN BECERİLERİ:

TÜRKÇE ALAN

TADB. Dinleme

TAOB. Okuma

MATEMATİK ALANI

MAB1. Matematiksel Muhakeme

FEN ALANI

Bilimsel gözlem yapma

HAREKET VE SAĞLIK ALANI

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

HSAB2. Aktif ve Zinde Yaşam İçin Sağlık Becerileri

SANAT ALANI

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB1. Temel Beceriler

Saymak, yazmak, çizmek, kaydetmek

KB2. Bütünleşik Beceriler

KB2.5.Sınıflandırma Becerisi

KB2.5.SB3. Nesne, olgu ve olayları tasnif etmek (sınıflandırmak, bölmek)

EĞİLİMLER:

E2. Sosyal Eğilimler

E2.3.Girişkenlik

E2.5.Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.10.Eleştirel Bakma

E3.11.Özgün Düşünme

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2. Sosyal Yaşam Becerileri

SDB2.1.İletişim Becerisi

SDB2.1.SB2. Duygu ve düşüncelerini ifade etmek

Değerler:

D3. Çalışkanlık

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

D3.4.4. Kişisel ve grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirir.

Okuryazarlık Becerileri:

OB4. Görsel Okuryazarlık

OB4.2. Görseli Yorumlama

OB4.2.SB1. Görseli incelemek

OB7. Veri Okuryazarlığı

OB7.1. Sorular Sorma ve Olası Sonuçları Düşünme

OB7.1. SB1. Veriyi sorular ve beklentilerle ilişkilendirmek

OB7.4. Verileri Düzenleme ve İşleme

OB7.4.SB1. Veriyi tablo olarak biçimlendirmek

OB7.4.SB2. Tablolarla dinamik etkileşim kurmak

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

TÜRKÇE ALAN

TADB.1. Dinleyecekleri/izleyecekleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyalleri yönetebilme

TADB.1. b. Seçilen materyalleri dinler/izler.

TADB.2. Dinledikleri/izledikleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyalleri ile ilgili yeni anlamlar oluşturabilme

TADB.2.c. Dinledikleri/izledikleri materyallere ilişkin çıkarım yapar.

TAOB.2. Görsel materyallerden anlamlar üretebilme

TAOB.2.a. Görsel okuma materyallerinde yer alan bilgiler ile günlük yaşamı arasında ilişki kurar.

MATEMATİK ALANI

MAB.4. Matematiksel olgu, olay ve nesnelere ilişkin çıkarım yapabilme

MAB.4.a. Örüntüyü kuralına uygun olarak devam ettirir.

FEN ALANI

FAB.1. Günlük yaşamda fenle ilgili olaylara/olgulara ve durumlara yönelik bilimsel gözlem yapabilme

FAB.1. a. Nesnelerin betimsel (şekil, ses, koku, sertlik, renk, miktar gibi) ve fiziksel özelliklerine (ağır-hafif, uzun-kısa gibi) yönelik gözlemlerini ifade eder.

HAREKET VE SAĞLIK ALANI

HSAB.1. Farklı çevre ve fiziksel etkinliklerde büyük kas becerilerini etkin bir şekilde uygulayabilme

HSAB1.b. Etkinliğinin durumuna uygun denge hareketlerini yapar.

HSAB.7. Günlük yaşamında sağlıklı beslenme davranışları gösterebilme

HSAB.7. ç. Günlük olarak yeteri kadar sıvı tüketmeye gayret eder.

SANAT ALANI

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.ç. Sanat etkinliklerinde yaratıcı ürünler oluşturur.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Geometrik Şekil (Kare, Üçgen, Daire, Çember), Renk (Kırmızı, Mavi, Sarı, Yeşil)

Sözcükler: Taşıt, araç

Materyaller: Farklı büyüklük ve şekillerde renkli bloklar, farklı geometrik şekillerde kesilmiş fon kartonlar, örüntü kartları, taşıt araçlarına ait sesler, taşıt resimleri, kumbara, tuz seramikleri, tablo

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf, Okul Dışı Ortamlar

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Öğretmen çocukları selamlayarak karşılar. Çember zamanına geçilir ve çocuklara gün içinde yapılacak etkinlik akışından kısaca bahsedilir. Çember zamanında çocuklarla birlikte “Ali ile Ayşe” adlı parmak oyunu oynanır (E2.5.).

Ali ile Ayşe

Ali ile Ayşe karşılıklı evlerde oturuyorlarmış. (Baş parmaklar avuç içinde yumruk yapılarak, yumruklar karşılıklı tutulur.)

Bir gün Ali evden dışarı çıkmış. (Baş parmak yumruk içinden dışarı çıkartılır.)

Tepeye tırmanmış, tepeden aşağı inmiş. (El yukarı kaldırılıp, indirilir.)

Sağına bakmış, kimse yok. (Baş parmak sağa doğru hareket ettirilir.)

Soluna bakmış kimse yok. (Baş parmak, sola doğru hareket ettirilir.)

Önüne bakmış, arkasına bakmış, kimse yok. (Baş parmak öne ve arkaya doğru hareket ettirilir.)

Canı sıkılmış, evine geri dönmüş. (Baş parmak avuç içinde saklanıp yumruk yapılır)

Ertesi gün Ayşe evden dışarı çıkmış. (Diğer elin baş parmağı yumruk içinden dışarı çıkartılır.)

Tepeye tırmanmış, tepeden aşağı inmiş. (El yukarı kaldırılıp, indirilir.)

Sağına bakmış, kimse yok. (Baş parmak sağa doğru hareket ettirilir.)

Soluna bakmış, kimse yok. (Baş parmak, sola doğru hareket ettirilir.)

Önüne bakmış, arkasına bakmış kimse yok. (Baş parmak öne ve arkaya doğru hareket ettirilir.)

O da evine girmiş. (Baş parmak, avuç içinde saklanıp, yumruk yapılır.)

Bir başka gün Ali ve Ayşe aynı anda dışarı çıkmışlar. (İki elin baş parmakları, yumruk içinden dışarı çıkartılır)

Tepeye tırmanmışlar, tepeden aşağıya inmişler. (İki el, yukarı kaldırılıp, indirilir)

Arkalarına, önlerine bakmışlar kimse yok. (İki el yana doğru hareket ettirilir.)

Yanlarına bakmışlar kimse yok. (İki el yana doğru hareket ettirilir.)

Diğer yana bakmışlar, birbirlerini görmüşler. (İki elin baş parmağı karşılıklı tutulur.)

Nasılsın Ali? İyiyim Ayşe demiş. (Baş parmaklar karşılıklı hareket ettirilir.)

Elele tutuşup, oynamaya gitmişler. (Baş parmaklar birbirine yapıştırılır, diğer parmaklar oynatılır.)

Çocuklar hazırlanmış öğrenme merkezlerine yönlendirilir ve öğretmen tarafından gözlem yapılır.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Blok merkezine farklı büyüklük ve şekillerde renkli bloklar eklenir. Matematik merkezine farklı geometrik şekillerde kesilmiş fon kartonlar ve başlangıcı belirlenmiş örüntü kartları konularak örüntü çalışmalarını tamamlamaları beklenir (MAB.4.a., E3.11.). Tüm merkezlerde çocukların vakit geçirmelerine olanak sunarken öğretmen gözlemlerini gerçekleştirir ve çocuklara rehberlik eder.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

Çocuklardan istedikleri bir taşıt olmaları ve “Taşıtlar” şarkısını söylediği sürece kendilerine uygun hareketlerle sınıfı toplayıp temizlemeleri istenir (D3.4.4.).

Taşıtlar

Düdük çalar ince ince

Yolcular binince

Gidiyor çufu çufu çuf

Uzaklarda gözü

Git güle güle gel güle güle

Çok bekletme bizi

Vapurlar suya dizilir

Denizde süzölür
Gidiyor dumanına bak
Uzaklarda gözü
Git güle güle gel güle güle
Çok bekletme bizi

Otomobil fırlar birden
Kalkarken yerinden
Katıyor tozu dumana
Uzaklarda gözü
Git güle güle gel güle güle
Çok bekletme biz

Yolcular rahat uçakta
Aldırma hiç korkma
Gidiyor göğe bakıyor
Uzaklarda gözü
Git güle güle gel güle güle
Çok bekletme bizi

Çocukların kişisel temizlik ihtiyaçlarını gidermeleri için lavabolara geçilir. Tuvalet ve hijyen kuralları, kişisel alanlar, mahremiyet vb konular hatırlatılır ve çocuklara rehberlik edilir. Beslenme esnasında suyun faydaları, gün içinde ne kadar tüketilmesi gerektiği hakkında sohbet edilerek çocukların yeterli düzeyde su içmeleri gerektiği hatırlatılır (HSAB.7. ç.).

ETKİNLİKLER

Öğretmen çocuklara farklı taşıt araçlarına ait sesler dinletir (TADB.1.b.). Her ses dinlendikten sonra bu sesi neye ait olabileceğini çocuklardan tahmin etmeleri istenir (SDB2.1.SB2., TADB.2.c.). Etkinliğin ardından çocuklardan bir taşıt olmaları ve seçtikleri taşıdın hareketlerini yaparak, sesini çıkararak sınıfta serbest olarak dolaşmaları istenir. Çocuklardan yarım daire şeklinde oturmaları istenir. Bir çocuk gönüllü seçilir ve her çocuk farklı bir taşıtın hareketini yapar (HSAB1.b.). (Uçak, araba, kamyon, helikopter, motor, gemi vs.). Seçilen çocuğun yaptığı hareketin hangi araca ait olduğunu arkadaşlarının tahmin ederek bilmeleri beklenir.

Çocuklara taşıt resimleri gösterilerek isimleri ve nerede kullanıldığı sorulur (OB4.2.SB1., TAOB.2.a.). Deniz taşıtları kara taşıtları ve hava taşıtlarının isimleri hakkında konuşulur. “Benim Arabam” parmak oyunu öğretmen eşliğinde birlikte oynatılır.

Benim Arabam

Benim bir arabam var

Arabama oturup direksiyon tutarım (Ellerle direksiyon tutma öykünmesi yapılır.)

Sağ ayağımla gaza basarım (Gaza basma öykünmesi yapılır.)

Durmak için sol ayağımla frene basarım (Frene basma öykünmesi yapılır.)

Şimdi düz yolda gidiyorum (Direksiyon çok küçük devinimlerle sağa sola hareket ettirilir.)

Şimdi sola dönüyorum (Direksiyon sola çevrilir.)

Hoop... Şimdi de sağa dönüyorum (Direksiyon sağa çevrilir.)

Düüt... Düüt... çekilin yoldan (Hızlı gitme öykünmesi yapılır.)

Ben de büyüyeceğim (Parmak uçlarında yükselme öykünmesi yapılır.)

Ve bir araba olacağım.

Bende bir araba kullanacağım, ancak

Çok dikkatli bir sürücü olacağım (İşaret parmağı tembihleme hareketi gibi havada ileri geri hareket ettirilir.)

Daha sonra çeşitli bilmece sorulur. Bilinmediği takdirde basit ipuçları verilir.

İki tekerleğim var,

Beni çok sever çocuklar.**(Bisiklet)**

Dört tekerim var,

Anahtar çevrilir,

Tekerleklerim döndürülür.**(Araba)**

Küçük küçük odalar,

Birbirlerine bağlılar. **(Tren)**

Göklerde uçarım,

Kanadım var diye kuş sanmayın.**(Uçak)**

Çocuklarla birlikte evden getirdikleri arabaların renkleri, şekilleri ve özellikleri hakkında sohbet edilir. Öğretmen mukavvadan kesilmiş renkli geometrik şekilleri (Kare, Üçgen, Daire, Çember) çocuklara gösterir. Her çocuktan elinde bulunan arabada, öğretmenin göstermiş olduğu geometrik şeklin olup olmadığına bakması istenir (E3.10.). Bulunamadığı takdirde sınıftan bulunması istenir. Öğretmen aralarda renkler (kırmızı, mavi, sarı, yeşil) de belirterek söylediği renkte arabaları olan çocukların bulmasını sağlar (FAB.1.a.).

Tüm geometrik şekiller (Kare, Üçgen, Daire, Çember) renkli fon kartonlarına çizilir ve bir kutudan şekiller kumbarası öğretmen tarafından önceden oluşturulur. Sınıfta bulunan bir masanın üzeri streç film ile kaplanır. Kumbaraya konulan şekillerin aynıları masaların üzerlerine tahta kalem ile çocuklar tarafından çizilir (E2.3., KB1.). Öğretmen kumbarayı sınıfın ortasına koyar ve süreyi başlatır. Çocuklar kumbaradan aldıkları şekilleri masalara yerleştirmeye çalışırlar. Her çocuğun bir hakkı vardır, hakkını kullanan çocuk hızlıca arkaya geçer ve sırayı arkadaşına vermiş olur (E2.5.).

Çocuklardan gerekli malzemeleri alarak çalışma masalarına oturmaları istenir. Çalışma kitabındaki yönergeler öğretmen tarafından çocuklara okunarak ilgili etkinliklerin tamamlanması sağlanır (Eğitim Seti Kitap 4). “Panodaki geometrik şekilleri sayalım. Aşağıdaki şekillerin içine geometrik şekillerin sayısı kadar benek çizelim (s.7)” Çocuklar masalarda otururken dört farklı renkte hazırlanmış tuz seramiklerini çalışmaları sağlanır. Tüm renkten her çocuğa ayrı ayrı verilir. Öğretmen her renkten bir şekil oluşturmalarını ister 8 SNAB.4.ç.). Oluşturulan tüm geometrik şekillerdeki renkli tuz seramikleri kuruması için biz zemine dizilir. Çalışmanın sonunda öğretmen bir tablo getirir. Hangi renk ve şekilden kaç adet şekil olduğu (FAB.1.a., OB7.1. SB1.) çocuklarla birlikte sayılarak tablodaki yere çocukların yazması desteklenir (KB1., OB7.4.SB1., KB2.5.SB3.). Tablo incelenir ve üzerinde çocukların yorumları alınır (OB7.4.SB2.)

DEĞERLENDİRME

İlk duyduğun sesin neye ait olduğunu düşündün?

Araçların sesleri neden değişiyor?

Bir araba hayal et. Pencereleri hangi şekil olurdu?

Yoğurma maddesi ile hangi şekilleri yaptın?

Hangi renk seramik hamuru vardı?

Kırmızı renkte kaç tane daire yapılmış?

Sen bir şekil olsan neye benzerdin?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Geometrik şekiller ve farklı renklerle ilgili hikâye oluşturulabilir.

Destekleme: Yoğurma maddesi ile aslına yakın şekil oluşturmakta zorlanan çocuklar için masalara geometrik şekillerde kesilmiş mukavvalar bırakılabilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelerden çocuklarıyla iş birliği içinde evde bulunan çeşitli artık malzemeler, rulolar, ilaç kutuları, damacana kapakları ile üçgen, kare, daire şekillerinde kesilmiş fon

kartonları ve el işi kâğıtları ile araba oluşturmaları istenebilir. Her arabaya bir geometrik şeklin adı verileceği hatırlatılır. Ertesi gün getirilip okulda sergileneceği söylenir.

Toplum Katılımı: Günlük hayatta çemberin nerelerde olduğu hakkında sohbet edilmesi önerilebilir.

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

TARİH: 15.01.2027

ALAN BECERİLERİ:

TÜRKÇE ALAN

TADB. Dinleme

TAOB. Okuma

MATEMATİK ALANI

MAB6. Sayma

SOSYAL ALAN

SBAB1.Zamanı Algılama ve Kronolojik Düşünme Becerisi

HAREKET VE SAĞLIK ALANI

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

SANAT ALANI

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB1. Temel Beceriler

Çizmek, kaydetmek

KB2. Bütünleşik Beceriler

KB2.3.Özetleme Becerisi

KB2.3.SB3. Metin/olay/konu/durumu yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)

KB3. Üst Düzey Düşünme Becerileri

KB3.2.Problem Çözme Becerisi

KB3.2.SB3. Problemin çözümüne yönelik gözleme dayalı/ mevcut bilgiye/veriye dayalı tahmin etmek

EĞİLİMLER:

E1.Benlik Eğilimleri

E1.2.Bağımsızlık

E2. Sosyal Eğilimler

E2.1.Empati

E2.2.Sorumluluk

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.2.Odaklanma

E3.3.Yaratıcılık

E3.4.Gerçeęi Arama

E3.11.Özgün Düşünme

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB1. Benlik Becerileri

SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi)

SDB1.1.SB3. Kendi duygularına ilişkin farkındalığını artırmaya yönelik çalışmalar yapmak

SDB2. Sosyal Yaşam Becerileri

SDB2.1.İletişim Becerisi

SDB2.1.SB2. Duygu ve düşüncelerini ifade etmek

Değerler:

D3. Çalışkanlık

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

D3.4.3. Kendine uygun görevleri almaya istekli olur.

D3.4.4. Kişisel ve grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirir.

D4.Dostluk

D4.2. Arkadaşları ile etkili iletişim kurmak

D4.2.2. Arkadaşlarıyla duygu ve düşüncelerini paylaşır.

Okuryazarlık Becerileri:

OB4. Görsel Okuryazarlık

OB4.2. Görseli Yorumlama

OB4.2.SB1. Görseli incelemek

OB7. Veri Okuryazarlığı

OB7.1. Sorular Sorma ve Olası Sonuçları Düşünme

OB7.1. SB1. Veriyi sorular ve beklentilerle ilişkilendirmek

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

TÜRKÇE ALAN

AB/ TADB. Dinleme

TADB.1. Dinleyecekleri/izleyecekleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyalleri yönetebilme

TADB.1. b. Seçilen materyalleri dinler/izler.

TADB.2. Dinledikleri/izledikleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyalleri ile ilgili yeni anlamlar oluşturabilme

TADB.2.c. Dinledikleri/izledikleri materyallere ilişkin çıkarım yapar.

AB/ TAOB. Okuma

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

TAOB.1.a. Kendisine sunulan görsel okuma materyallerini inceler.

TAOB.2. Görsel materyallerden anlamlar üretebilme

TAOB.2.a. Görsel okuma materyallerinde yer alan bilgiler ile günlük yaşamı arasında ilişki kurar.

MATEMATİK ALANI

AB/ MAB6. Sayma

MAB.1. Ritmik ve algısal sayabilme

MAB.1.b. 1 ile 10 arasında nesne/varlık sayısını söyler.

SOSYAL ALAN

AB/ SBAB1.Zamanı Algılama ve Kronolojik Düşünme Becerisi

SAB.2.Kendisinin/ailesinin/bir hikâyeye ait görselleri oluş sırasına göre sıralayabilme

SAB.2.b. Görsellerden faydalananak kısa bir hikâyeyi oluş sırasına göre sıralar.

HAREKET VE SAĞLIK ALANI

AB/ HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

HSAB.1. Farklı çevre ve fiziksel etkinliklerde büyük kas becerilerini etkin bir şekilde uygulayabilme

HSAB1.a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketlerini yapar.

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

HSAB2.ç. Çeşitli nesneleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.

SANAT ALANI

AB/ SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.b. Yapmak istediği sanat etkinliği için gerekli olan materyalleri seçer.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Duygu (Korku, Endişe)

Sözcükler: Hissetmek

Materyaller: “Bugün Nasıl Hissediyorsun?” panosu, post it kağıtlar, kalem, emojilerden oluşturulmuş çomak kuklalar, duyguların yer aldığı kartlar, emoji kartlar, rakamların olduğu boyama sayfası, parmak boyası

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf, Okul Dışı Ortamlar

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Öğretmen çocukları selamlayarak karşılar. “Bugün Nasıl Hissediyorsun?” panosu öğretmen tarafından önceden hazırlanır. Panoda her çocuğun resmi yapıştırılmıştır ve resimlerin karşısında haftanın günlerini temsil eden boşluklar yer alır. Panonun hemen yanında renkli post it kağıtlar ve kalem bulunur. Öğretmen her çocuğa “Bugün Nasıl Hissediyorsun?” diye sorar (D4.2.2.) ve her çocuğun bir postite kendi duygu durumun resmetmesini isteyerek (o günün boşluğuna yapıştırılır (E1.2., KB1.)). Pano sınıfın görünen bir yerine asılarak gün gün çocukların duygularına dair resimlerini incelemeleri istenir (OB7.1. SB1., SDB1.1.SB3.). Önceki gün aile katılımı olarak verilen ve evden getirilen artık materyalden yapılmış arabalar sınıfta oluşturulmuş sergi alanına konulur ve bu sorumluluğu yerine getiren çocuklar tebrik edilir (E2.2.). Ardından çember zamanına geçilir ve çocuklara gün içinde yapılacak etkinlik açısından kısaca bahsedilir. Çocuklar hazırlanmış öğrenme merkezlerine yönlendirilir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Kukla merkezine emojiilerden oluşturulmuş çomak kuklalar konulur. Her kuklada farklı bir duygu ifadesi yer alır. Erken okuryazarlık merkezine duyguların yer aldığı kartlar ve altında isimleri yer alarak yerleştirilir. Dramatik oyun merkezine çeşitli maskeler konularak oyunlarda kullanarak duyguların farkında varmaları istenir. Tüm merkezlerde çocukların vakit geçirmelerine olanak sunarken öğretmen gözlemlerini gerçekleştirir ve çocuklara rehberlik eder.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

Öğretmen akıllı tahtadan (Youtube: Miniyo / Duygular Şarkısı) Açılarak çocukların şarkı eşliğinde toplanmalarına rehberlik edilir. Çocukların kişisel temizlik ihtiyaçlarını gidermeleri için lavabolara geçilir. Tuvalet ve hijyen kuralları, kişisel alanlar, mahremiyet vb konular hatırlatılır ve çocuklara rehberlik edilir.

ETKİNLİKLER

Çocuklardan sınıf içinde yürümeleri istenir. Çocuklar yürümeye ve serbestçe hareket etmeye başladıktan belirli bir süre sonra durmaları söylenir (HSAB1.a.). Çocuklara aşağıdaki yönergeler verilir ve çocuklardan bu durumlara uygun ifadelere bürünmeleri istenir. (SDB2.1.SB2., E2.1.).

“Babanız sizi lunaparka götürüyor. Heyecanlı bir şekilde yürüyün.”

“Sokakta yürürken karşıda seni korkutan bir hayvan var. Korkmuş gibi yürüyün.”

“Öğle yemeği hazırlanmış ve çok acıkmışsın, karnın gurulduyor. Acıkmış gibi yürüyün.”

“Arkadaşın izinsiz oyuncasını aldı. Çok öfkelenedin. Öfkelenmiş gibi yürüyün.”

“Doğum gününüz ve babanız en sevdiğiniz oyuncaktan almış, çok mutlusunuz mutlu gibi yürüyün.”

“Sokakta geziyorsunuz ve bir tavuk gördünüz, çok şaşırdınız. Şaşırmış gibi yürüyün.”

“En sevdiğiniz arkadaşınız başka bir şehre taşındı. Çok üzgünsünüz, üzgün gibi yürüyün”

Daha sonra öğretmen farklı duyguların yer aldığı emoji kartlarını çocukların görebileceği bir alana koyar (TAOB.1.a.). Gönüllü bir çocuk seçerek (D3.4.3.), çocuğun seçtiği duyguya uygun bir durumu anlatması istenir (SAB.2.b.). Çocukların duygu durumlarına uygun olaylar belirtmeleri sağlanır (TAOB.2.a., SDB1.1.SB3., OB7.1. SB1., KB2.3.SB3.).

Öğretmen “Şaşkın Ördek” hikayesini ördek kukla tekniği ile anlatır (TADB.1. b., SDB2.1.SB1.) fakat sonunu anlatmaz ve çocukların fikirlerini alarak sonu tamamlanır (TADB.2.c., SDB2.1.SB2., E3.2.).

Şaşkın Ördek

Anne ördek yavrularına yüzmeyi öğretiyormuş. Dört yavrusunu da alarak göle götürmüş. Anne ördek onlara nasıl yüzeceklerini anlatmış. Sonra hep birlikte göle girip yüzmeye başlamışlar. Anne ördek önde yavruları arkada yüzüyorlarmış. Anne ördek bir süre sonra arkasına bakmış. En küçük ördek orada yokmuş. Geri dönüp onu aramaya başlamış. Sonunda onu bulmuş. Yavru ördek şaşkın bir halde göl kenarına bakıyormuş...

Öykü çeşitli sorular sorularak çocuklara tamamlatılır (KB3.2.SB3., E3.4.).

“Sizce Yavru ördek neden şaşırmıştır?”

“Siz nelere şaşırsınız?”

Çocuklar çalışma masalarına alınır. Öğretmen 1-2-3-4-5 rakamının yazılı olduğu kartları çocuklara göstererek hangi sayı olduklarını sorar (OB4.2.SB1., MAB.1.b.). Çocukların cevaplarının ardından üzerinde rakamların olduğu boyama sayfası çocuklara dağıtılır.

Çocuklardan diledikleri renkte parmak boyaalarını kullanarak rakamlara parmak baskısı yapmaları istenir (E3.11., HSAB2.ç., SNAB.4.b., E3.3). Çalışma bittikten sonra öğretmen “Sayılar Konuşuyor” adlı parmak oyunu ile rakamları pekiştirmelerini destekler.

Sayılar Konuşuyor

Benim adım bir, hadi kolunu çevir (Sol elin işaret parmağı gösterilir ve iki kol birbiri etrafında çevrilir.)

Benim adım iki hadi el çırp bir iki (Sol elin işaret ve orta parmağı gösterilir ve iki kez el çırpılır.)

Benim adım üç bu hareketi yapmak çok güç (Sol elin işaret, orta ve yüzük parmağı gösterilir. İki elin parmakları kenetlenir ve parmaklar hareket ettirilir.)

Benim adım dört bu en zor hareket (İki el üst üste konur ve başparmaklar oynatılır.)
Çocuklardan gerekli malzemeleri alarak çalışma masalarına oturmaları istenir. Çalışma kitabındaki yönergeler öğretmen tarafından çocuklara okunarak ilgili etkinliklerin tamamlanması sağlanır (Eğitim Seti Kitap 4). “Boş bırakılan yere gelmesi gereken parçayı bulalım. Parçanın altındaki çiçeği boyayalım (s.8)”

DEĞERLENDİRME

Sabah okula geldiğinde kendini nasıl hissediyordun?

Şimdi nasıl hissediyorsun?

Duygu ne demek?

Hangi duyguları yaşıyorsun?

Endişelenmen gereken bir durum söyler misin?

Korktuğumuzda ne yaparız?

Bugün hangi sayıları boyadık?

Parmak boyası yerine başka ne kullanabilirdin?

Çalışmada nelere dikkat ettin?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Duygularla ilgili drama çalışması yapılabilir.

Destekleme: Duygu ifadelerine uygun durumlar üretmekte zorlanan çocuklara günlük hayatlarında karşılaştıkları bir durumu anlatmaları istenebilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Çocuklarla duygular hakkında sohbet edilmesi önerilebilir. Hangi durumlarda ne hissederiz? Bugün kendini nasıl hissediyorsun?

Toplum Katılımı: “İnsanlar en çok hangi durumlarda endişe duyarlar? İnsanlar en çok hangi durumlarda endişe duyarlar?” soruları üzerine ailece bir akşam haber programı izlenerek olaylar ve insanların duyguları üzerindeki yansımalarını konuşmaları istenebilir.

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

TARİH: 18.01.2027

ALAN BECERİLERİ:

TÜRKÇE ALANI

TADB. Dinleme

TAOB. Okuma

MATEMATİK ALANI

MAB6. Sayma

MAB1. Matematiksel Muhakeme

MAB2. Matematiksel Problem Çözme

HAREKET VE SAĞLIK ALANI

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

MÜZİK ALANI

MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB1. Temel Beceriler

Saymak, yazmak

KB2. Bütünleşik Beceriler

KB2.3.Özetleme Becerisi

KB2.3.SB3. Metin/olay/konu/durumu yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)

KB2.10.Çıkarım Yapma Becerisi

KB2.10.SB3. Karşılaştırmak

KB3. Üst Düzey Düşünme Becerileri

KB3.2.Problem Çözme Becerisi

KB3.2.SB4. Problemin çözümüne yönelik önermeler üzerinden akıl yürütmek

EĞİLİMLER:

E2. Sosyal Eğilimler

E2.1.Empati

E2.2.Sorumluluk

E2.5.Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.10.Eleştirel Bakma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB1. Benlik Becerileri

SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi)

SDB1.1.SB3. Kendi duygularına ilişkin farkındalığını artırmaya yönelik çalışmalar yapmak

SDB2. Sosyal Yaşam Becerileri

SDB2.1.İletişim Becerisi

SDB2.1.SB2. Duygu ve düşüncelerini ifade etmek

SDB2.2.İş Birliği Becerisi

SDB2.2.SB1. Kişi ve gruplarla iş birliği yapmak

Değerler:

D3. Çalışkanlık

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

D3.4.1. Grupla çalışma becerisi sergiler.

D4.Dostluk

D4.2. Arkadaşları ile etkili iletişim kurmak

D4.2.1. Arkadaşlarını etkin bir şekilde dinler.

D9.Merhamet

D9.2. Şefkatli olmak

D9.2.3. Yardıma muhtaç kişilere sabırlı ve anlayışlı davranır.

Okuryazarlık Becerileri:

OB4. Görsel Okuryazarlık

OB4.2. Görseli Yorumlama

OB4.2.SB1. Görseli incelemek

OB7. Veri Okuryazarlığı

OB7.1. Sorular Sorma ve Olası Sonuçları Düşünme

OB7.1. SB1. Veriyi sorular ve beklentilerle ilişkilendirmek

OB7.4. Verileri Düzenleme ve İşleme

OB7.4.SB1. Veriyi tablo olarak biçimlendirmek

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

TÜRKÇE ALANI

TADB.1. Dinleyecekleri/izleyecekleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyalleri yönetebilme

TADB.1. b. Seçilen materyalleri dinler/izler.

TAOB.2. Görsel materyallerden anlamlar üretebilme

TAOB.2.a. Görsel okuma materyallerinde yer alan bilgiler ile günlük yaşamı arasında ilişki kurar.

MATEMATİK ALANI

MAB.1. Ritmik ve algısal sayabilme

MAB.1.a. 1 ile 10 arasında birer ritmik sayar.

MAB.1.b. 1 ile 10 arasında nesne/varlık sayısını söyler.

MAB.2. Matematiksel olgu, olay ve nesnelerin özelliklerini çözümleyebilme

MAB.2.a. Bir bütünü oluşturan parçaları gösterir.

MAB.5. Matematiksel problemleri çözümleyebilme

MAB.5.c. 4'e kadar nesneyi iki kişiye / kutuya paylaştırır.

MAB.7. Matematiksel problemler ve çözümlerine ilişkin açıklamalar ve stratejiler geliştirebilme

MAB.7.a. Matematiksel bir problemin çözümüne ilişkin strateji oluşturur.

HAREKET VE SAĞLIK ALANI

HSAB.3. Jimnastik, dans ve hareket etkinliklerinde ritmik beceriler sergileyebilme

HSAB.3.b. Gösterilen dans figürlerini yapar.

MÜZİK ALANI

MHB.2. Harekete ve dansa eşlik eden ritimlerdeki/müzik eserlerindeki/ çocuk şarkılarındaki/çocuk şarkısı formlarındaki özellikleri fark edebilme

MHB2.a. Ritimlerdeki uzun ve kısa süre yavaş ve hızlı tempo değişikliklerini hareketle/dansla gösterir.

MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme

MHB.3.a. Mekânın fiziki koşullarına uygun olarak hareket/dans eder.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Duygu (Korku, Endişe, Mutluluk, Üzüntü, Şaşkın, Kızgın), Sayı/sayma (1-10 arası ritmik sayma)

Sözcükler: Büzülme, süzülme

Materyaller: Sayı ve nesne eşleştirme oyunu, dramatik oyun merkezine farklı duyguların yer aldığı maskeler, krepon kâğıtlarından keseler, farklı duyguları anlatan yüz ifadeleri, uzun çubuk, iki küçük boy sepet, 20 tane mandal, tebeşir

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf, Okul Dışı Ortamlar

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Öğretmen çocukları selamlayarak karşılar. Okul içinde bulunan bir spor alanında, dijital ekrana yansıtılarak açılan bir video eşliğinde güne sabah sporu ile başlanır (HSAB.3.b., MHB2.a., MHB.3.a.). (Youtube: Kids Daily Workout). Ardından çember zamanına geçilir ve çocuklara gün içinde yapılacak etkinlik akışından kısaca bahsedilir. Çocuklar hazırlanmış öğrenme merkezlerine yönlendirilir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Matematik merkezine sayı ve nesne eşleştirme oyunu (MAB.2.a.) ile dramatik oyun merkezine farklı duyguların yer aldığı maskeler konulur (SDB1.1.SB3.). Tüm merkezlerde çocukların vakit geçirmelerine olanak sunarken öğretmen gözlemlerini gerçekleştirir ve çocuklara rehberlik eder.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

“Renkler” şarkısı eşliğinde (TADB.1.b.) sınıf toplanır. Çocukların kişisel temizlik ihtiyaçlarını gidermeleri için lavabolara geçilir. Tuvalet ve hijyen kuralları, kişisel alanlar, mahremiyet vb konular hatırlatılır ve çocuklara rehberlik edilir.

Renkler

Ben bir küçük ressamım
Pembe sarı boyarım
Yeşil yeşil ormanlar
Mavi mavi denizler
Turuncudur portakal
Gökte sarı güneş var

Fırça kalem ve kâğıt
Olmazsa resim olmaz
Renklerle oynamaktan
Hiçbir çocuk sıkılmaz

En sevdiğim renklerle
Kırmızıyla beyazdır
Ay yıldızlı bayrağım
Kırmızıyla beyazdır

ETKİNLİKLER

Çocuklarla el ele tutuşup ayakta halka olunur. Öğretmen önce “Dans Edelim” adlı şarkılı oyunun sözlerini söyler.

Dans Edelim

Ellerimle şap şap, ayağıyla rap rap. (Hareketler eşliğinde)

Otur desem oturur, kalk desem kalkar.

Açıl desem açılır, saçıl desem saçılır.

Büzülünce büzülür, süzülünce süzülür.

Darılınca darılır, sarılınca sarılır.

Bir şöyle, bir böyle, dans edelim her yerde.

Çocuklarla birlikte sözler ve hareketleri çocukların ilgisine göre tekrarlanır. Çocukların bu şarkılı oyunu çeşitli duygu ifadeleri ile söylemelerine de rehberlik edilir (TADB.1.b., SDB1.1.SB3.). Şaşkın söyleme, kızgın söyleme, mutlu söyleme gibi. Oyun birkaç kez oynandıktan sonra oyun çocukların isteğine göre devam eder.

Krepon kâğıtlarından farklı renklerde, küçük boyutlarda, içlerinde yine krepon parçalarının olduğu keseler hazırlanır. Her kesenin içine farklı bir duyguyu anlatan (Korku, Endişe, Mutluluk, Üzüntü) yüz ifadeleri saklanarak sınıfın tavanına aralıklı olarak asılır. Çocuklar, sırayla çağırılarak uzun bir çubuk ile seçtiği keseyi yırtmalarına yardımcı olunur. Kesenin içinden hangi duygu çıktı ise o çocuğun o duyguyla ilgili başından geçen bir olayı anlatmasına rehberlik edilir (OB4.2.SB1., TAOB.2.a., SDB2.1.SB2.).

Çocuklardan gerekli malzemeleri alarak çalışma masalarına oturmaları istenir. Çalışma kitabındaki yönergeler öğretmen tarafından çocuklara okunarak ilgili etkinliklerin tamamlanması sağlanır (Eğitim Seti Kitap 4). “Eda bahçede oynarken düşmüş dizini yaralamış. Annesi Eda’yı hemen en yakın sağlık ocağına götürmüş. Eda sağlık ocağına gider... Yukarıda anlatılan hikâyeyi dinleyelim. Eda, hangi duyguyu yaşıyor olabilir? Biz olsak bu durumda ne hissederdik? Düşünelim. Yarım kalan hikâyeyi tamamlayalım. Yukarıda endişeli görünen yüz ifadelerini işaretleyelim (s.9)”

Çocuklara mandal oyununun oynanacağı söylenir ve okul bahçesine çıkılır. Öğretmen çocuklardan iki küçük boy sepetin içine 10’ar tane mandal koymalarını ister (MAB.5.c.).

Oyun alanının ortasına bir daire çizer. Dairenin ortasına mandal sepetlerini yerleştirir.

Öğretmen saymaca ile dört çocuk seçer ve ikişerli eşleştirir. Çocuklara oyun sırasında mandalı nasıl kullanacakları uygulamalı olarak gösterilir. Öğretmen hareketli bir müzik açar. Başla komutuyla mandal takma görevini alan çocuk eşinin kıyafetleri üzerine mandal takmaya başlar (SDB2.2.SB1., D3.4.1.). Öğretmen müziği durdurur. Hep birlikte grupların mandalları sayılır (MAB.1.a.) ve bahçe duvarına tebeşirle çizilen tabloya sonuçlar yazılır (OB7.4.SB1., MAB.1.b., KB1.). En çok mandal takan grup oyunu kazanır. Öğretmen çocuklara “İki grup arasında kaç mandal sayı farkı var? Diğer grup kazanmak isteseydi kaç mandal daha takması

gerekirdi?” soruları ile basit zihinsel matematik işlemleri yapılır (MAB.7.a., KB2.10.SB3., E2.5.).

Çocuklara “Haydi bir tren olalım, çuf çuf çuf” denerek sınıfın ortasında gezilir ve tüm çocukların vagon olarak trene katılmaları sağlanır. Tüm çocuklar trene katıldıktan sonra, “Nereye gidelim?” diye sorulur. Çocukların cevabına göre “Trenimiz Ankara’ya gidiyor. Çuf çuf çuf!” diye sınıfta belli bir süre gezilir ve “Şimdi, son durağa geldik. Trenden inip sandalyelerimize/minderlerimize oturalım.” denir.

Tüm çocuklar yerlerine oturduktan sonra, çocuklara sınıf içinde neler yaptıkları sorularak kısaca sohbet edilir. Daha sonra, neleri kendi başlarına yapıp neleri yapamadıkları ile ilgili sorular sorularak sohbet edilir (KB2.3.SB3., SDB2.1.SB2.). Gerekirse ipucu verilir. Örneğin; “Resim yapabilir misiniz? Musluğu açabilir misiniz? Ayakkabılarınızı bağlayabilir misiniz?” gibi. Çocuklardan biri çağrılır ve bir problem durumu söylenir. Örneğin; “Derenin karşısına geçmek istiyorsun, ama suya düşmek istemiyorsun. Yanında baban var. Babana ne söylersin?” diye sorulur. Çocuğun cevabı alınır ve “Baba, beni karşıya geçirir misin?” denerek yardım isteneceği vurgulanır.

Benzer şekilde, farklı problem durumları verilerek yardım istemek için ne söylenmesi gerektiği vurgulanır (KB3.2.SB4., E2.1.). “Çorba içmek istiyorsun, ama çok sıcak. Annenden nasıl yardım isteyebilirsin? Musluğu açamıyorsun, ne yapabilirsin? Dolabın üst rafındaki oyuncakı alamıyorsun, ayakkabının bağcığı düğümlemiş açılmıyor, kapıyı açamıyorsun, saçlarını tarayamıyorsun, karnın acıktı, düğmeni ilikleyemiyorsun, televizyonda istediğin kanalı bulamıyorsun.” gibi problem durumları kullanılabilir.

Çocuklarla kimden nasıl yardım isteyecekleri konusunda sohbet edilir, yardım cümleleri vurgulanır (E2.2.). İnsanların her şeyi kendi başlarına yapamayacakları, bu durumda yardım isteyebilecekleri söylenir. Çocuklara başka hangi durumlarda yardıma ihtiyaç duyabilecekleri sorularak cevapları alınır. Evde ve okulda, hangi durumlarda kimlerden nasıl yardım istediklerini söylemeleri istenir.

Bir kimseden yardım istemek için ne söylemek gerektiği sorularak çeşitli durumlarda nasıl yardım isteyebileceklerine ilişkin cümleler kurmaları istenir (D9.2.3., E3.10., OB7.1. SB1.). Örneğin, “Musluğu açamıyorsunuz, arkadaşınızdan nasıl yardım istersiniz?” diye sorularak çocukların bu durumlarda yardım cümleleri kullanmalarına fırsat verilir. Çocuklardan verilen durumu canlandırmaları istenebilir. Bu durumda isteyen Çocuklar verilen durumları canlandırır ve kimden nasıl yardım isteyeceklerine karar verebilirler.

DEĞERLENDİRME

Dans edelim oyununun sözlerini hangi duyguyla söylemekten hoşlandın?

Bu oyunu başka nasıl oynayabiliriz?

Oyunda büzülmek deyince ne yapıyordun?

Bu oyunda mandaldan başka ne kullanabilirdik?

Mandalla başka hangi oyunları oynardık?

Oyun oynarken hangi bölümde zorlandın?

Hayatta neler yaparken zorlanırsınız?

Zorlanmak bize kendimizi nasıl hissettirir?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Öğretmen tarafından belirlenen problem durumları için çocuklar gruplara ayrılarak dramatizasyon yapılabilir.

Destekleme: Mandal oyununda mandalı takmakta zorlanan çocuklar için eşinin üzerine yapıştırılabileceği bir materyal ile oyun çeşitlendirilebilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere ertesi gün yapılacak kumbara etkinliği için boş küçük bir kutuyu okula göndermeleri gerektiği hatırlatılır.

Ailelerden yardımlaşmanın önemi ile ilgili çocuklarıyla sohbet etmeleri istenebilir.

Toplum Katılımı: Ailelerden yakın çevrelerinde bulunan bir engelli veya yaşlı bireye yardımcı olabilecekleri bir durum belirleyip gerçekleştirmeleri önerilebilir.

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

TARİH: 19.01.2027

ALAN BECERİLERİ:

TÜRKÇE ALAN

TADB. Dinleme

TAOB. Okuma

MATEMATİK ALANI

MAB6. Sayma

HAREKET VE SAĞLIK ALANI

HSAB2. Aktif ve Zinde Yaşam İçin Sağlık Becerileri

SANAT ALANI

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

MÜZİK ALANI

MÇB3. Müziksel Çalma

MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB1. Temel Beceriler

Saymak, yazmak, çizmek

KB2. Bütünleşik Beceriler

KB2.10.Çıkarım Yapma Becerisi

KB2.10.SB3. Karşılaştırmak

EĞİLİMLER:

E1.Benlik Eğilimleri

E1.1.Merak

E1.4.Kendine İnanma (Öz Yeterlilik)

E2. Sosyal Eğilimler

E2.3.Girişkenlik

E2.5.Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.2.Odaklanma

E3.10.Eleştirel Bakma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2. Sosyal Yaşam Becerileri

SDB2.1.İletişim Becerisi

SDB2.1.SB2. Duygu ve düşüncelerini ifade etmek

Değerler:

D3. Çalışkanlık

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

D3.4.1. Grupla çalışma becerisi sergiler.

D3.4.3. Kendine uygun görevleri almaya istekli olur.

D3.4.4. Kişisel ve grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirir.

Okuryazarlık Becerileri:

OB4. Görsel Okuryazarlık

OB4.2. Görseli Yorumlama

OB4.2.SB1. Görseli incelemek

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

TÜRKÇE ALAN

AB/ TADB. Dinleme

TADB.1. Dinleyecekleri/izleyecekleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyalleri yönetebilme

TADB.1. b. Seçilen materyalleri dinler/izler.

TADB.2. Dinledikleri/izledikleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyalleri ile ilgili yeni anlamlar oluşturabilme

TADB.2.b. Görsellerden yararlanarak dinleyecekleri/izleyecekleri hakkındaki tahminlerini söyler.

AB/ TAOB. Okuma

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

TAOB.1.a. Kendisine sunulan görsel okuma materyallerini inceler.

MATEMATİK ALANI

AB/ MAB6. Sayma

MAB.1. Ritmik ve algısal sayabilme

MAB.1.a. 1 ile 10 arasında birer ritmik sayar.

HAREKET VE SAĞLIK ALANI

AB/ HSAB2. Aktif ve Zinde Yaşam İçin Sağlık Becerileri

HSAB9. Aktif ve sağlıklı yaşam için hareket edebilme

HSAB.9. a. İç ve dış mekânda hareketli etkinliklere istekle katılır.

SANAT ALANI

AB/ SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.b. Yapmak istediği sanat etkinliği için gerekli olan materyalleri seçer.

MÜZİK ALANI

AB/ MÇB3. Müziksel Çalma

MÇB.3. Çaldığı ritimlerdeki/ezgilerdeki/ çocuk şarkılarındaki/çocuk şarkısı formlarındaki özellikleri fark edebilme

MÇB.3.a. Ritimleri/ ezgileri kuvvetli ve hafif ses farklılıklarına/yavaş ve hızlı tempo farklılıklarına göre çalar.

AB/ MHB4. Müziksel Hareket

MHB.2. Harekete ve dansa eşlik eden ritimlerdeki/müzik eserlerindeki/ çocuk şarkılarındaki/çocuk şarkısı formlarındaki özellikleri fark edebilme

MHB2.a. Ritimlerdeki uzun ve kısa süre yavaş ve hızlı tempo değişikliklerini hareketle/dansla gösterir.

MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme

MHB.3.a. Mekânın fiziki koşullarına uygun olarak hareket/dans eder.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Zıt (Hızlı-Yavaş), Sayı/sayma (5rakamı)

Sözcükler: Müzisyen, orkestra, mozaik, bezirganbaşı

Materyaller: Çeşitli ritim aletleri (marakas, çelik üçgen, def vb.), hayvanların bulunduğu görseller, 5 rakamının yer aldığı kartlar, çeşitli nesneler (kalın tahta boncuklar, kalın ip, küçük bloklar vb.), müzik aletleri çalan müzisyen görselleri, müzik aletleri (ritim çubukları, zil, davul, vb.) müzik çalar, renkli küçük kare kağıtlar, yapıştırıcı

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf, Okul Dışı Ortamlar

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Çocuklarla güne selamlanarak başlanır. Ardından çember zamanına geçilir ve çocuklara gün içinde yapılacak etkinlik açısından kısaca bahsedilir. “Sayılar” parmak oyunu çocuklarla birlikte söylenir (KB1.).

Sayılar

Benim adım bir!	(Bir parmak gösterilir.)
El çırpalım bir kere!	(Bir kez el çırpılır.)
Parmak şaklatalım bir kere!	(Bir kez parmak şaklatılır.)
Kulağımıza dokunalım bir kere!	(Bir kez kulağa dokunulur.)
Burnumuza dokunalım bir kere!	(Buruna dokunulur.)
Gözümüzü kırpalım bir kere!	(Bir kez göz kırpılır.)
Dizlerimize vuralım bir kere!	(Bir kez dize vurulur.)

Haydi, hoplayalım bir kere!

Çocuklar hazırlanmış öğrenme merkezlerine yönlendirilir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Müzik merkezi çeşitli ritim aletleri (marakas, çelik üçgen, def vb.) ile zenginleştirilir. Hızlı-yavaş kavramına yönelik hayvanların bulunduğu görseller fen merkezine konulur (KB2.10.SB3.). Matematik merkezine 5 rakamının yer aldığı görseller, sayma yapılabilmesi için (MAB.1.a.) çeşitli nesneler (kalın tahta boncuklar, kalın ip, küçük bloklar vb.) konulur. Tüm merkezlerde çocukların vakit geçirmelerine olanak sunarken öğretmen gözlemlerini gerçekleştirir ve çocuklara rehberlik eder.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

Öğretmen eline aldığı bir marakas sallayarak çocukların dikkatini çeker. Çocuklara marakas salladığı süre boyunca belirttiği şekilde sınıfı toplamaya devam etmelerini söyler. Marakas sallarken öğretmen zıt kavram (Hızlı-Yavaş) belirtir. Marakas durduğunda çocuklar don olurlar ve sabit olarak beklerler.

Çocukların kişisel temizlik ihtiyaçlarını gidermeleri için lavabolara geçilir. Tuvalet ve hijyen kuralları, kişisel alanlar, mahremiyet vb konular hatırlatılır ve çocuklara rehberlik edilir.

ETKİNLİKLER

Öğretmen çocuklar sınıfa gelmeden önce duvarlara müzisyenlerin müzik aletleri ile birlikte görsellerini yapıştırır. Çocukların dikkati duvarlara yapıştırılan görsellere çekilir (E1.1., OB4.2.SB1, TAOB.1.a.). Görseldeki müzik aletlerinin isimleri, kullanım amaçları, nasıl kullanıldığı hakkında çocuklarla sohbet edilir. Öğretmen hafif bir müzik açarak (E3.2.) dinlenen müziklerde kullanılan müzik aletlerinin neler olabileceği, müzik aleti çalan kişilere ne denildiği gibi sorular sorar (TADB.1.). Çocukların sorulara verdiği yanıtlar dikkate alınarak çocuklara müzik aletleri ve müzisyenler hakkında sohbet edilir (E3.10., SDB2.1.SB2., TADB.2.b.). Soru-cevap aşamasından sonra öğretmen çocuklara kısaca orkestradan söz eder. Çocukları ikiyeşerli gruplara ayırır. Her bir gruba farklı müzik aletleri

(ritim çubukları, zil, davul, vb.) dağıtır. Çocuklardan biri müzisyen, diğeri ayna olur. Öğretmen müzisyen olan çocuklardan ellerindeki müzik aletleriyle kendisinin verdiği yönergeye uygun olarak yavaş ya da hızlı ritim oluşturmalarını ister (MÇB.3.a.). Ayna rolündeki çocuk, müzisyen olan eşinin yaptığıının aynısını elinde müzik aleti olmadan taklit eder. Öğretmen bu kez ayna rolündeki çocukların müzisyen diğ er grubun da dans eden çocuklar olabileceğini söyler ve böylece çocukları iki büyük gruba ayırır. Müzisyen olan çocuklara müzik aletleri verilir. Öğretmen müzik çalardan yine bir müzik açarak bu kez bu müzik eşliğinde elinde müzik aleti olan çocukların müziğin ritmine uygun ritim tutmalarını ister (D3.4.4.). Dans eden gruptaki çocuklar da müzisyen olan eşlerinin oluşturduğu ritim eşliğinde ve çalan müziğin ritmine uygun dans ederler (MHB2.a.). Daha sonra roller değiştirilerek süreç tekrarlanır (D3.4.1.). Öğretmen çocukların aynı müzikle birbirinden farklı müzik aletleri eşliğinde farklı hareketlerle dans edebileceklerini vurgulayarak etkinliği sonlandırılır (MHB.3.a.).

Çocuklardan gerekli malzemeleri alarak çalışma masalarına oturmaları istenir. Çalışma kitabındaki yönergeler öğretmen tarafından çocuklara okunarak ilgili etkinliklerin tamamlanması sağlanır (Eğitim Seti Kitap 4). “Her grupta diğ erine göre daha hızlı gidenin altındaki çiçeği boyayalım (s.11)”

Üzerinde 5 rakamının yazılı oldu ğ u kart çocuklara gösterilerek hangi rakam oldu ğ u sorulur. Sayışmaca ile bir çocuk ebe seçilir ve gözleri bağlanır (E2.3.). Sayı kartı sınıfta uygun bir yere saklanır. Ebe nin gözleri açılır ve sayı kartını bulmaya çalışır. Ebe karta yaklaşt ığında çocuklar hızlı alkışlamaya başlarlar, uzaklaşt ığında ise alkış yavaşlar. Oyun çocukların ilgilerine göre uzatılabilir. Daha sonra çocuklar el ele tutuşup daire oluştururlar. Ebe olan çocuk yere çömelir ve gözlerini kapatır. Öğretmen 5 rakamının yazılı oldu ğ u kartı çocuklardan birine verir. Tüm çocuklar ellerini arkaya saklarlar ve ebe kalkar. 5 rakamının hangi arkadaşında oldu ğ unu bulmaya çalışır (E1.4.). Çocuklar çalışma masalarına alınır ve 3 kişilik gruplar olmaları istenir. Büyük boy kağıtlar her gruba verilir. Bu kağıtlara her grubun büyük bir 5 rakamı yazmasını ister (D3.4.3.). Bu esnada öğretmen kalın bir 5 rakamı çizmeleri için rehberlik eder (KB1.). Masaya küçük kare şeklinde kesilmiş renkli el iş i kâğıtları yerleştirilir. Çocuklar bu el iş i kâğıtlarını çizdikleri 5 rakamlarının içine yapıştırarak mozaik çalışmasını tamamlarlar (SNAB.4.b.).

Çocuklara “Geleneksel Oyun Günü” oldu ğ u, “Aç Kapıyı Bezirganbaşı” oyunu oynanacağı belirtilerek açık hava okul bahçesine çıkılır (HSAB.9. a.). Oyunun kuralları çocuklara açıklanır ve tüm çocukların katılımıyla oyun oynanır. Kapı için 2 çocuk seçilir. Bu iki kişi kendisine bir çiçek ismi seçer, kimseye söylemez. Sonrasında ellerini yukarıda birleştirerek

köprü oluşturur. Diğer çocukların sırayla y kapıdan geçmeleri istenir. Bu sırada oyunda aç kapıyı bezirgân başı şarkısı belli bir ritim ve hızla söylenir. Her ritimde bir kişi kapıdan geçer ve çıkar. “Üçüncü de kapana kaçan” kısmında kağına sıkışan çocuğa kimsenin duymayacağı şekilde hangi çiçeği seçtiği sorulur. Hangisini tercih ederse seçtiği ismi taşıyan çocuğun arkasına sıraya geçmesi söylenir. Bunu yaparken diğer çocukların duymadığından emin olunur. Gruptaki herkes yakalandıktan ve seçimini yaptıktan sonra ortaya bir çizgi çizilir. İki grup da kendi içinde arka arkaya sıra olup birbirlerinin belinden tutarlar. Karşılıklı çekişme olur ve çizgiyi ilk geçen grup oyunu kaybeder (E2.5.).

Oyunun ezgisi

Aç kapıyı bezirganbaşı, bezirganbaşı

Kapı hakkı ne alırsın ne verirsin?

Arkamdaki yadigâr olsun, yadigâr olsun.

Bir sıçan, iki sıçan, üçüncü de kapana kaçan.

DEĞERLENDİRME

Hangi merkezde daha çok vakit geçirdin? Neden?

Hızlı olan bir hayvan söyler misin?

Sence etrafımızda çok yavaş olan neler var?

Bugün hangi sayıyı öğrendik?

Bugün hangi geleneksel oyunu öğrendik?

Bu oyunda kurallar neydi?

Sence bu oyun başka nasıl oynanabilirdi?

Geleneksel ne demek?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Gruplardan sanat çalışmasında ortaya çıkan 5 rakamlarının hikayelerini oluşturmaları istenebilir.

Destekleme: Orkestra çalışmasında ritim tutmakta zorlanan çocuklar için önce beden perküsyonuyla başlanabilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Öğretmen, ailelere çocuklarıyla birlikte enstrümanla çalınmış bir müzik parçası dinlemelerini ve bu parçanın hangi müzik aleti ile çalındığını tahmin etmelerini isteyebilir. Evde kullanılan materyallerden farklı ritimler oluşturulup birlikte bir müzik denemesi yapılabilir. İstenirse oluşturulan bu müziğin ritmine uygun hareketlerle müziğe eşlik edebilir.

Ailelerden ertesi g n etkinlięi i in enerji kaynakları ile ilgili resim, afiş, gazete veya dergilerden buldukları resimleri sınıfa g ndermelerini istenir.

Toplum Katılımı:  ğretmen eęer sınıfındaki  ocukların ailelerinde bir m zik aleti  alan kiři var ise onu sınıfa davet edip,  ocuklara  aldığı m zik aletini tanıtmayı, nasıl  alındığını g stermesi ve m mk nse kısa bir konser vermesini isteyebilir.

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

TARİH: 20.01.2027

ALAN BECERİLERİ:

TÜRKÇE ALAN

TADB. Dinleme

TAOB. Okuma

FEN ALANI

Sınıflandırma

SOSYAL ALAN

SBAB1.Zamanı Algılama ve Kronolojik Düşünme Becerisi

HAREKET VE SAĞLIK ALANI

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

HSAB2. Aktif ve Zinde Yaşam İçin Sağlık Becerileri

SANAT ALANI

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

MÜZİK ALANI

MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2. Bütünleşik Beceriler

KB2.3.Özetleme Becerisi

KB2.3.SB2. Metin/olay/konu/durum ile ilgili sınıflandırma yapmak

KB2.5.Sınıflandırma Becerisi

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

KB3. Üst Düzey Düşünme Becerileri

KB3.2.Problem Çözme Becerisi

KB3.2.SB3. Problemin çözümüne yönelik gözleme dayalı/ mevcut bilgiye/veriye dayalı tahmin etmek

KB3.2.SB4. Problemin çözümüne yönelik önermeler üzerinden akıl yürütmek

EĞİLİMLER:

E1.Benlik Eğilimleri

E1.1.Merak

E2. Sosyal Eğilimler

E2.2.Sorumluluk

E2.5.Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.5.Açık Fikirlilik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2. Sosyal Yaşam Becerileri

SDB2.1.İletişim Becerisi

SDB2.1.SB2. Duygu ve düşüncelerini ifade etmek

SDB2.2.İş Birliği Becerisi

SDB2.2.SB1. Kişi ve gruplarla iş birliği yapmak

Değerler:

Değerler

D3. Çalışkanlık

D3.3. Araştırmacı ve sorgulayıcı olmak

D3.3.2. Doğru ve güvenilir bilgiyi ayırt eder.

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

D3.4.2. Sosyal sorumluluk ve toplum hizmeti çalışmalarında aktif görev alır.

D5.Duyarlılık

D5.2. Çevreye ve canlılara değer vermek

D5.2.2. Temiz enerji kaynaklarının kullanımını önemser.

Okuryazarlık Becerileri:

OB3. Finansal Okuryazarlık

OB3.4. Düzenli Tasarruf Yapma ve Yatırımları Yönetme

OB3.4.SB1. Tasarruf ve yatırım yapmanın gerekçelerini sorgulamak

OB3.4.SB4. Tasarruf ve yatırım stratejilerini uygulamak

OB4. Görsel Okuryazarlık

OB4.2. Görseli Yorumlama

OB4.2.SB1. Görseli incelemek

OB7. Veri Okuryazarlığı

OB7.1. Sorular Sorma ve Olası Sonuçları Düşünme

OB7.1. SB1. Veriyi sorular ve beklentilerle ilişkilendirmek

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

TÜRKÇE ALAN

TADB.1. Dinleyecekleri/izleyecekleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyalleri yönetebilme

TADB.1. b. Seçilen materyalleri dinler/izler.

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

TAOB.1.a. Kendisine sunulan görsel okuma materyallerini inceler.

FEN ALANI

FAB.2. Fene yönelik nesne, olayları/olguları benzerlik ve farklılıklarına göre sınıflandırabilme

FAB.2. ç. Günün farklı saatlerini (sabah, öğle, akşam gibi) adlandırır.

SOSYAL ALAN

SAB.1. Günlük hayatında zaman kavramını yerinde kullanabilme

SAB.1.a. Sabah, akşam, gece ve gündüz neler yapıldığını söyler.

SAB.2. Kendisinin/ailesinin/bir hikâyeye ait görselleri oluş sırasına göre sıralayabilme

SAB.2.a. Gün içerisinde yaptıklarını sıralar.

HAREKET VE SAĞLIK ALANI

HSAB.1. Farklı çevre ve fiziksel etkinliklerde büyük kas becerilerini etkin bir şekilde uygulayabilme

HSAB1.b. Etkinliğinin durumuna uygun denge hareketlerini yapar.

HSAB.7. Günlük yaşamında sağlıklı beslenme davranışları gösterebilme

HSAB.7. a. Sağlıklı/sağlıksız yiyecek ve içecekleri ayırt eder.

HSAB9. Aktif ve sağlıklı yaşam için hareket edebilme

HSAB.9. a. İç ve dış mekânda hareketli etkinliklere istekle katılır.

SANAT ALANI

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.c. Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.

MÜZİK ALANI

MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme

MHB.3.a. Mekânın fiziki koşullarına uygun olarak hareket/dans eder.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Zaman (Sabah- Öğle-Akşam)

Sözcükler: Enerji, tasarruf, tutum

Materyaller: Sabah-öğlen-akşam vakitlerini temsil eden görseller, enerji kaynakları ile ilgili resim, afiş, gazete veya dergi resimleri, ampul, televizyon, bilgisayar/tablet, damlayan musluk görselleri, makas, yapıştırıcı ve önceden hazırlanmış taç kalıpları, kukla

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf, Okul Dışı Ortamlar

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Öğretmen çocukları selamlayarak karşılar. Çocuklara sabah-öğlen-akşam vakitlerini temsil eden görseller sunar. Çocuklara bunların ne ifade ettiğini sorar (OB4.2.SB1.). Gelen cevaplar sonunda öğretmen “Biz şu anda günün hangi vaktindeyiz” diye sorar (FAB.2.ç.). Çocuklardan gelecek “Sabah” doğru cevabı üzerine “Peki biz sabahları/öğlenleri/akşamları neler yaparız?” sorusunu yöneltir (SAB.1.a., KB2.5.SB4., KB2.3.SB2.). Sohbetin ardından çember zamanına geçilir ve çocuklara gün içinde yapılacak etkinlik açısından kısaca bahsedilir. Çocuklar hazırlanmış öğrenme merkezlerine yönlendirilir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Tüm merkezlerde çocukların vakit geçirmelerine olanak sunarken öğretmen gözlemlerini gerçekleştirir ve çocuklara rehberlik eder. Çeşitli hayvan yürüyüşleri yaparak sınıfta çocukların önce serbest dolaşmaları sağlanır (MHB.3.a.). Ardından öykünme çalışmaları taklitte aslına uygun devam eder (HSAB1.b.) ve öğretmenin “Şimdi köpek gibi yürüyerek sınıfı topluyoruz” yönergeleriyle toplanma ve temizlik devam eder (HSAB.9.a., E2.5., SDB2.2.SB1.).

Kedi köpek yürüyüşü (Eller yerde, sırt kamburlaştırılmış, sessizce yürünür.)

Ayı yürüyüşü (Gövde öne bükülür, avuçlar yere değdirilir, baş yukarı kaldırılır.)

Leylek yürüyüşü (Kollar öne uzatılır, öne adım atılırken dizler karna çekilerek yürünür.)

Karga yürüyüşü (Dizler bükülür, ellerle ayak bilekleri tutulur, adım atılarak yürünür.)

Kaz, ördek yürüyüşü (Dizler bükülür, kollar yana açılır. Sağa sola yalpa yaparak yürünür.)

Maymun yürüyüşü (Dizler yarım bükülür, gövde hafifçe öne eğilir, kollar yana sarkıtılır ve yürünür.)

Tavşan yürüyüşü (Dizler bükülür, eller yere konur. Ayaklardan hız alınır ve ileri doğru sıçranır.)

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

Çocukların kişisel temizlik ihtiyaçlarını gidermeleri için lavabolara geçilir. Tuvalet ve hijyen kuralları, kişisel alanlar, mahremiyet vb. konular hatırlatılır ve çocuklara rehberlik edilir.

Öğretmen beslenme saatinde her çocuğun kendisine sağlıklı bir besin ismini vermesini ister (HSAB.7.a.). Çocuklar ne olduklarını söyler. Beslenmenin önemi ve sağlıklı sağlıklı besinler üzerine sohbet edilir. Sağlıklı besinlerin insan vücuduna enerji verdiği vurgulanır.

ETKİNLİKLER

Öğretmen bir gün önceden ailelerden enerji kaynakları ile ilgili resim, afiş, gazete veya dergilerden buldukları resimleri sınıfa göndermelerini ister. Öğrenciler sınıfa geldiğinde, sınıfın tavanından sarkan büyük ampul, televizyon, bilgisayar/tablet, damlayan musluk görselleriyle karşılaşır (E1.1., TAOB.1.a.). Ardından çocukların öğretmeni rahat görebilecekleri çember düzeninde oturmaları sağlanır. Çocuklarla yapılan sohbette sınıfta ilgilerini çeken resimlerden ve bu resimlerin bizlere neyi anlattığından bahsedilir (E3.5., SDB2.1.SB2.). Öğretmen bu haftanın ülkemizde “Enerji Tasarrufu Haftası” olarak kutlandığını belirtir (OB7.1. SB1.). Konuyla alakalı kısa bir sohbet edilir ve çocuklara bu konuyla alakalı neler bildikleri sorulur. “Tasarruf nedir? Enerji nedir? Neden tasarruf yapmalıyız?” soruları üzerine çocuklarla birlikte sohbet edilir (OB3.4.SB1.). Günlük yaşamdan örnek vermeleri sağlanır (D3.3.2.). Yağmur tekerlemesi birkaç defa tekrar edilerek söylenir. Konuyla ilgili bilmecelerden sorulur. “Tasarruf Güzel Şey” adlı hikâye, hikâye kartı tekniği ile anlatılır (TADB.1.b.).

Yağmur

Gümbür gümbür gümbürdüyor, sanki göğü deliyor.

Arkasından bir yağmur şakır şakır şakırdıyor.

Tık tık cama vuruyor, aç bakalım ne diyor?

Enerjisi çok güçlüdür yağmur bulutlarını o taşır (**rüzgâr**)

Gökyüzünde bulunur doğayı ısıtır (**güneş**)

Lamba değil aydınlatır doğum gününde yaşını hatırlatır (**mum**)

Tasarruf Güzel Şey

Pınar henüz 5 yaşında minik bir kızdı. Güneşli, mis gibi kokan bir havada dışarı çıkıp, hava almak istedi. Evlerinin bahçesinden çıktı ve dere kenarına doğru epey bir yol aldı. Çiçekleri koklarken, kelekleri izlerken bir de baktı suyun yanına kadar gelmişti. Birden evden uzaklaştığını fark edince “Annem beni merak edebilir. Haber de vermedim. Ama hemen şuracıkta dinlenip geri gidersem, çok meraklandırmadan evde olurum” dedi. Akan suyun kenarında otururken suyun içinde birden beyaz bir balık gördü. Balık sıçraya sıçraya Pınar’ın yanına kadar geldi. Bir ses “ ah ah “ dedi. Pınar şaşırmıştı, bu da neydi! Etrafta kendisinden başka kimse yoktu. Etrafta biri mi var diye bakınırken, beyaz balık hemen konuşmaya başladı. “ Ah ah Pınar. Şu akan su ne kadar da güzel değil mi. Dağların içinden gelen su bol bol akıyor. Durdurmak mümkün değil. Fakat çeşmelerden akan su böyle mi ? İnsanlar hiç dikkat

etmeden gereksiz yere akıtıp suya yazık ediyorlar. Çok üzüldüğümü çok” dedi. Pınar, beyaz balığı dinlerken bir yandan da balığın kendisiyle nasıl konuştuğunu merak ediyordu ve şaşkınlık içindeydi. Pınar önce şaşkınlıkla ”Sen bir balıksın nasıl konuşuyorsun?” dedi. Beyaz balık cevap verdi. “Sana derdimi anlatıyorum. Sen beni anlayabilirsin. Ben ufak bir balığım ama sanırım sen bu doğayı seven bir kız olarak, çevrendekileri bu konuda uyartabilirsin. Senden bu konuda yardım istiyorum.” dedi. Pınar “ Ama ben ne yapabilirim ki, ben henüz küçük bir kızım beni kim dinler“ derken beyaz balık söze başladı. “ Bence önce aileden başlayarak kullanılmayan elektrik lambalarının, evlerde izlediğiniz televizyonun ve kullandığınız suyun ihtiyaç olmayan zamanlarda kapalı olması için sürekli uyarmalısın. Sonra da çevrendeki tüm insanlara anlatırsın. İnsanlar böyle ihtiyaçları olmadığı zamanlara kullanmaya devam ederlerse ileride musluklarından su akmayacak, elektrikle çalışan aletlerin hiçbirisi açılmayacak” dedi. Pınar beyaz balığın bu söylediklerinden çok etkilendi. Ya ışıklar olmazsa akşamları nasıl yemek yerlerdi. Veya su olmazsa nasıl banyo yapıp temizlenebilirdi. En kötüsü de eğer dünyada su biterse nasıl su içerlerdi. Pınar beyaz balığa söyledikleri için çok teşekkür ederek oradan hızla uzaklaştı ve doğru evinin yolunu tuttu. Hiç ummadığı bir arkadaş ona neler öğretmişti neler. Eve gittiğinde yaşadığı olayı ve duyduğu endişeyi hemen ailesiyle paylaştı. Ailesi önce bir balıkla konuştuğu için Pınar’a karşı alaycı davranışlar da konuya hak verdiler. Bu konuda daha dikkatli olabileceklerini söyleyerek pınarın içini ferahlattılar. O günden sonra eğer ihtiyaçları yoksa musluklar ve lambalar asla boşa kullanılmadı. Ama evde bir unutan olursa, pınar hemen ne yapılması gerektiğini hatırlatıyordu. Pınar için, doğaya yardımcı olmak dünyanın en güzel duygusuydu. Ve sanırım tüm çocuklar doğayı mutlu etmek ister”

Kullandığımız eşyalardan hangileri enerji ile çalışıyor?

Çocuklar neler yaparsak enerji kullanımına dikkat etmiş oluruz?

Peki, siz Pınar’ın yerinde olsaydınız ne yapardınız? (KB3.2.SB3.)

İnsanlar için enerji neden önemli olabilir?

Hayatımızda elektrik ve su olmasaydı nasıl bir yaşamımız olurdu? (KB3.2.SB4.)

Soruların cevapları alınarak çocuklarla günlük yaşamda karşılarına çıkan enerji kullanımı üzerinde konuşulur. Öğretmen “Ne dersiniz çocuklar bizlerde Pınar gibi bu konuda görevli çocuklar olalım mı? İlk önce kendimiz bu enerji kaynaklarını kullanırken çok dikkat etmeliyiz. Ayrıca başkalarını gereksiz yere kullanılan eşyalar konusunda uyarmak da bizim görevimi olmalı. Şimdi sizlerle birer hatırlatan tacı yapalım. Bugün okulda ve evde bu tac ile dolaşın ve çevrenizde gördüğünüz fazla kullanılan eşyaları kapatmak, insanları uyarmak ve hatırlatmakla görevli olun.” diyerek çocukları masalara alır (E2.2., D5.2.2.). Çocuklara

makas, yapıştırıcı ve önceden hazırlanmış taç kalıplarını dağıtır. Ampul ve taç resimlerini kesip yapıştırarak (SNAB.4.c.) oluşturulan taçlar çocuklara takılır. Günün görevlisi oldukları tekrar hatırlatılır (D3.4.2., OB3.4.SB4.). Taçlarını takan çocuklarla ‘Enerji’ isimli şarkı önce öğretmen tarafından daha sonra çocuklarla birlikte söylenir.

Enerji

Arkadaş boşa harcama enerjini

Sonra biter kalırsın

Herkesten geri

Söndürelim boşa yanan lambayı

Bugünden düşünelim yarını.

Çocuklardan gerekli malzemeleri alarak çalışma masalarına oturmaları istenir. Çalışma kitabındaki yönergeler öğretmen tarafından çocuklara okunarak ilgili etkinliklerin tamamlanması sağlanır (Eğitim Seti Kitap 4). “Enerji kaynaklarımızı verimli kullanmanın önemi için Enerji Tasarrufu Haftası’nı kutluyoruz. Enerji kaynaklarımızı tasarruflu kullanmak için neler yapmalıyız? Enerji kaynaklarımızı tasarruflu kullanmazsak neler olur? Söyleyelim. Musluktan akan su damlasının içindeki mavi damlacıkları bulalım, yuvarlak içine alalım (s.12)”

Gün sonunda öğretmen çocuklarla açık hava okul bahçesine çıkarak çember zamanı yapmak için çocukları çembere davet eder. “Bugün neler yaptık? Haydi hep birlikte hikayemizi oluşturalım” der. Öğretmen bir kuklayı önce tanıtır ve konuşturmaya başlar. Kukla sınıftaki bir çocuk yerine geçer. “Bugün sabah geldiğimde...” diye başlayarak güne başlama zamanı ile öğretmen giriş yapar. Akışa göre çocukların hikâyeyi devam ettirmeleri sağlanır. (SAB.2.a.).

DEĞERLENDİRME

Bu haftayı ne olarak kutluyoruz?

Sizce enerjiyi tasarruflu kullanmak için neler yapmak gerekir?

Sizlerin enerji ile çalışan oyuncakları varsa nasıl kullanıyorsunuz?

Taçları nasıl hazırladık?

Taç yerine başka nasıl bir hatırlatıcı hazırlayabilirdik?

Hikâyede en çok neyden etkilendiniz?

Tasarruf yapmak neden önemli?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: İsteğe göre tüm hafta, her güne bir görevli seçilip tacı takılarak hatırlatıcı olmaları sağlanabilir.

Destekleme: G n n vakitlerinin ayırt etmekte zorlanan  ocuklar i in vakitlere dair daha fazla g rsel kullanarak pano olu turulabilir.

A LE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Evde bulunan bozuk oyuncakları ailece birlikte onarmaları ve tamir ederken  ocuklarıyla neden bunu yaptıklarıyla ilgili sohbet etmeleri istenir.

Ertesi g n yapılacak Ayın  lkesi/K lt r -Japonya EtkinliĐi i in  ocukların evden gelirken Japon k lt r ne ait tasarlanmış bir kıyafet veya aksesuarla, Japon k lt r n  tanıtan bir nesne ile okula gelmeleri gerektiĐi hatırlatılır.

Toplum Katılımı: Ya anılan  ehirde b y k ehir belediyesinin mahallelerde enerji, su tasarrufuna y nelik projesinin olup olmadıĐının ara tırılması  nerilebilir.

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

TARİH: 21.01.2027

ALAN BECERİLERİ:

TÜRKÇE ALAN

TADB. Dinleme

MATEMATİK ALANI

MAB1. Matematiksel Muhakeme

FEN ALANI

Bilimsel gözlem yapma

SANAT ALANI

SNAB2. Sanat İnceleme

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB1. Temel Beceriler

Belirlemek

KB2. Bütünleşik Beceriler

KB2.3.Özetleme Becerisi

KB2.3.SB3. Metin/olay/konu/durumu yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)

KB2.5.Sınıflandırma Becerisi

KB2.5.SB3. Nesne, olgu ve olayları tasnif etmek (sınıflandırmak, bölmek)

KB2.10.Çıkarım Yapma Becerisi

KB2.10.SB3. Karşılaştırmak

EĞİLİMLER:

E1.Benlik Eğilimleri

E1.2.Bağımsızlık

E1.5.Kendine Güvenme (Öz Güven)

E2. Sosyal Eğilimler

E2.2.Sorumluluk

E2.3.Girişkenlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.10.Eleştirel Bakma

E3.11.Özgün Düşünme

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2. Sosyal Yaşam Becerileri

SDB2.1.İletişim Becerisi

SDB2.1.SB2. Duygu ve düşüncelerini ifade etmek

SDB2.2.İş Birliği Becerisi

SDB2.2.SB1. Kişi ve gruplarla iş birliği yapmak

Değerler:

D3. Çalışkanlık

D3.3. Araştırmacı ve sorgulayıcı olmak

D3.3.1. Bilimsel gelişim için merak duygusunu kullanarak takip etmesi gerektiğini fark eder.

D3.3.4. Edindiği bilgileri eleştirel bakış açısıyla değerlendirir.

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

D3.4.2. Sosyal sorumluluk ve toplum hizmeti çalışmalarında aktif görev alır.

Okuryazarlık Becerileri:

OB3. Finansal Okuryazarlık

OB3.4. Düzenli Tasarruf Yapma ve Yatırımları Yönetme

OB3.4.SB3. Tasarruf ve yatırım araçlarını seçmek

OB4. Görsel Okuryazarlık

OB4.2. Görseli Yorumlama

OB4.2.SB1. Görseli incelemek

OB4.4. Görsel İletişim Uygulamaları Oluşturma

OB5. Kültür Okuryazarlığı

OB5.1. Kültürü Kavrama

OB5.1.SB3. Kendi kültürünü fark etmek

OB5.1.SB4. Kültürel benzerlik ve farklılıkları ayırt etmek

OB5.3. Kültürel Etkileşim

OB5.3.SB2. Farklı kültürleri keşfetmek

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

TÜRKÇE ALAN

TADB.1. Dinleyecekleri/izleyecekleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyalleri yönetebilme

TADB.1. b. Seçilen materyalleri dinler/izler.

TADB.2. Dinledikleri/izledikleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyalleri ile ilgili yeni anlamlar oluşturabilme

TADB.2.c. Dinledikleri/izledikleri materyallere ilişkin çıkarım yapar.

MATEMATİK ALANI

MAB.2. Matematiksel olgu, olay ve nesnelerin özelliklerini çözümleyebilme

MAB.2.a. Bir bütünü oluşturan parçaları gösterir.

FEN ALANI

FAB.1. Günlük yaşamda fenle ilgili olaylara/olgulara ve durumlara yönelik bilimsel gözlem yapabilme

FAB.1.d. Yakın çevresindeki canlı/cansız varlıklara yönelik gözlem verilerini açıklar.

SANAT ALANI

SNAB.2. Sanat eseri inceleyebilme

SNAB.2.a. Sanat eserine odaklanır.

SNAB.2.b. Sanat eserinde gördüklerini söyler.

SNAB.2.c. Sanat eserine ilişkin sorular sorar.

SNAB3. Sanata Değer Verme

SNAB.3. Sanat eserlerine ve sanatçılara değer verebilme

SNAB.3.a. Sanat ve sanatçılar hakkında sorular sorar.

SNAB.3.b. Sanat eserlerinin nasıl yapıldığına ilişkin tahmin yürütür.

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.b. Yapmak istediği sanat etkinliği için gerekli olan materyalleri seçer.

SNAB.4.ç. Sanat etkinliklerinde yaratıcı ürünler oluşturur.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Renk (Kırmızı, Mavi, Sarı, Yeşil)

Sözcükler: Japon, Ohayou, Konnichiwa, kültür

Materyaller: Japon kıyafetlerine ait aksesuarlar, Japon bayrağının puzzle haline getirilmiş oyun materyali, Japon alfabesine ait bazı harf ve kelimelerin yazılı olduğu kartlar, Beyaz Yel Değirmeni görseli, köpük bardak, yapıştırıcı, makas, boya çeşitleri, resim kâğıdı

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Çocuklar öğretmen tarafından Japon selamlama şekillerinden “Günaydın” (“Ohayou”) veya “Merhaba” (“Konnichiwa”) ile karşılanır (OB5.3.SB2., D3.3.1.). Ardından çember zamanına geçilir. Çocuklara sabah nasıl karşılandıkları, dikkatlerini çeken bir şey olup olmadığı sorulur.

Çocuklardan gelen yanıtlara göre Türkler olarak nasıl selamlaştığımız sorularak bu selamlaşma şekillerinin Japon kültürüne ait olduğu vurgulanır (KB2.10.SB3., E3.10., OB5.1.SB4.). Çocuklara gün içinde yapılacak etkinlik akışından kısaca bahsedilir. Çocuklar hazırlanmış öğrenme merkezlerine yönlendirilir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Dramatik oyun merkezine Japon kıyafetlerine ait aksesuarlar eklenir. Eğitici oyun merkezine Japon bayrağının puzzle haline getirilmiş oyun materyali (MAB.2.a.), erken okuryazarlık merkezine Japon alfabesine ait bazı harf ve kelimelerin yazılı olduğu kartlar konulur (OB4.2.SB1.). Japon alfabesi ve kelimelerin yazılışı ile bulunan Japon bayrağı arasında ilişki kurmaları sağlanır (MAB.2.a.). Belirlenen üç nesnenin altında Türkçe ve Japonca isminin yazılı olduğu kartların karşılaştırmalı olarak çocukların incelemelerine olanak sağlanır (OB5.3.SB2., KB2.5.SB3.). Tüm merkezlerde çocukların vakit geçirmelerine olanak sunarken öğretmen gözlemlerini gerçekleştirir ve çocuklara rehberlik eder.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

Çocukların kişisel temizlik ihtiyaçlarını gidermeleri için lavabolara geçilir. Tuvalet ve hijyen kuralları, kişisel alanlar, mahremiyet vb konular hatırlatılır ve çocuklara rehberlik edilir (E1.2.).

ETKİNLİKLER

Çocuklar alana toplanarak “Çocuklar bugün her ay yaptığımız gibi bir ülke ve kültür tanıyacağız. Bu ayın ülkesi/kültürü Japonya. Çocuklara dijital ekranda Japon kültürünü ve Japonya’ya ait bilgileri içeren eğitici video izletilir (TADB.1.b., TADB.2.c.)(Youtube: Ülkeler / Japonya-Afra Yüksel (Masal Etkisi)). Çocukların evden getirdikleri Japon kıyafet ve aksesuarları ile sınıf veya okulda düzenlenen defile alanında yürüyüş yaparak kıyafetlerini tanıtmaları sağlanır (E2.3., SDB2.2.SB1., E1.5., OB5.1.SB3.). Çocuklarla defile sonunda “Bu kıyafeti/aksesuarı/nesneyi seçtim çünkü...” cümlesini tamamlama etkinliği yapılır (KB2.3.SB3., OB5.3.SB2., D3.4.2., E2.2.).

Çalışmanın ardından öğretmen Japonya’nın Shodoshima Zeytin Parkındaki Beyaz Yel Değirmeni görselini çocuklara sunar. Çocuklara “Bunun ne olduğunu bilen var mı?” diye sorar (FAB.1.d.). Gelen yanıtlar dinlenir ve çocukların soruları üzerine yel değirmenlerinden enerji üretildiği vurgulanır (D3.3.4.). Japonya’da olduğu gibi ülkemizde de enerji üretmek için yel değirmenlerini kullanıldığı belirtilir. Enerji Tasarrufu konusu ile ilgili beyin fırtınası yapılır. “Enerji tasarrufu nedir? Nereelerde enerji kullanırız? Enerji nasıl elde edilir? enerji yetiştirilen bir şey midir?” vb sorular yöneltilir. Öncelikle çocuklarla soru-cevap şeklinde sohbet edilir (E3.10., SDB2.1.SB2., OB3.4.SB3.). Sonrasında köpük bardaklardan yel

değirmenleri oluşturma çalışması için öğretmen gerekli malzemeleri çocuklarla birlikte hazırlar (SNAB.4.b.). Çocukların kendi yel değirmenlerini oluşturup üzgün şekilde biçimlendirmelerine rehberlik edilir (E3.11.). Tüm yel değirmenleri ile bilinçlendirici bir pano oluşturulur (SNAB.4.ç.).

Çocuklardan gerekli malzemeleri alarak çalışma masalarına oturmaları istenir. Çalışma kitabındaki yönergeler öğretmen tarafından çocuklara okunarak ilgili etkinliklerin tamamlanması sağlanır (Eğitim Seti Kitap 4). “Enerji kaynaklarımızı verimli kullanmanın önemi için Enerji Tasarrufu Haftası’nı kutluyoruz. Enerji kaynaklarımızı tasarruflu kullanmak için neler yapmalıyız? Enerji kaynaklarımızı tasarruflu kullanmazsak neler olur? Söyleyelim. Musluktan akan su damlasının içindeki mavi damlacıkları bulalım, yuvarlak içine alalım (s.13)”

Ünlü Japon resim sanatçısı Hokusai’ye ait bir tablo çocuklara gösterilir (SNAB.2.a.).

Çocuklardan bu eseri incelemeleri ve dikkatlerini çeken şeyleri paylaşmaları istenir (SNAB.2.b.). Tablonun hemen yanına ressamın portresi konulur. Ressam hakkında öğretmen kısaca birkaç bilgi aktararak çocukların ressamı tanımalarına rehberlik eder (SNAB.3.a.).

Hokusai’nin paylaşılan eserinde hangi renkler kullanıldığı, hangi malzemelerle yapmış olabileceği, hangi duyguları yaşamış olabileceği vb üzerine sohbet edilir (SNAB.2.c., SNAB.3.b.). Çocukların hepsine beyaz resim kağıtları verilir. Kırmızı, mavi, sarı ve yeşil renk boyaları çocukların yanına, resim kağıtları sınıfın duvarlarına (daha uygun bir alan öğretmen tarafından belirlenebilir) çocukların oturarak çalışabilecekleri bir alana sabitlenir. Çocukların kendi seçtikleri akrilik boyalarla ressama ait bu eserin orijinalini düşünerek kendi resimlerini oluşturmaları istenir (KB1., SNAB.4.ç.).

DEĞERLENDİRME

Bugün güne ne ile başladık?

Sana ait bir selamlaşma şeklin barsa bize gösterir misin?

Tasarruf ne demek?

Bugün hangi kültürü tanıdık?

Japon kültüründe en çok ne dikkatini çekti?

Enerji üretmen için kullanılan değirmelerin işlevi nasıldı?

Sen günlük hayatında tasarruf yaparken nelere dikkat ediyorsun?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Sınıfa Japon kültürünü yaşamış veya tanık olmuş misafir davet edilebilir.

Destekleme: Kostüm veya aksesuar getirmeyen çocuklar için sınıfta öğretmenin sunacağı artık malzemelerle kendi kostümlerini oluşturmalarına destek olunabilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Japon kültürüne ait bir yemeęi ailece birlikte yapmaları önerilebilir.

Ertesi gün yapılacak etkinlik için çocukların bir adet bebeklik dönemine ait fotoğrafı okula getirmeleri istenir.

Toplum Katılımı: Yaşanılan şehrin yakınlarında enerji, elektrik, su üretmen için kurulmuş herhangi bir tesisi ziyaret ederek üzerinde sohbet etmeleri istenebilir.

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

TARİH: 22.01.2027

ALAN BECERİLERİ:

TÜRKÇE ALAN

TADB. Dinleme

TAOB. Okuma

FEN ALANI

Bilimsel gözlem yapma

Sınıflandırma

SOSYAL ALAN

SBAB1.Zamanı Algılama ve Kronolojik Düşünme Becerisi

HAREKET VE SAĞLIK ALANI

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

HSAB2. Aktif ve Zinde Yaşam İçin Sağlık Becerileri

SANAT ALANI

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

MÜZİK ALANI

MDB1. Müziksel Dinleme

MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB1. Temel Beceriler

Yazmak, seçmek, sunmak

KB2. Bütünleşik Beceriler

KB2.3.Özetleme Becerisi

KB2.3.SB2. Metin/olay/konu/durum ile ilgili sınıflandırma yapmak

KB2.3.SB3. Metin/olay/konu/durumu yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)

KB2.10.Çıkarım Yapma Becerisi

KB2.10.SB3. Karşılaştırmak

EĞİLİMLER:

E1.Benlik Eğilimleri

E1.5.Kendine Güvenme (Öz Güven)

E2. Sosyal Eğilimler

E2.3.Girişkenlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.2.Odaklanma

E3.8.Soru Sorma

E3.10.Eleştirel Bakma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2. Sosyal Yaşam Becerileri

SDB2.1.İletişim Becerisi

SDB2.1.SB2. Duygu ve düşüncelerini ifade etmek

SDB2.2.İş Birliği Becerisi

SDB2.2.SB1. Kişi ve gruplarla iş birliği yapmak

Değerler:

D3. Çalışkanlık

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

D3.4.4. Kişisel ve grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirir.

D4.Dostluk

D4.2. Arkadaşları ile etkili iletişim kurmak

D4.2.2. Arkadaşlarıyla duygu ve düşüncelerini paylaşır.

Okuryazarlık Becerileri:

OB4. Görsel Okuryazarlık

OB4.2. Görseli Yorumlama

OB4.2.SB1. Görseli incelemek

OB4.4. Görsel İletişim Uygulamaları Oluşturma

OB4.4.SB1. Görseli kullanmak

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

TÜRKÇE ALAN

TADB.2. Dinledikleri/izledikleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyalleri ile ilgili yeni anlamlar oluşturabilme

TADB.2.c. Dinledikleri/izledikleri materyallere ilişkin çıkarım yapar.

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

TAOB.1.a. Kendisine sunulan görsel okuma materyallerini inceler.

TAOB.2. Görsel materyallerden anlamlar üretebilme

TAOB.2.a. Görsel okuma materyallerinde yer alan bilgiler ile günlük yaşamı arasında ilişki kurar.

FEN ALANI

FAB.1. Günlük yaşamda fenle ilgili olaylara/olgulara ve durumlara yönelik bilimsel gözlem yapabilme

FAB.1.c. Canlı ve cansız varlıkların niteliklerini (hareket, beslenme gibi) açıklar.

FAB.2. Fene yönelik nesne, olayları/olguları benzerlik ve farklılıklarına göre sınıflandırabilme

FAB.2. ç. Günün farklı saatlerini (sabah, öğle, akşam gibi) adlandırır.

SOSYAL ALAN

SAB.1. Günlük hayatında zaman kavramını yerinde kullanabilme

SAB.1.a. Sabah, akşam, gece ve gündüz neler yapıldığını söyler.

HAREKET VE SAĞLIK ALANI

HSAB.1. Farklı çevre ve fiziksel etkinliklerde büyük kas becerilerini etkin bir şekilde uygulayabilme

HSAB1.b. Etkinliğinin durumuna uygun denge hareketlerini yapar.

HSAB.3. Jimnastik, dans ve hareket etkinliklerinde ritmik beceriler sergileyebilme

HSAB.3.b. Gösterilen dans figürlerini yapar.

HSAB9. Aktif ve sağlıklı yaşam için hareket edebilme

HSAB.9. a. İç ve dış mekânda hareketli etkinliklere istekle katılır.

SANAT ALANI

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.ç. Sanat etkinliklerinde yaratıcı ürünler oluşturur.

MÜZİK ALANI

MDB.2. Dinlediği çocuk şarkılarına/çocuk şarkısı formlarına dair duygu ve düşüncelerini ifade edebilme

MDB.2.b. Dinlediği çocuk şarkılarına/çocuk şarkısı formlarına dair duygu ve düşüncelerini ifade eder.

MHB.2. Harekete ve dansa eşlik eden ritimlerdeki/müzik eserlerindeki/ çocuk şarkılarındaki/çocuk şarkısı formlarındaki özellikleri fark edebilme

MHB2.a. Ritimlerdeki uzun ve kısa süre yavaş ve hızlı tempo değişikliklerini hareketle/dansla gösterir.

MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme

MHB.3.a. Mekânın fiziki koşullarına uygun olarak hareket/dans eder.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Zaman (Önce-Sonra-Şimdi), Zıt (Genç-Yaşlı)

Sözcükler: Doğum, yaşlılık

Materyaller: Bitki yetiştirme, hayvan büyütme ile ilgili sıralama durum kartları, Anne karnından yaşlılığa kadar süreci kapsayan kitap veya dergi, çocukların bebeklik fotoğrafları, doğum-yaşlılık sürecini anlatan resimleri, boya çeşitleri, yapıştırıcı, ritim aleti (marakas, def, ritim çubuğu vb)

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf, Okul Dışı Ortamlar

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Öğretmen çocukları selamlayarak karşılar. “Çocuklar sabahları neler yaparız?” sorusu ile gelen çocukların yanıtları dinlenir (FAB.2.ç., SAB.1.a.). Bu sabah sporla güne başlayacakları söylenir. Okul içinde bulunan bir spor alanında (hava koşulları uygun ise açık hava okul bahçesi de kullanılabilir), dijital ekrana yansıtılarak açılan bir video eşliğinde güne sabah sporu ile başlanır (MHB.3.a., HSAB.3.b., E2.3.). (Youtube: Kids Daily Workout). Ardından çember zamanına geçilir ve çocuklara gün içinde yapılacak etkinlik akışından kısaca bahsedilir. Çocuklar hazırlanmış öğrenme merkezlerine yönlendirilir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Fen merkezine bitki yetiştirme, hayvan büyütme ile ilgili sıralama durum kartları konulur. Anne karnından yaşlılığa kadar süreci kapsayan kitap veya dergi, kitap merkezine konularak aşamaların incelenmesine rehberlik edilir (KB1., TAOB.1.a., TAOB.2.a.). Tüm merkezlerde çocukların vakit geçirmelerine olanak sunarken öğretmen gözlemlerini gerçekleştirir ve çocuklara rehberlik eder.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

Çocukların kişisel temizlik ihtiyaçlarını gidermeleri için lavabolara geçilir. Tuvalet ve hijyen kuralları, kişisel alanlar, mahremiyet vb konular hatırlatılır ve çocuklara rehberlik edilir.

ETKİNLİKLER

Çocuklar sınıfa geldiğinde minderlerini alarak otururlar. Öğretmen “Canım Annem” adlı parmak oyunu ile çocukların dikkatini çeker.

Canım Annem

Ben dünyaya geldiğimde

Ağlamaya başlamışım ınga ınga diye (Ağlama sesi çıkarılır, eller gözlerin altına götürülür.)

Ağzımda dişlerim hiç yokmuş (Dişler gösterilir.)

Saçlarım çok kısa (Saçlar tutulur.)

Nokta gibi bir burnum (Buruna dokunulur.)

Pembe minicik bir dudağım varmış (Dudak gösterilir.)

Konuşmaya başlayınca an-ne ba-ba demişim (Cümle tekrar edilir.)

Annemi babamı çok sevindirmişim

Annem ninni söyler uyuturmuş

Eee...ee..ee.. uyusun da büyüsün eee.....eee...

Kucağında sallar masal anlatırmış (Kollar birleştirilir sağa sola sallanır.)

Şimdi artık büyüdüm, kocaman oldum (Sağ el yukarı kaldırılır.)

Saçlarım uzadı, boyum uzadı (Saçlar gösterilir.)

Dişlerim çıktı, okula başladım (Dişler gösterilir.)

Anneme çiçek vereceğim, teşekkür edeceğim (Sol elin parmak uçları birleştirilir.)

Ona sevdiğimi söyleyip yanağından öpeceğim (Kollar kucakta kavuşturulur, öpme hareketi yapılır.)

Çocuklardan önceki gün kendilerine dair istenen bebeklik fotoğraflarından bir pano oluşturulur. Önce her çocuğun kendi fotoğrafını tanıtmaya ve diğer arkadaşlarının fotoğraflarını incelemelerine fırsat verilir (KB1., SDB2.1.SB2., KB2.10.SB3.). İnsanların büyüme aşamalarını gösteren resimler gösterilerek çocuklardan bu konuda bildiklerini anlatmaları istenir (KB2.3.SB3., FAB.1.c.). Çocuklara her insanın önce doğduğu, büyüdüğü ve daha sonra yaşlandığı, farklı gelişim evrelerinden geçtiği anlatılır. Çocuklardan sırasıyla önce bebek, daha sonra çocuk, en son olarak da yaşlı insanların nasıl hareket ettiği ile ilgili canlandırma yapmaları istenir. Sorularla çocuklar yönlendirir. (Örneğin; Bebek nasıl yatar? Nasıl yürür? Yaşlılar nasıl yürür?) Çocukların birbirlerine bebeklikleri ile ilgili sorular sormalarına fırsat verilir (E1.5., E3.8.).

Çocuklarla” Ninem Kocaman Gözlüklü” adlı şarkı söylenir.

Ninem Kocaman Gözlüklü

Ninem kocaman gözlüklü

Çizgili çizgili önlüklü

Her zaman başı yüklü (2)

Dedem sivri sakallı

Hep kaskatı yakalı

Bakışından korkmalı (2)

Çok kızıyorum halama

Yüz veriyor ablama

Bebeğe verir mama

Bana gelince yok yok

(Öneri: İnternet ortamında bu şarkının videosu bulunmaktadır.)

Çocuklar şarkı eşliğinde çalışma masalarına alınır. Bir insanın doğumdan yaşlanıncaya kadar geçirdiği süreçleri anlatan resimler çocuklara karışık olarak dağıtılır (OB4.2.SB1.).

Çocukların bu resimleri önce boyamaları (SNAB.4.ç.), daha sonra doğru sıralayarak yan yana yapıştırılmaları istenir (E3.10., TADB.2.c., OB4.4.SB1.) Bebeklikten yaşlılığa doğru yapıştırılan resimlerin altlarına sıra numaraları da yazmaları sağlanır (KB1., D3.4.4., KB2.3.SB2.)

Çalışma kitabındaki yönergeler öğretmen tarafından çocuklara okunarak ilgili etkinliklerin tamamlanması sağlanır (Eğitim Seti Kitap 4). “Küçük renkli kutuların içindeki beneklerin yerine dikkat edelim. Altlarındaki boyanmamış kutular arasından aynı kutuyu bulalım, kutuyu örnekteki gibi aynı renge boyayalım (s.14)”

Çocuklarla oyun alanında toplanılır. “Yattı Kalktı” oyunu oynanacağı söylenerek halka oluşturmaları istenir. Çocukların her birisine meyve sebze gibi yiyecek isimleri söylenir.

Çocuklar oyun esnasında bu isimlere göre hareket edeceklerdir. “Elma yattı kalktı” dendiğinde elma olan çocuğun yatıp kalkması beklenir (HSAB.9.a., HSAB1.b.). Birkaç deneme yaptıktan sonra tüm sınıfın katılımıyla oyun oynanır. “Üzüm yattı kalktı, mandalina yattı kalktı...” gibi tüm çocukların yatıp kalkmaları sağlandıktan sonra en son “Ceviz yattı kalktı” denir ve “Ceviz Adam” şarkısı öğretmen tarafından söylenir. Şarkı birkaç kez tekrar edilir ve çocukların hareketleriyle birlikte eşlik etmesiyle devam ettirilir.

Ceviz adam

Ceviz adam şip şap şop

Burnu uzun lü lü lüü

Kaşları keman gıy gıy gıy

Saçları rüzgâr vu vu vu

Karnı davul güm güm güm

Bize güler hah hah hah

Ceviz adam gitti vah vah vah

Çocuklara bu şarkının onlara ne hissettirdiğini sorar. “Bu şarkıyı dinlediğinde ne hissettin?” sorusu ile çocukların duygularını ifade etmeleri istenir (D4.2.2., SDB1.1.SB3., MDB.2.b.).

Öğretmen kendi eline aldığı bir ritim aleti (marakas, def, ritim çubuğu vb) ile şarkıyı söylerken yavaş bir ritimle eşlik eder. Çocuklardan bu ritme uygun dizlerine vurmalarını ister (E3.2.). Öğretmen ritmi değiştirir ve çocuklar her seferinde farklı bir beden perküsyonu ile öğretmenin belirlediği ritme uygun ritim tutarlar (MHB2.a., HSAB.9. a.). Çalışma çocukların

bedenlerinde tuttuđu ritme uygun şarkının hızlı ve yavaş söylenmesi ile devam eder (SDB2.2.SB1., D3.4.4.).

Aileler sınıfa davet edilir. Velilerin katılımında çocuklara okula geldikleri ilk gün neler hissettikleri, şu an okulla ilgili ne hissediyor oldukları ve okulda en çok yapmayı sevdikleri aktiviteyi söylemeleri istenir. Çocukların cevap vermesine rehberlik edilir. Ardından çocuklara kısa bir tatile çıkacakları söylenerek gelişim raporlarını ve çocuklar için önceden hazırlanmış olan hediye paketleri dağıtılır ve çok kısa bir süre sonra okula yeniden döneceklerini, tatillerinde bol bol dinlenip güzel vakit geçirmelerini ve okul açıldığında birbirinden güzel eğlenceli başka etkinlikleri yapacakları söylenerek çocuklar ailelerine teslim edilir.

DEĞERLENDİRME

Resimlerde neler gördük?

Hangi parmak oyununu söyledik?

Sanat etkinliğinde ne yaptık?

İnsanlar yaşlanınca vücutlarında nasıl değişiklikler olur?

Yaşlı insanlar hareketlerinde değişiklik olur mu?

Yaşlı insanların birçoğu gözlük takar mı? Neden?

Hangi şarkıyı söyledik?

Ritmi nelerle tuttuk?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Müzik etkinliğinde çocukların hepsine ritim aletleri verilerek sınıf orkestrası oluşturulabilir.

Destekleme: Gün sonunda ailelerinde katılımıyla yapılan dönem sonu değerlendirmesi esnasında öğrencilerin duygu ve düşüncelerini daha akıcı aktarmaları için her çocuğa özel hazırlanmış portfolyo dosyası sunulabilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Aile ve Toplum Katılımı - 15. hafta etkinlik sayfaları ailelere ulaştırılarak, ailelerden hafta sonu tatilinde çocuklarla birlikte bu çalışmalarını tamamlamaları istenir.

Ailelere tatilde çocuklarıyla etkili zaman geçirebilecekleri etkinlik önerilerinde bulunulabilir.

Tatilin 1. Günü: “Birlikte kurabiye yapalım”

Tatilin 2. Günü: “Birlikte bez bebek dikelim”

Tatilin 3. Günü: “Bugün doğada yürüyüş günü !”

Tatilin 4. Günü: “Şehirde bulunan bir müzeyi gezmeye gidiyoruz”

Tatilin 5. Günü: “Evde bulunan kutu oyunlarından birisini seçip ailece oynuyoruz”

Toplum Katılımı: Velilerle dönem sonu aile toplantısı yapılır.