

ŞUBAT AYI
GÜNLÜK PLANLARI

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 ay

TARİH: 08.02.2027

ALAN BECERİLERİ:

Türkçe Alanı:

TADB. Dinleme

TAKB.Konuşma

Matematik Alanı:

MAB6.1 Sayma

Sosyal Alanı:

SAB.1. Zamanı Algılama ve Kronolojik düşünme

Sanat Alanı:

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Müzik Alanı:

MSB.2. Müziksel Söyleme

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB1. Temel Beceriler

Saymak, çizmek,

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.5.Merak

E3.Entelektüel Eğilimler

E3.4.Analitik Düşünme

E3.5.Merak Ettiği Soruları Sorma

E3.2.Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.1.İletişim Becerisi

SDB2.1.SB1.Başkalarını etkin şekilde dinlemek

SDB2.1.SB1.G1. Dinlerken göz teması kurar.

SDB2.1.SB1.G2. Muhatabının sözünü kesmeden dinler.

Değerler:

D4.Dostluk

D4.2.Arkadaşları ile etkili iletişim kurmak

D4.2.1.Arkadaşlarını etkin bir şekilde dinler

Okuryazarlık Becerileri:

OB4.Görsel Okuryazarlık

OB4.1.Görseli Anlama

OB4.1.SB1.Görseli Algılamak

OB2.Dijital Okuryazarlık

OB2.2 Dijital iletişimi anlama

OB2.2.SB2.Dijital araçların gündelik hayattaki işlevlerini fark etmek.

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Türkçe Alanı:

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

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

TAKB.1. Konuşma sürecini yönetebilme

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

Matematik Alanı:

MAB6.SAYMA

MAB.1. Ritmik ve algısal sayabilme

a. 1 ile 10 arasında birer ritmik sayar.

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

c. 1 ile 5 arasındaki grupların azlık / çokluk durumlarını bir bakışta söyler.

Sosyal Alanı:

SAB.1. Günlük hayatında zaman kavramını yerinde kullanabilme

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

Hareket ve Sağlık Alanı:

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

a. Hareketin ritmine ve temposuna uygun olarak farklı şekilde hareket eder.

Sanat Alanı:

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

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

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

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

Müzik Alanı:

MSB.2 Söyleme becerilerini sınıf içinde sergileyebilme

MSB.2a. Duygu ve düşüncelerini çocuk şarkılarını/çocuk şarkısı formlarını söyleyerek ifade eder.

MSB.2 b. Çocuk şarkılarını/çocuk şarkısı formlarını bireysel olarak/grupla uyum içinde söyler.

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

FAB.1. a. Nesnelerin betimsel ve fiziksel özelliklerine yönelik gözlemlerini ifade eder.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

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

Sözcükler: Kaygı

Materyaller: Boya kalemleri, yapıştırıcı, hikaye kitabı, kavanoz

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf ortamı, açık alan

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Öğretmen çocukları gülyüz ile karşılar. Çocuklar çember oluştururlar. Öğretmen tatilde öğrencilerini çok özlediğini dile getirir. “Bugün nasıl hissediyorsun ?” panosu önünde uzun bir tatilin ardından çocuklara kendilerini nasıl hissettikleri sorulur. **(D4.2.)**

Öğrenciler üzerlerinde farklı duygu görsellerinin resimleri olan dil çubuklardan kendi duygusuna yakın dil çubuğunu seçer ve kendi fotoğrafının bulunduğu kutucuğa asar. Güne başlama sürecinin rutinleri (hangi gün, ay, mevsimde olduğu konuşulur; gelmeyen çocuklar belirlenir vs.) Çocuklara tatilde neler yaptıkları sorulur. Okulda en çok yapmayı özledikleri şeyler hakkında sohbet edilir. Konuşmaları için çocuklar teşvik edilir. **(TAKB.1)**

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Kukla merkezine öğretmenin hazırladığı 6 bacaklı karınca kuklası yerleştirilir. Diğer öğrenme merkezlerinde üzerinde 6 rakamı yazan küçük kağıtlar saklanır. Öğrenme merkezinde zaman geçirirken bu kağıtları bulan öğrencilere bu kağıtların neden burada saklandığı sorulur. **(E1.1)** Çocukların buldukları kağıtlar matematik merkezinde toplanır. Öğretmen tüm merkezlerde çocukların vakit geçirmelerine olanak sunarken gözlemlerini gerçekleştirir ve çocuklara rehberlik eder.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

Öğrenme merkezlerinde oyun tamamlandıktan sonra merkezlerin bir sonraki güne hazır, düzenli ve temiz bırakılması söylenir. Beslenme zamanı için tuvalet ihtiyaçlarının giderilmesi

ve el yıkama için lavabolara geçilir. Öğretmen bu esnada çocuklara sözel yönergeler vererek hatırlatmalarda bulunur.(tuvalette tuvalet kağıdı kullanılması gerektiği, çıktıktan sonra sabunla ellerin yıkanması gerektiği, yıkanan ellerin kurulması gerektiği) ellerini yıkayan çocuklar sıraya geçer ve beslenme alanına geçilir.

ETKİNLİKLER

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

“Altıdır altı

Beşin ardında kaldı

Bak duruyor karınca

Tam altı bacağıyla

İnanmıyorsan eğer

Haydi saymana değer 1 2 3 4 5 6”

<https://www.youtube.com/watch?v=nCd57QvYUqY&t=31s>

Daha sonra şarkı birlikte tekrar edilir. (MSB.2 .a)

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

<https://wordwall.net/tr/resource/8665915/6-rakam%C4%B1> Her çocuk gelir bir kutu seçer ve kutuyu açar. Kutuda yazan yönergeyi öğretmen okur. Ve öğrenci yönergeyi uygular. Her öğrenci bir kutu seçene kadar oyun devam eder. (OB2.2.SB2)

Tahtada 6 rakamının nasıl çizileceğini gösterir. Daha sonra öğrencilerden işaret parmaklarını kullanarak havaya 6 çizimleri istenir. Önce 4.kitap sy 16da yer alan çizgi çalışması tamamlanır. Daha sonra sayfa 6 rakamı ile ilgili çalışma sayfaları sy17,18,19 ve 20 tamamlanır.(MAB.1.a.b.c)

Öğretmen 6 rakamı görseli olan A4 boyutundaki görseli öğrencilere verilir ve bu rakamı farklı neye dönüştürebilecekleri hakkında sohbet edilir. (E3.4) Öğrencilerden alınan cevaplardan sonra bu sayıyı sola doğru yan çevirip bir salyangoza dönüştürebilecekleri söylenir. Öğrenciler boyama kalemlerini kullanarak ve bu sayıya bazı eklemeler yaparak 6 rakamını bir salyangoza dönüştürür.(SNAB.4.b) Dileyen öğrenciler kendi diledikleri şeylere de dönüştürebilirler.

(SNAB.4.ç.) Tamamlanan çalışmalar sanat merkezinde sergilenir.

Öğretmen çocuklara sayı avı oyunu oynayacaklarını söyler. Boş bir a4 kağıdının farklı yerlerine rakamlar yazar. Daha sonra büyük bir cam veya şeffaf kap alır. İçine su koyar. bu suyu siyah boya ile renklendirir ve siyah bir su elde eder. A4 kağıdının üzerine siyah su dolu cam kap konur. Daha sonra boş bir çay bardağı alınır ve su siyah suyun içine konarak cam

tabak üzerinde gezdirilir. Cam bardağın altına siyah su gelmediği için görünen rakamları öğrenciler bulur ve arkadaşlarına söyler. **(FAB.1. a)**

Etkinliklerini tamamlayan öğrenciler 6 sayılı şarkısını söyleyerek dans ederler. **(HSAB.3.)**

“Portakalı soydum başucuma koydum

Ben bir masal uydurdum

Başlasın masal saati

Portakalı soydum başucuma koydum

Ben bir masal uydurdum

Başlasın masal saati

O piti piti karamela sepeti

O piti piti karamela sepeti

Başlasın masal saati

Tik tak tiki tiki tak

Tik tak tiki tiki tak

Başlasın masal saati” tekerlemesi ile birlikte çocuklar minderlere alınır.

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

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

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

“Küçük fare neden kırmızı duvarın arkasına geçmek istiyor?”

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

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

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

“Seni endişelendiren şeyler de var mı?”

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

Öğretmen sınıfa bir kavanoz getirir. Bu kavanozun “Endişe Kavanozu” olduğunu söyler.

Çocuklardan onları endişelendiren bir olay veya durumu düşünmelerini ve onun resmini çizmelerini ister. Ardından kağıdı şeker paketi gibi buruşturup kavanoza atacaklarını ve kavanozun kapağını sıkıca kapatarak o duygusunu orada bırakacaklarını ve de kendini çok daha rahat hissedecekleri söylenir.

DEĞERLENDİRME

Uzun bir tatilin ardından okula gelmek sana neler hissettirdi?

Okulda en çok ne yapmayı özledin?

6 rakamı neye dönüştürebiliriz?

6 çizerken zorlandın mı?

Sayı avı oyununda hangi sayıları buldun?

“Endişe nasıl bir duygudur?”

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

“Endişeyi vücudunda nerede hissedersin?”

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme:

Sayıları pekiştiren öğrencilerle artırma, eksiltme çalışmaları ile toplama çıkarma çalışmaları yapılabilir.

Destekleme:

6 rakamını yazmakta zorlanan çocuklara öğretmen ellerinden tutarak yardımcı olabilir. Duyu merkezine bir kabın içerisine irmik koyulur. Çocuklar işaret parmaklarını kullanarak irmiğin üzerine 6 rakamını yazmayı deneyebilir. Boncuklarla, abaküslerle sayma çalışmaları yapılabilir.

AİLE KATILIMI:

Ailelere not gönderilerek çocukları ile 6 nesne bulma oyunu oynamaları istenir. Evdeki malzemeler kullanılarak (mandal, kalem, çatal, kaşık, nohut vb.) aileler çocuklarından 6 nesne getirmelerini isteyebilir.

Çocuğunuz ile birlikte çizerek, boyayarak, karalayarak hatta farklı çubuklarla bir figür şeklinde oluşturarak bir kaygı mikrobu tasarlayabilirsiniz. Çocuğunuz kaygısını tek bir mikrop olarak somut halde canlandırabilir ve ardından ona ait detayları (Örneğin; ne kadar hızlı koşabilir, atlayabilir, ne kadar uyur, bir ismi var mı, hangi güçlere sahip? gibi) belirtebiliyor oluşu ile de kaygısının kontrolünü ele alabilir. Kaygı mikrobuna dair birlikte düşündüğünüz detayları da ne kadar komikleştirebilerseniz, kaygısına dair gülerek duyarsızlaşmasını ve de duygu sağaltımını desteklemiş olursunuz. Ardından, çocuğunuza bu kaygı mikrobuna dair nasıl bir koruma kalkanına ihtiyacı olduğunu sorabilir, birlikte üzerine düşünebilir, tartışabilirsiniz. Birlikte hazırlamış olduğunuz koruma kalkanının üzerine çocuğunuzun çizmiş olduğu hep birlikte ve de mutlu olduğunuz bir aile resminin yapıştırılması da çocuğunuza sizlerle güvenli bir kalkan içerisinde olduğu ve güvende olduğu mesajı verecektir.

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 ay

TARİH: 09.02.2027

ALAN BECERİLERİ:

Türkçe Alanı:

TADB. Dinleme

TAKB. Konuşma

Matematik Alanı:

MAB6.1 Sayma

MAB.7. Matematiksel Problem Çözme

Sosyal Alan:

SAB.1. Zamanı Algılama ve Kronolojik düşünme

Hareket ve Sağlık Alanı:

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

Sanat Alanı:

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.8.Sorgulama Becerisi

KB2.8.SB1. Merak ettiği konuyu tanımlamak

KB2.8.SB2. İlgili konu hakkında sorular sormak (5N1K)

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.5.Merak

E3.Entelektüel Eğilimler

E3.1.Odaklanma

E3.5.Merak Ettiği Soruları Sorma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.1.İletişim Becerisi

DB2.1.SB1.Başkalarını etkin şekilde dinlemek

SDB2.1.SB1.G1. Dinlerken göz teması kurar.

SDB2.1.SB1.G2. Muhatabının sözünü kesmeden dinler.

Değerler:

D9.Merhamet

D9.2. Şefkatli olmak

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

Okuryazarlık Becerileri:

OB4.Görsel Okuryazarlık

OB4.1.Görseli Anlama

OB4.1.SB1.Görseli Algılamak

OB4.2.Görseli Yorumlama

OB4.2.SB1. Görseli incelemek

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Türkçe Alanı:

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

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

TAKB.1. Konuşma sürecini yönetebilme

a. Yetişkin yönlendirmesiyle konuşacağı konuyu seçer.

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

Matematik Alanı:

MAB.1. Ritmik ve algısal sayabilme

a. 1 ile 10 arasında birer ritmik sayar.

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

c. 1 ile 5 arasındaki grupların azlık / çokluk durumlarını bir bakışta söyler.

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

a. Matematiksel bir problemin çözümüne ilişkin strateji oluşturur.

b. Seçtiği çözüm yoluna ilişkin gerekçelerini açıklar.

c. Seçtiği/planladığı çözüm yolunu dener.

Sosyal Alanı:

SAB.1. Günlük hayatında zaman kavramını yerinde kullanabilme

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

Hareket ve Sağlık Alanı:

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

a. Hareketin ritmine ve temposuna uygun olarak farklı şekilde hareket eder.

Sanat Alanı:

SNAB.4. Sanat etkinliđi uygulayabilme

SNAB.4.b. Yapmak istediđi sanat etkinliđi için gerekli olan materyalleri seçer.

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

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

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Aynı-farklı

Sözcükler: ağ,

Materyaller: Boya kalemleri, yapıştırıcı, hayvan kartları, posterler, hayvan atlası kitapları, Kenarları delikli sepet ,İp ,Maşa

Sepetin içine atacağınız nesne (İster ponpon, ister tahta, size bađlı)

Eđitim/Öđrenme Ortamları: Sınıf ortamı,açık alan

ÖĐRENME-ÖĐRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Öđretmen çocukları gülyüz ile karřılar. Çocuklar çember oluştururlar. Güne başlama sürecinin rutinleri (hangi gün, ay, mevsimde olunduđu konuşulur; gelmeyen çocuklar belirlenir vs.). Çocuklara gün içinde yapılacak etkinlik akışından kısaca bahsedilir Dijital ekrana yansıtılarak açılan bir video eşliđinde güne sabah sporu ile başlanır (**HSAB.3.b**) MHB2.a., MHB.3.a.). (https://www.youtube.com/watch?v=2M2iNC_5L2I). Ardından çember zamanına geçilir ve çocuklara gün içinde yapılacak etkinlik akışından kısaca bahsedilir. Çocuklar hazırlanmış öđrenme merkezlerine yönlendirilir.

ÖĐRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Fen merkezine farklı örümcek resmi görselleri bulunun kartlar,poster ve örümceklerle ilgili kitaplar yerleştirilir. (**OB4.1.**)Öđrenciler bu görselleri kullanarak örümcekler hakkında bilgi toplaması için yönlendirilir. (**KB2.8.**) Çocuklar ilgileri dođrultusunda öđrenme merkezlerine yönlendirilir. Her çocuđun eşit sürelerde oynaması için fırsat verilir. Sınıfa çalar saat alınır ya da 5 dk lık alarm kurulur. Her 5 dakikada bir çocuklar merkezleri deđiřtirerek vakit geçirir. Öđrenme merkezine hafıza kartları konur. Öđrenciler önce tüm kartları ters çevirirler. Daha sonra ikiřer kart açarak aynı olan kartları bulmaya çalışırlar. Matematik merkezine eşleřtirme çalışmaları konur. Aynı olan nesneler eşleřtirilir. Farklı olanı bul çalışmaları da eklenir. Bu çalışmaları pvc ile kaplanarak. Tüm çocukların defalarca kullanılmasına olanak sađlanır.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

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

ETKİNLİKLER

Öğretmen çocuklara “Merkezlerde dikkatinizi çeken bir şey oldu mu ? sorusunu sorar. (E1.5.) Çocuklardan örümcek görselleri cevabını aldıktan sonra birlikte “Sallan Sallan Örümcek” isimli parmak oyunu söylenir.

BAK BAK BAK

Bak bak bak bak bir örümcek tavana çıkıyor gizlice

Bak bak bak bak bir örümcek tavana çıkıyor gizlice

Tavana çıkıyor ağırları örüyor bir sağa bir sola sallanıyor

Tavana çıkıyor bir sağa bir sola sallanıyor

Sallan sallan örümcek yaylan yaylan örümcek

Sallan sallan örümcek yaylan yaylan örümcek

Bak bak bak bak bir yumurcak tavana bakıyor gizlice

Bak bak bak bak bir yumurcak tavana bakıyor gizlice

Tavana çıkıyor ağırları çözüyor bir sağa bir sola sallanıyor

Tavana çıkıyor ağırları söküyor bir sağa bir sola sallanıyor

Sallan sallan yumurcak yaylan yaylan yumurcak

Sallan sallan yumurcak yaylan yaylan yumurcak

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

8 adet bacakları ve 8 adet gözleri vardır.

Örümceğin herhangi bir bacağı zarar görürse yerine yenisi çıkar.

Örümcekler zehirlidir, ancak insanı zehirleyebilen cinsleri azdır.

Her örümcek ağ yapmaz.

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

Daha sonra çocuklara “Sizce örümcekler neden ağ örer ?” sorusunu sorar. Her çocuğun kendini ifade etmesine imkan tanınır. (TAKB.1) (SDB2.1)Her çocuğun cevabı dinlendikten sonra örümcekle ilgili eğitici video izlenir. <https://www.youtube.com/watch?v=JlKACy5gqdg>

(TDAB.1) Tüm canlıların olduđu gibi örümceklerin de yaşam hakkına saygı duymamız ve onlara zarar vermemiz gerektiđi çocuklara söylenir. **(D9.2.)**

Daha sonra masalara geçilerek 4. Kitap sf21,22,23,24 yapılır.(E.1)

Tik tak tik saatine bak

Sanat etkinliđi zamanı geldi

Öğrencilere üzerine daire şekli çizilmiş bir siyah karton , şönil, oynar gözler ve yapıştırıcı verilir. Bu malzemeleri kullanarak bir örümcek tasarımları istenir. **(SNAB.4.)**

Çocuklara örümceklerin 8 bacağı olduđu ve şönilleri makas ile 8 parçaya bölmeleri istenir.

Kesilen şöniller sayılır.**(MAB.1.)** Karton daire şeklinde kesilir. Oynar gözler ve 8 parçaya ayrılmış şöniller kartona yapıştırılır. Boya kalemleri de alınarak çocuklardan örümcekleri diledikleri gibi süslemeleri istenir. Tasarlanan örümceklere her öğrenci bir isim koyar.

“Tik tak tik saatine bak oyun saati başlıyor.” Denilerek oyun alanına geçilir. Sepetin kenarlarındaki deliklerden ipi geçirerek örümcek ağı şeklinde doluyoruz. İpin alt kısmına öğrencinin maşa ile çıkaracağı nesneleri atıyoruz. Öğrenciden nesneleri maşa ile çıkartmasını istiyoruz.**(MAB.7.) (E3.4.)**

İki adet maşa kullanıp yarışma şeklinde de oynanabilir.

DEĞERLENDİRME

Hangi merkezde daha çok vakit geçirdin? Neden?

İncelediğin örümceklerden en çok hangisi ilgini çekti?

Örümcekler neden ağ örür?

Örümceklerin ağıları neden yapışkanlıdır?

Maşa ile nesneleri tutmaya çalışırken zorlandın mı?

Cımbızla mı maşa ile mi nesneleri çıkarmak daha kolay?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Örümcek ağı oyununu kolay uygulayan öğrencilere bir sonraki aşama için maşa yerine cımbız ve tutması daha zor nesneler sepete konabilir.

Destekleme: Parmak oyununu kolay öğrenilmesi birkaç kez tekrarlanır.

Sanat etkinliğinde kesmede zorlanan çocuklara ellerinden tutularak destek olunur.

AİLE KATILIMI:

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

Öğrencilerin sınıfta hazırladığı örümcek etkinlikleri eve gönderilerek çocukların örümcekleri

Ailelere konuşturmaları, canlandırmaları istenebilir.

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 ay

TARİH: 10.02.2027

ALAN BECERİLERİ:

Türkçe Alanı:

TADB. Dinleme

TAOB. Okuma

Sosyal Alanı:

SBAB1.Zamanı Algılama ve Kronolojik Düşünme Becerisi

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

Fen Alanı:

FBAB1. Bilimsel Gözlem Yapma

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2 Bütünleşik Beceriler

KB2.2 Gözleme Becerisi

KB2.2.SB1. Gözleme ilişkin amaç ölçüt belirlemek

Eğilimler:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.5.Merak

E3.Entellektüel Eğilimler

E3.Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.1.İletişim Becerisi

SDB2.1.SB1.Başkalarını etkin şekilde dinlemek

Değerler:

D3. Çalışkanlık

D3.2.Görev ve sorumluluklarını yerine getirmek için planlama yapar.

Okuryazarlık Becerileri:

OB7.Verit Okuryazarlığı

OB7.5. Verileri Görselleştirme

OB7.5.SB1.Verit Tablo Olarak Biçimlendirmek

OB4. Görsel Okuryazarlık

OB4.2. Görseli Yorumlama

OB4.2.SB1. Görseli incelemek

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Türkçe Alanı:

TDAB.1.Dinleyecekleri/izleyecekleri şiir, hikaye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyalleri yönetebilme.

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

TAKB.1.Konuşma sürecini yönetebilme

TAKB1.a. Yetişkin yönlendirmesiyle konuşacağı konuyu seçer.

Sosyal Alanı:

SBAB1. Zamanı Algılama ve Kronolojik Düşünme

SAB.2.Kendisinin,ailesinin,bir hikayeye ait görselleri oluş sırasına göre sıralama

SAB.2.bGörsellerden faydalanarak kısa bir hikayeyi oluş sırasına göre sıralar.

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

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

a. Hareketin ritmine ve temposuna uygun olarak farklı şekilde hareket eder.

b. Gösterilen dans figürlerini yapar.

Fen Alanı:

FBAB1. Bilimsel Gözlem Yapma

FAB1. Günlük yaşamda fenle ilgili olaylara/olgulara ve durumlara yönelik bilimsel gözlem yapabilme

a.Nesnelerin betimsel ve fiziksel özelliklerine yönelik gözlemlerini ifade eder

c.Canlı ve cansız varlıkların niteliklerini açıklar.

ç. Materyallerin gözlemlenebilir özellikleriyle ilgili verileri duyuları aracılığıyla toplar.

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

FBFB5.Operasyonel Tanılama Yapma

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

a. Çevresinde bulunan canlıların niteliklerini ifade eder.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Önce-sonra, Canlı-cansız

Sözcükler: Çimlenmek , Kaliforniya kondoru, tazmanya canavarı,

Materyaller: Fasulye, pamauk, boş bir kap, bitkilerin büyüme aşamaları görselleri ,rakam kartları, adım adım çiziyorum görselleri

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf ortamı, açık alan

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Öğretmen çocukları güler yüz ile karşılar. Çocuklarla birlikte okul bahçesine çıkılır. Okul bahçesinde hava durumu gözlemi yapıldıktan sonra öğretmen çocuklara okul bahçesindeki varlıkları incelemelerini söyler. Bu inceledikleri varlıkların canlı mı cansız mı varlıklar olduklarını sorar. **(FAB.5.) (FAB.1.d)**

Öğretmen bir varlığın canlı olması için hareket etmesi, nefes alması, büyümesi ve beslenmesi gerektiğini çocuklara söyler. **(FAB1.c)** .Daha sonra sınıfa geçilerek bahçede gördükleri varlıkların değerlendirilmesi yapılır. Çocuklarla birlikte “Canlı-Cansız Varlıklar” grafiği oluşturulur **(OB7.5.SB1)**. Çocuklar gördükleri varlıkları sınıflandırarak öğretmenine söyler. Öğretmende çocukların söylediklerini türüne göre grafiğe yazar. Daha sonra grafikte yazılan nesneler sayılarak hangi grupta olan varlıkların daha çok olduğu incelenir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Fen merkezine bir bitkinin adım adım büyüme aşamalarını gösteren görseller asılır. Sanat merkezine adım adım çeşitli hayvanların çizimlerini içeren görseller koyulur. Erken okur yazarlık merkezine hikaye kartları konur ve oluş sırasına göre sıralamaları istenir.

(SAB.2.b)(OB4.2.SB1.)Matematik merkezine çocukların sıralama yapabilecekleri rakam kartları koyulur. Çocukların merkezlerdeki öncelik sıralamasına dikkat etmeleri gerektiği söylenir. (-Bir tohumun büyümesi için önce yapmak gerekir? Sonra ne yapmak gerekir?- Bir kuş resmi çizerken önce hangi bölümünü çizdin? Sonra hangi bölümünü çizdin? – 4 rakamından önce hangi rakam gelir?)Çocuklar ilgileri doğrultusunda öğrenme merkezlerine yönlendirilir. Her çocuğun eşit sürelerde oynaması için fırsat verilir. Sınıfa çalar saat alınır ya da 5 dk lık alarm kurulur. Her 5 dakikada bir çocuklar merkezleri değiştirerek vakit geçirir.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

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

ETKİNLİKLER

Öğretmen elindeki kutu ile çocukların yanına gelir.**(E1.5)** Kutunun içinde neler olabileceği çocuklara sorulur. Öğretmen kutudan deneyde kullanacakları malzemeleri (fasulye, pamuk,

boş kutu) çıkarır. Önce boş kabın üzerine biraz pamuk serilir. Daha sonra fasulyeler pamuğun üzerine yerleştirilir. Fasulyelerin üstü ince bir kat pamukla kapatılır. Önce çocuklara bitkilerin büyümesi için nelere ihtiyaç duydukları sorulur. Çocukların cevaplarından sonra öğretmen bitkilerin büyümesi için toprak, güneş, hava ve suya ihtiyaçları olduğunu söyler. Hazırladıkları fasulyelere su döktükten sonra fasulyeler fen merkezine camın önüne güneş alabileceği bir yere yerleştirilir. Öğrencilerin not defterlerine her gün fasulyeleri gözlemleyip resmini deftere çizmeleri sağlanır. **(KB2.2.SB1) (D3.2)**

Oyun alanına geçilerek çocuklarla heykel oyunu oynanır. Öğretmen

(<https://www.youtube.com/watch?v=fFdAPc-e2uQ>) heykel şarkısını açar. Şarkının ritmine göre çocuklar dans eder. Müzik durunca heykel gibi hareketsiz dururlar. **(HSAB.3.)**

Masalara geçilerek 4. Kitap 25,26,27,28 sayfaları yapılır. **(FAB.1.a) (FAB.1.c) (FAB.1.ç)**

“Kulaklarımız hikaye dinlemeye hazır mı?

Gözlerimiz kitabı görmeye hazır mı?

Bugün çok güzel bir kitap okuyacağız.” denilerek öğrenciler yarım ay şeklinde oturur.

Öğretmen “Ara Bul” isimli kitabı etkileşimli bir şekilde okur. **(SDB2.1.SB1.)** Çocuklar farklı kıtalarda nesilleri tükenmekte olan hayvan türlerini tanıyacakları dünya turuna çıkarlar.

(<https://cdn.eba.gov.tr/icerik/365GunOyku/141/>)

DEĞERLENDİRME

Bahçeye çıktığımızda neler gördük?

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

Bir varlığın canlı olup olmadığını nasıl anlarız?

Bitkilerin büyümesi için nelere ihtiyacı vardır?

Hikayede dikkatini çeken hayvan hangisiydi?

Bugün yapmaktan en çok hoşlandığın şey neydi?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme:

Öğretmen sınıftaki dijital ekrandan öğrencilerine canlı-cansız varlıklarla ilgili hazırlanan eba platformundaki etkileşimli oyunu açar.

(https://ders.eba.gov.tr/ders/proxy/VCollabPlayer_v0.0.1038/index.html#/main/curriculumResource?resourceID=f9551f11ea7ed0a3214efdf4e11d8eca&resourceTypeID=3&loc=-1&showCurriculumPath=true)

Öğrenciler karışık verilen kartları canlı olanları insan resminin olduğu yere cansız olanları da taş resminin olduğu yere götürür. Tüm oyuncular görev alana kadar oyun devam eder.

Destekleme:

Deney gözlemi sırasında deneyi not defterine çizmekte zorlanan öğrencilere öğretmen ellerinden tutarak basit yönergeler vererek çizmelerine yardımcı olur.

AİLE KATILIMI:

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

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

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

TOPLUM KATILIMI:

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

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 ay

TARİH: 11.02.2027

ALAN BECERİLERİ:

Türkçe Alanı:

TAOB.Okuma

Matematik Alanı:

MAB6.Sayma

MAB3.Matematiksel temsil

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1.Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

Sanat Alanı:

SNAB4.Sanatsal uygulama yapma

Müzik Alanı :

MHB4.Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB1. Temel Beceriler

Saymak, çizmek,

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.5.Merak

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.1.İletişim Becerisi

SDB2.1.SB1.Başkalarını etkin şekilde dinlemek

SDB2.1.SB1.G1. Dinlerken göz teması kurar.

SDB2.1.SB1.G2. Muhatabının sözünü kesmeden dinler.

Değerler:

D16 Sorumluluk

D16.3 Görev bilincine sahip olmak

D16.3.1Görevlerini zamanında ve eksiksiz yerine getirir.

Okuryazarlık Becerileri:

OB7.Veri Okuryazarlığı

OB7.2.Veri Oluşturma

OB7.2.SB1.Araştırma Tasarlamak

OB7.2.SB2 VeriToplamak

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Türkçe Alanı:

TAOB.Okuma

TAOB.2 Görsel materyallerden anlam oluşturma

TAOB.2.a Görsellerden hareketle metinle ilgili tahminde bulunur.

Matematik Alanı:

MAB6.Sayma

MAB.1. Ritmik ve algısal sayabilme

a. 1 ile 10 arasında birer ritmik sayar.

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

c. 1 ile 5 arasındaki grupların azlık / çokluk durumlarını bir bakışta söyler.

MAB3.Matematiksel Temsil

MAB.9. Farklı matematiksel temsillerden yararlanabilme

MAB.9. a. Çeşitli semboller arasından belirtilen matematiksel temsilleri/ sembolleri gösterir.

Hareket ve Sağlık Alanı:

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

a. Hareketin ritmine ve temposuna uygun olarak farklı şekilde hareket eder.

Sanat Alanı:

SNAB4.Sanatsal uygulama yapma

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.

Müzik Alanı :

MHB4.Müziksel Hareket

MHB2.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.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: 7 rakamı, Haftanın günleri

Sözcükler: Kil tablet,

Materyaller: Taş,boya kalemleri,kukla

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf ortamı,açık alan

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Öğretmen çocukları gülüyüz ile karşılar. Çocuklar çember oluştururlar. Bugün Nasıl Hissediyorsun?” panosu önünde öğrencilerin duygularını ifade etmelerine izin verilir. Güne başlama sürecinin rutinleri (hangi gün, ay, mevsimde olduğu konuşulur; gelmeyen çocuklar belirlenir vs.) **(SAB.4.)**Öğretmen bugün günlerden PERŞEMBE diyerek çocuklarla birlikte haftanın günlerini sayar. Bir elin beş parmağı açılarak pazartesten cuma gününe kadar söylenip haftanın 5 günü okula geldikleri, diğer elin iki parmağı da açılarak cumartesi ve pazar 2 gün tatil olduğu ve okula gelmedikleri söylenir. **(SDB2.1.SB1)**

Haftanın günleri 7 tane (7parmak açılır)

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

Perşembeyi unutma cumayı sakla (Tüm el yumruk yapılır.)

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

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

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Sınıfın farklı merkezlerine 7 rakamı boyaması olan kağıtlar saklanır. **(E1.5)**Öğretmen çocuklara 7 rakamı sayı avına çıkacaklarını söyler. Kağıtları bulan öğrencilerin 7 rakamını boyayabilecekleri söylenir . Matematik merkezine öğretmen sayı kartlarının yanına ponponlar da koyarak. Sayı kartlarında yazan rakam kadar ponponu kartın yanına koymasını söylenir. Öğretmen tüm merkezlerde çocukların vakit geçirmelerine olanak sunarken gözlemlerini gerçekleştirir ve çocuklara rehberlik eder. Fen merkezinde bir önceki gün ekilen fasülyenin gözlemi yapılır ve öğrenci defterine gözleminin resmini çizer .**(D16.3.1)(OB7.2.SB1)**
(OB7.2.SB2)

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

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

ETKİNLİKLER

Öğretmen 7 rakamından hazırladığı kukla ile çocukların yanına gelir.” Merhaba çocuklar benim adım yedi. Bugün sınıfınıza misafir olacağım. Sizlerle birlikte olacağım için çok

heyecanlıyım. Sizinle bir oyun oynamak istiyorum. Benim söylediğim hareketleri yapabilir misiniz acaba? 7 kere alkış yapalım. 7 kere dizimize vuralım. 7 kere zıplayalım. 7 kere yere eğilip kalkalım. 7 kere kendi etrafımızda dönelim. Tebrik ederim çocuklar. Bütün hareketleri başarı ile yaptınız. “

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

“Portakalı soydum baş ucuma koydum.

Ben bir masal uydurdum.

Başlasın masal saati.

Ooo piti piti karamela sepeeti*3

Başlasın masal saati

Tik tak tiki tiki tak*3

Başlasın masal saati

Öğrenciler yarım ay şeklinde oturur. Öğretmen 7 Taş isimli kitabı etkileşimli bir şekilde okur. Kitabın kapağı öğrencilere gösterir. Kitabın hangi konu hakkında olabileceği sorulur.

(TAOB.2.a) Kitap kapağındaki taşlar sayılır. (<https://cdn.eba.gov.tr/icerik/365GunOyku/192/>)

Hikaye bittikten sonra masalara geçilir. Öğretmen çocuklara şu soruları sorar. -Sadece kağıtlara mı resim yapabiliriz? -Eski zamanlarda insanlar kağıtlar olmadan nereye resim yaparlarmış? Çocukların cevaplarından sonra eski insanların mağara duvarlarına ,kil tabletlere resim yaptıklarını söyler. Dijital ekrandan bu mağara resimleri fotoğrafları çocuklara gösterilir. Bugün biz de kağıtlar yerine taşlara resim yapacağız der. Öğretmen her çocuğa üzerlerine boyama yapılabilecek yassı taşlardan verir. Öğrenciler küçük gruplara ayrılır. Öğrenciler işbirliği ile çalışarak taşlardan diledikleri şekilleri oluştururlar. Birkaç kere bozup tekrar başka şekiller oluştururlar. **(E3.2)**Daha sonra öğrenciler keçeli kalemelerini de alır.

Taşların üstünü diledikleri gibi boyarlar.

Taş boyama bittikten sonra çalışma kitabındaki yönergeler öğretmen tarafından çocuklara okunarak 7 rakamı ile ilgili etkinliklerin tamamlanması sağlanır (Eğitim Seti Kitap 4)29, 30, 31 ,32 numaralı sayfalar yapılır. **(KB2.10.SB3.) (MAB.1.a)(MAB.1.b)(MAB.1.c)**

Öğrenciler oyun alanına gelir. (<https://www.youtube.com/watch?v=gkcwc196MiQ>) Çocuklar haftanın günleri şarkısını müziğin yönlendirmesi ile müziğin ritmine göre söyler ve dans eder. **(MHB2.a)**

DEĞERLENDİRME

Bir haftada kaç gün vardır?

Haftanın günlerini sayabilir misin?

Taşların üstüne resim yapmak nasıldı?

Doğada başka hangi nesneleri kullanarak üzerlerine resim yapabiliriz?

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

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme:

Öğretmen sınıftaki dijital ekrandan öğrencilerine 7 rakamı ile ilgili hazırlanan dijital oyunu açar.

https://ders.eba.gov.tr/ders/proxy/VCollabPlayer_v0.0.1038/index.html#/main/curriculumResource?resourceID=105375f3ebf9d271f2dde2f957556ebd&resourceTypeID=3&loc=-1&showCurriculumPath=true

Destekleme:

Haftanın günlerini öğrenmekte zorlanan çocuklar için günleri somutlaştıracak görseller sınıfa asılır. Ve her gün tekrar edilir. Rakamları öğrenmekte zorlanan çocuklar için de rakamlar nesnelerle eşleştirilerek somutlaştırılır.

AİLE KATILIMI:

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

TOPLUM KATILIMI:

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

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 ay

TARİH: 12.02.2027

ALAN BECERİLERİ:

Türkçe Alanı:

TAOB. Dinleme

TAKB. Konuşma

Sosyal Alanı:

SBAB8.Coğrafi Sorgulama

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB.3 Harekete ilişkin sosyal/bilişsel beceriler

Sanat Alanı:

SNAB4. Sanatsal uygulama yapma

Müzik Alanı:

MSB.2. Müziksel Söyleme

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.10 Çıkarım yapma becerisi

KB2.10.SB1 Mevcut bilgisi dahilinde varsayımda bulunur.

KB2.11. Gözleme dayalı tahmin etme becerisi

KB2.11.SB1 Mevcut olay/konu/duruma ilişkin ön gözlem veya deneyimi ilişkilendirmek

KB2.11.SB2 Mevcut olay/konu/duruma ilişkin

EĞİLİMLER:

E2. Sosyal eğilimler

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB3.2 .Esneklik Becerisi

SDB3.2.SB1. Güven

SDB3.2.SB1. Zor durumlara farklı çözümler bulmak

SDB3.2.SB1.G1 Zor durumla karşılaşmanın doğal olduğunu bilir.

Değerler:

D5 Duyarlılık

D5. 3 Afet bilincine sahip olmak

D5.3.2 Afet ve acil durumların neden olduđu riskleri azaltmak için alınabilecek önlemleri bilir.

Okuryazarlık Becerileri:

OB2.Dijital Okuryazarlık

OB2.2 Dijital iletişimi anlama

OB2.2.SB2.Dijital araçların gündelik hayattaki işlevlerini fark etmek.

OB4.Görsel Okuryazarlık

OB4.1.Görseli Anlama

OB4.1.SB1.Görseli Algılamak

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Türkçe Alanı:

TAOB.2. Görsel materyallerden anlamlar üretebilme

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

TAKB.1. Konuşma sürecini yönetebilme

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

Sosyal Alanı:

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

a.Günlük hava olaylarını uygun şekilde ifade eder.

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB.3.Harekete ilişkin sosyal/bilişsel beceriler

HSAB.3.3. Hareketli oyunlarda liderlik özelliğini keşfetmek

a. Liderlik yapmaya istekli olur.

b. Alınan kararları uygular.

Sanat Alanı:

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

a.Yapmak istediği sanat etkinliğinin türüne karar verir.

Müzik Alanı:

MSB.2. Çocuk şarkılarındaki/çocuk şarkısı formlarındaki özellikleri fark ederek söyleyebilme

a. Çocuk şarkılarının/çocuk şarkısı formlarının sözlerini doğru telaffuzla söyler.

b. Çocuk şarkılarını/çocuk şarkısı formlarını kalın ve ince/kuvvetli ve hafif ses farklılıklarına/ yavaş ve hızlı tempo farklılıklarına/ritim farklılıklarına göre söyler.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Ters-düz,

Sözcükler: Güvenli alan, risk, tehlike, itfaiye

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

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf ortamı,açık alan

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Öğretmen çocukları güler yüz ile karşılar. Çocuklar çember oluştururlar. Güne başlama sürecinin rutinleri (hangi gün, ay, mevsimde olunduğu konuşulur; gelmeyen çocuklar belirlenir vs.).(**SAB.5**)“ Daha sonra Lideri Takip et” oyunu ile devam edilir. Öğretmen linkteki şarkıyı Kindergarten Circle Dance

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

Çocuklar ayakta bir çember oluşturur. Lider çemberin ortasına geçer. Müziğin ritmine göre lider bazı dans hareketleri yapar. Diğer çocuklarda lideri takip ederek onun yaptığı hareketleri yapar. (**HSAB.3.3**)Lider daha sonra yerine geçmesi için başka bir arkadaşını seçer. Tüm çocuklar lider olana kadar müzik devam eder.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklar sınıfa gelmeden öğrenme merkezlerindeki bazı nesneleri öğretmen ters çevirip koyar. Erken okuryazarlık merkezine de çocuklar için tehlikeli durumlar oluşturabilecek olaylarla ilgili görseller koyar. (**TAOB.2**) Dramatik oyun merkezine ambulans, polis, itfaiye arabaları, polis ve itfaiyeci kostümü eklenebilir. Öğrenciler bu görselleri incelemesi ve öğrenme merkezlerindeki terslikleri bulmaları için yönlendirilir.(**OB4.1**) (**KB2.8**) Çocuklar ilgileri doğrultusunda öğrenme merkezlerine yönlendirilir. Ters olan nesneleri düz çevirip merkezlere koymaları istenir. Her çocuğun eşit sürelerde oynaması için fırsat verilir. Fen merkezinde tüm öğrenciler ekilen fasulyenin gözlemini yapar ve not defterine gözleminin resmini çizer.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

Öğrenme merkezlerinde oyun tamamlandıktan sonra merkezlerin bir sonraki güne hazır, düzenli ve temiz bırakılması söylenir. Beslenme zamanı için tuvalet ihtiyaçlarının giderilmesi ve el yıkama için lavabolara geçilir. Öğretmen bu esnada çocuklara sözel yönergeler vererek hatırlatmalarda bulunur.(tuvalette tuvalet kağıdı kullanılması gerektiği, çıktıktan sonra

sabunla ellerin yıkanması gerektiği, yıkanan ellerin kurulanması gerektiği) ellerini yıkayan çocuklar sıraya geçer ve beslenme alanına geçilir.

ETKİNLİKLER

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

“Kırmızı pire sıçar

Düştüğü yeri yakar” **Kıvılcım**

“ Yangın çıkarsa gelir

Ateşlerin üstesinden gelir.” **İtfaiye**

“Bir dolu fişicik

İçi dolu çırpıcık “ **Kibrit**

“Küçük bir kıvılcımdan büyür,

Alev alev sarar her yeri.

Tehlikelidir ama dikkat edilirse önlenir,

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

“Çocuklar risk ne demektir? Hepimiz için riskli olabilecek olaylar vardır. Sizin için hangi olayların riskli olabileceğini biliyor musunuz? (**KB2.10**) Kendimizi tehlikelerden korumak için yapabileceğimiz şeyler var mıdır? (**SDB3.2.SB1**) Varsa bunlar nelerdir? Peki güvenli alan ne demektir? Bizim için güvenli alanlar nelerdir? “ soruları çocuklara sorularak çocuklar doğru cevapları vermeleri için yönlendirilir. (**TAKB.1**) (**SDB3.2.SB1**)

Çocuklar için tehlikeli olabilecek olayların görselleri dijital ekrana yansıtılarak bunlarla ilgili konuşulur. “Kibrit, çakmak gibi yangın çıkarma ihtimali olan şeylerden ve ocak, fırın gibi eşyalardan uzak durmaları yoksa yangına sebebiyet verebiliriz. Bir yangın gördüğümüzde itfaiyeyi aramamız gerekir. İtfaiye ve itfaiye mesleği hakkında konuşulur.

İtfaiyenin sadece yangın söndürmedikleri yangın çıkan bir evde insanlar sıkışırsa,

İtfaiyecilerin onları kurtarmak için geldiği, bazen yüksek merdivenler kullanarak

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

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

durumlarda da insanlara yardım ettikleri ve okullarda ve çeşitli yerlerde eğitimler

vererek yangın güvenliği hakkında bilgi verdikleri söylenir. Yangın veya acil bir durumda

yardım istemek için çok önemli bir numara vardır. Herkesin bu numarayı öğrenmesi

gerekir.” Büyük bir kartona 112 numarası yazılır ve duvara asılır. Polis , ambulans ve itfaiyeye

ulaşmak için de numarayı kullanırız.

(D5.3.2) Bu numarayı arayıp hangi konuda yardıma ihtiyacımız olduğunu söyler ve adresimizi tam ve doğru bir şekilde iletiriz.” Linkteki eğitici video izlendikten sonra (<https://www.youtube.com/watch?v=8fvS-cYtGY0>) Çocuklarla birlikte acil durumlar için telefon görüşmesinin draması yapılır.(**TAKB.1**) (**OB2.2.SB2**)
Masalara geçilerek 4. çalışma kitabımızın konuyla ilgili 34,35,36,37 sayfaları yapılır.
Kahraman itfaiyeciler isimli şarkıya (<https://www.youtube.com/watch?v=kOYvqympqsk>) öğrenciler ritim çubukları ile eşlik eder. (**MSB.2.**)

DEĞERLENDİRME

Risk nedir?

Acil durum nedir?

Bizim için risk oluşturacak durumlar nelerdir?

Kendimizi tehlikelerden nasıl koruruz?

Acil durumlarda aramamız gereken telefon numarası nedir?

İtfaiyenin görevleri nedir?

İtfaiyeciler sadece yangın mı söndürür?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme:

Çocuklarla sınıf ve okulun bölümleri gezilir.(Koridor, merdiven, tuvalet, okul bahçesi) . çocuklar için risk oluşturabilecek bir şeyin olup olmadığı birlikte incelenir ve risk haritası oluşturulur.

<https://wordwall.net/tr/resource/13316602/acil-mi-de%C4%9Fil-mi> dijital içeriklerle plan zenginleştirilir.

Destekleme:

Çizgiden resme etkinliğinde itfaiye çizemeyen çocuklara öğretmen adıma adım yapacağı şeylerin yönergelerini bireysel ilgilenererek yönlendirir. Bilmeceyi bilemeyen çocuklara ufak ipuçları verilir.

AİLE KATILIMI:

-Ailelerden çocukları ile birlikte evde karşılaşabilecekleri riskli durumları içeren bir risk haritası çıkarması istenir. Risk teşkil edecek durumlar tespit edilir ve gerekli önlemler alınır. Ailelere ev adreslerini çocuklara öğretmeleri istenir.

TOPLUM KATILIMI:

-En yakın itfaiye merkezine gezi düzenlenebilir.

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 ay

TARİH: 15.02.2027

ALAN BECERİLERİ:

Türkçe Alanı:

TAKB.

TADB. Dinleme

Matematik Alanı:

MAB1.Sayma

MAB2.Matematiksel Muhakeme

Sosyal Alan:

SBAB8.Coğrafi Sorgulama

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1.Aktif Yaşam İçin Psikimotor Beceriler

Sanat Alanı:

SNAB4. Sanatsal uygulama yapma

Müzik Alanı:

MSB.2. Müziksel Söyleme

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.11. Gözleme dayalı tahmin etme becerisi

KB2.11.SB1 Mevcut olay/konu/duruma ilişkin ön gözlem veya deneyimi ilişkilendirmek

KB2.11.SB2 Mevcut olay/konu/duruma ilişkin

KB2.16 Muhakeme (Akıl yürütme) becerisi

KB2.16.1.SB1.Gözlem yapmak

KB2.16.2.SB2.Örüntü Bulmak

EĞİLİMLER:

E2. Sosyal eğilimler

E2.1 Empati

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.2 Yaratıcılık

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB1.1.Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi)

SDB1.1.SB2. Olaylar/durumlar karşısında hangi duyguları yaşadığını fark etmek

Değerler:

D3 Çalışkanlık

D3.3. Araştırmacı ve sorgulayıcı olmak

D3.3.1 Yaratıcılığını geliştirecek faaliyetlere katılmak

Okuryazarlık Becerileri:

OB2.Dijital Okuryazarlık

OB2.2 Dijital iletişimi anlama

OB2.2.SB2.Dijital araçların gündelik hayattaki işlevlerini fark etmek.

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Türkçe Alanı:

TAKB.1. Konuşma sürecini yönetebilme

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

TADB.3. Dinledikleri/izledikleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyalleri çözümleyebilme

a. Dinledikleri/izledikleri materyallerdeki olayları belirler.

Matematik Alanı:

MAB.1. Ritmik ve algısal sayabilme

a. 1 ile 10 arasında birer ritmik sayar.

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

c. 1 ile 5 arasındaki grupların azlık / çokluk durumlarını bir bakışta söyler.

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

a. Bir bütünü oluşturan parçaları gösterir.

b. Eş / eşit olan / olmayan parçaları gösterir.

MAB.4.

a. Örüntüyü kuralına uygun olarak devam ettirir.

b. Nesne, olgu ve olayları karşılaştırır

Sosyal Alan:

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

a .Günlük hava olaylarını uygun şekilde ifade eder.

Hareket ve Sağlık Alanı:

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

- a. Hareketin ritmine ve temposuna uygun olarak farklı şekilde hareket eder.
- b. Gösterilen dans figürlerini yapar.

Sanat Alanı:

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

- a. Yapmak istediği sanat etkinliğinin türüne karar verir.

Müzik Alanı:

MSB.2. Çocuk şarkılarındaki/çocuk şarkısı formlarındaki özellikleri fark ederek söyleyebilme

- a. Çocuk şarkılarının/çocuk şarkısı formlarının sözlerini doğru telaffuzla söyler.
- b. Çocuk şarkılarının/çocuk şarkısı formlarını kalın ve ince/kuvvetli ve hafif ses farklılıklarına/yavaş ve hızlı tempo farklılıklarına/ritim farklılıklarına göre söyler.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Sivri-küt,

Sözcükler: Çivi, vida ,

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

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf ortamı, açık alan

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Öğretmen çocukları güler yüz ile karşılar. Çocuklar çember oluştururlar. Güne başlama sürecinin rutinleri (hangi gün, ay, mevsimde olduğu konuşulur; gelmeyen çocuklar belirlenir vs.).(**SAB.5**) Bugün nasıl hissediyorsun ?” panosu önünde çocuklara kendilerini nasıl hissettikleri sorulur. (**D4.2.**) Öğrenciler üzerlerinde farklı duygu görsellerinin resimleri olan dil çubuklarından kendi duygusuna yakın hissettiği çubuğunu seçer ve kendi fotoğrafının bulunduğu kutucuğa asar. (**SDB1.1.SB2.**) Neden böyle hissettiğini arkadaşlarına açıklar. Daha sonra sabah sporu yapmak için Kirpi Piki- Piki Dansı isimli şarkı açılır.

<https://www.youtube.com/watch?v=U6uiALqvNaw> . Dans bittikten sonra kirpi pikinin nasıl görüldüğü ile ilgili çocuklarla sohbet edilir. (**MSB.2.**) (**HSAB.3.a**) (**HSAB.3.b**)

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklar ilgileri doğrultusunda öğrenme merkezlerine yönlendirilir. Merkezlerde oynayan çocuklara oynadıkları merkezleri kendi estetik algılarına uygun olarak düzenlemesi söylenir. Sizce buradaki eşyalar nasıl daha düzenli görünür, hangi eşyaların yeri değişmeli gibi sorularla çocuklara rehberlik edilir. Her çocuğun eşit sürelerde oynaması için fırsat verilir. Fen merkezinde tüm öğrenciler ekilen fasulyenin gözlemini yapar ve not defterine gözleminin resmini çizer. (**KB2.11.SB1**)

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

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

ETKİNLİKLER:

“Kirpiciğin dikenleri pek bir sivri sivri

Kirpiciğin dikenleri pek bir sivri sivri

Bir ileri bir geri bir ileri bir geri

Bir ileri bir geri bir ileri bir geri

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

Kirpi Pikinin dikenleri nasıl görünüyordu? Sınıfımızda veya çevremizde sivri uçlu başka neler var? Sivri uçlu nesneler çocuklar için güvenli midir? Peki sınıfımızda küt uçlu nesneler var mı? Kullandığımız makaslar sizlere zarar vermemesi için küt uçludur. Daha sonra çocuklara sivri ve küt kavramı ile ilgili eğitici video izletilir.

<https://www.youtube.com/watch?v=2rr0uheGe54&t=4s>

“Çocuklar yarım daire şeklinde oturtulur.

Portakalı soydum başucuma koydum

Ben bir masal uydurdum

Başlasın masal saati

Portakalı soydum başucuma koydum

Ben bir masal uydurdum

Başlasın masal saati

O piti piti karamela sepeti

O piti piti karamela sepeti

Başlasın masal saati

Tik tak tiki tiki tak

Tik tak tiki tiki tak

Başlasın masal saati “ tekerlemesi ile çocuklar yarım daire şeklinde oturtularak hikaye etkinliğine geçilir. Hikaye etkileşimli bir şekilde okunur. Öğretmen hikaye okurken bay sivri ve bayan kütün kuklalarını kullanır.

BAY SİVRİ BAYAN KÜT

Bay sivri ve bayan küt, marangoz atölyesinde yaşıyorlardı. Bay sivri bir çivi , bayan küt ise bir vidaydı. Bay sivri ve akrabaları, sivri oluşlarıyla övünüp dururlardı. Üstelik vidaların bir işe yaramadıklarını söylerlerdi. Bu durum, bayan küt ve akrabalarını çok üzüyordu. Bir gün, bayan küt atölyede dolaşırken uzaktan bay sivrinin geldiğini gördü. Yine bay sivrinin övüneceğini bildiği için, yolunu değiştirmeyi düşündü, fakat bay sivri, koşarak bayan küte yetişti. Bay sivri;

-Günaydın, dedi.

Bayan küt ona cevap verdi:

-Günaydın bay sivri nasılsınız?

Bay sivri, kibirli kibirli konuştu.

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

Bayan küt,

-Evet özür dilerim bayan sivri dedi, sıkılarak.

Bay sivri övünmeye başladı.

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

-Yaa, dedi bayan küt.

Bay sivri, sözlerini sürdürdü.

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

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

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

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

Tekerleği tamir etmek için bisikleti babasının atölyesine getirdi.

Bay sivri, olayı görür görmez atılarak;

-Bunu ancak ben yapabilirim, dedi.

O anda Pat diye bir ses duyuldu.

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

Lastiğini de onardıktan sonra, bisikleti cana verdi. Bayan küt, bay sivriye dönerek,
-Hepimizin görevleri farklıdır. Bu yüzden hiçbirimiz diğerimizden üstün değiliz, dedi.
Bay sivri, çok utanmıştı. Hemen yaptıkları için bayan kütten özür diledi.

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

Hikaye sonunda farklılıklara vurgu yapılır. Bireysel farklılıkların bir arada yaşamaya engel olmadığı vurgulanır. (D1.2.4)

Masalara geçilerek 4. Kitap 38,39,40. Sayfalar yapılır. (KB2.16.1.SB1.) (KB2.16.1.SB2)

https://ders.eba.gov.tr/ders/proxy/VCollabPlayer_v0.0.1038/index.html#/main/curriculumResource?resourceID=1a8e3c46e251597617d014c5e85d1d7f&resourceTypeID=3&loc=-1&showCurriculumPath=true Sivri-küt kavramı ile ilgili dijital oyun oynanır.

(OB2.2.SB2.)

Öğretmen kalın bir kartona kirpi şekli çizer ve keser. Mandalların sırtlarına da renkli kartonlar yapıştırır. Öğrenciler öğretmenin söylediği örüntü kuralına göre kirpinin sırtına renkli mandalları diken gibi takılır. Örüntü kurallarını içeren görseller de çocukların önüne konur. Öğrenci seçtiği karttaki örüntü kuralına göre kirpinin dikenlerini sırtına takar. (MAB.4.a)

(MAB4.b)

Öğretmen çocuklara oyun hamurları ve kürdan verir. Kürdanı incelemelerini ister. Ucunun sivri olduğunu etkinliğimiz için kullanırken dikkatli olmamız gerektiğini söyler. İlk önce çocuklardan hamurdan bir daire şekli yapmalarını ister. Daha sonra öğretmenin söylediği rakam kadar hamura kürdan batırmalarını söyler. (MAB.1.a) (MAB.1.b) (MAB.1.c)

Rakamlarla yönergeler verdikten sonra şimdi de hamurumuzu ve kürdanları kullanarak bir kirpi yapacaklarını söyler. Önce büyük bir daire gövdesi yapılır. Daha sonra daha küçük daire kafası yapılır. (MAB.2. a) (MAB.2. b) Yüzü oluşturduktan sonra dikenleri için kürdanları kullanırlar. Kirpi etkinliği bittikten sonra çocuklar oyun hamurundan dilediği eserleri oluşturabilir. (D3.3.1)

DEĞERLENDİRME :

Sivri olan nesneler nelerdir?

Küt olan nesneler nelerdir?

Eline sivri bir nesne batarsa ne hissedersin?

Hikayede vidanın yerinde olsaydın çiviye ne cevap verirdin?

FARKLILAŐTIRMA:

Zenginleőtirme:

<https://wordwall.net/tr/resource/14419194/sivri-k%C3%BCt-okul-%C3%B6ncesi> dijital oyun ile etkinlikler zenginleőtirilir. Rakamları iyi öğrenmiőt çocukların kürdan sayısı artırılır. Daha büyük sayılarla yönergeler verilir.

Destekleme

Rakamları öğrenmekte zorlanan çocuklar için küçük sayılarla kürdan etkinlięi başlatılır. Öğretmen öğrencilerle birebir çalışır.

AİLE KATILIMI:

Çocuklarla evdeki sivri ve küt nesneleri bulma oyunu oynanır.

TOPLUM KATILIMI:

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

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 ay

TARİH: 16.02.2027

ALAN BECERİLERİ:

Türkçe Alanı

TAOB. Okuma

TAEOB. Erken Okuryazarlık

Matematik Alanı

MAB6.Sayma

Sanat Alanı

SNAB4.Sanatsal Uygulama Yapma

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB1.Aktif Yaşam İçin Psikomotor Becerileri

Fen Alanı

FBAB1. Bilimse Gözlem Yapma

FBAB3. Bilimsel Gözleme Dayalı Tahmin Etme

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.15.Yansıtma Becerisi

KB2.15.SB1. Deneyimi gözden geçirmek

KB2.15.SB2. Deneyime dayalı çıkarım yapmak

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB3.Sözlü ya da sözsüz olarak etkileşim sağlamak

SDB2.1.SB3.G1. Sözlü/sözsüz etkileşimi fark eder.

Değerler:

D4 DOSTLUK

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

D3.4.1. Grupla çalışma becerisi sergiler.

D3.4.3. Kendine uygun görevleri almaya istekli olur.

Okuryazarlık Becerileri:

OB4.GÖRSEL OKURYAZARLIK

OB4.1.Görseli Anlama

OB4.1.SB1. Görseli algılamak

OB4.1.SB2. Görseli tanımak

OB4.2.Görseli Yorumlama

OB4.2.SB1. Görseli incelemek

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Türkçe Alanı

TAOB.2. Görsel materyallerden anlamlar üretebilme

- a. Görsel okuma materyallerinde yer alan bilgiler ile günlük yaşamı arasında ilişki kurar.
- b. Görsellerden hareketle metinle ilgili tahminde bulunur.
- c. Görsel okuma materyallerinde yer alan bilgilerden yararlanarak çıkarım yapar.

TAEOB.5. Okuma öncesi becerileri kazanabilme

- a. Kitabın temel unsurlarını bilir.

Matematik Alanı

MAB.1. Ritmik ve algısal sayabilme

- a.1 ile 10 arasında birer ritmik sayar.

Fen Alanı

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

- FAB.1. a. Nesnelerin betimsel ve fiziksel özelliklerine yönelik gözlemlerini ifade eder.

Hareket Alanı

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

- a. Hareketin ritmine ve temposuna uygun olarak farklı şekilde hareket eder.
- b. Gösterilen dans figürlerini yapar.

Sanat Alanı

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

- a. Yapmak istediği sanat etkinliğinin türüne karar verir.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: elips

Sözcükler: Folluk, kuluçka, rakun

Materyaller: Su, bardak, yumurta ,tuz, sarı ve beyaz karton, yapıştırıcı, boya kalemleri

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf ortamı,açık alan

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

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

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklar ilgileri doğrultusunda öğrenme merkezlerine yönlendirilir. Çocukların süreleri dolduğunda öğrenme merkezlerinde yer değiştirilirken çocukların birbirlerine teşekkür etmeleri, saygılı davranmaları gerektiği hatırlatılır. Fen merkezine çeşitli hayvanların yuvalarının görselleri asılır. **(E1.1.)**Fen merkezine tavuğun oluşumu ile ilgili görselleri asılır. Fen merkezinde bir önceki gün ekilen fasülyenin gözlemi yapılır ve öğrenci defterine gözleminin resmini çizer .

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

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

ETKİNLİKLER:

Çocuklar el ele tutuşarak ayakta çember olurlar. Öğretmen çemberin ortasına geçer. Birlikte “Civcivler Draması” yapılır. **(SDB2.1.SB3.)**Öğretmen anne tavuk olur .**(D3.4.1.)** Öğrenciler de civcivler olur. **(D3.4.3.)**

Anne tavuk yumurtaları bir araya topladı.(Yerde büzüşerek ortada bir arada toplanıyorlar.) Yumurtaların üstüne kuluçkaya yattı.

Anne tavuk günleri saymaya başladı biiiir (birlikte 21 e kadar sayıyoruz) **(MAB.1.a)**

Yirmi birinci günün sonunda yumurtalar yavaş yavaş çatlamaya başladı.

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

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

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

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

Civciv kardeşler tekrardan gezinmeye çıktılar.

Civciv kardeşler karşılaştıkları diğer civciv kardeşlerine başlarıyla selam veriyorlar.

Hava kararmaya başladı.

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

Civciv kardeşler bir yatacak yer buldular ve mışıl mışıl uykuya daldılar (Yeni bir yönergeye kadar uyma rolü yapılır.) **(HSAB.3.a) (HSAB.3.b)**

Drama uygulandıktan sonra çocuklara neden 21'e kadar saydığımız sorulur. Alınan cevaplardan sonra öğretmen anne tavukların 21 gün yumurtaların üstünde kuluçkaya yattığını civcivlerin 21 gün yumurtanın içinde kaldığını ve 21 gün bittikten sonra yumurtadan çıktığını söyler. Kuluçkaya yatmak anne tavuğun yumurtalarını sıcak tutmak için yumurtaların üstüne yatmasıdır. Kuşların tamamı, balıkların , amfibilerin ,sürüngenlerin ve böceklerin büyük bir bölümü yumurtlayarak çoğalır. Her yumurtanın görüntüsü, büyüklüğü ve hayvanların yumurta içinde kalma süresi farklıdır. Kuş yumurtaları anne kuşun yavrusuna zarar vermeden üzerine oturabileceği kadar sağlamdır. Ancak yavru kuşun kolaylıkla çatlatarak dışarı çıkabileceği kadar da kırılgan bir yapıdadır. Yumurtanın içindeki yavru kuş, yumurtanın kabuğu sayesinde fiziksel zararlardan ve mikroplardan korunur. Kabuğun üzerindeki gözle görülemeyecek kadar küçük gözenekler sayesinde dışarıdan oksijen alabilir. Daha sonra öğretmen çocuklarla dijital ekrandan farklı hayvanların yumurtalarını inceler. **(OB4.1.SB1)**

(OB4.1.SB2)(OB4.2.SB1.)

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

Daha sonra çocuklar yarım daire şeklinde oturur. Öğretmen “Bu Yumurta Kimin ?” isimli kitabı eline alır. <https://cdn.eba.gov.tr/icerik/365GunOyku/155/> Birlikte kitabın kapağı incelenir. Kitabın kapağında hangi hayvanlar var? **(TAEOB.5)** Kapak resmindeki kahverengi şey ne olabilir? Sorularını öğrencilerine sorar ve hikayeyi okumaya başlar. Hikaye okunurken

öğrencilerden bu yumurtanın kime ait olabileceğini tahmin etmeleri istenir. **(TAOB.2. a)**
(TAOB.2.b) **(TAOB.2.c)** Hikaye saati bittikten sonra masalara geçilir ve 4.kitap 41,42,43ve 44. Sayfalar yapılır.

Bir saatim var. (Elde saat tutuluyor gibi yapılır.)

Kulağıma koydum,(Kulağa götürülür.)

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

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

Şip şak, şip şak.(Eller çırpılır.)

Fen merkezine geçilir. Öğretmen deney malzemelerini çocuklara gösterir.

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

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

Çocuklara yumurtanın gözlemlerin göre ne zaman battığı ve asılı kaldığı sorulur

(KB2.15.SB2)

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

Deney malzemeleri toplandıktan sonra öğretmen çocukları oyun alanına alır. Cıvıv dansı müziği açılır. <https://www.youtube.com/watch?v=0mIL7YJWtbo> Öğretmen dansın hareketlerini çocuklara gösterir. Öğretmenin yönergeleriyle hareketler yapılarak dans edilir. Öğrenciler dans ettikten sonra boya kalemleri, makas ve yapıştırıcılarını alarak masalarına geçer. Öğretmen beyaz kartona bir büyük daire, sarı kartona da 2 küçük daire çizer ve kesmesi için öğrencilerine verir . Öğrenciler daire şeklini kestikten sonra dairenin merkezine bir nokta koyar ve öğrencinin makasla bu noktaya kadar kesmesini ister. Kesilen parça dairenin üstüne doğru katlanır. Kesilen parçalar beyaz a4 üzerine yapıştırılır. Beyaz olan daire tavuğa ,sarı

daireler civcive dönüştürölür. Öğrenciler boya kalemelerini kullanarak tavuk ve civivlere göz,gaga,ibik ve ayak çizerek etkinliklerini tamamlarlar. (SNAB.4.a)

DEĞERLENDİRME :

Bugün yaptığımız etkinliklerden en çok hangisini beğendin?

Bugün incelediğimiz yumurtalardan en dikkatinizi çeken yumurta hangisi oldu?

Kuluçka ne demek?

Folluk ne demek?

Civcivler yumurtanın içinden kaçınıcı günün sonunda çıkıyor?

Okuduğumuz hikayede rakun hangi hayvanların yanına gitti?

Rakun bulduğu ağaç dalları ile neler yapabilir?

Deneyimizde hangi malzemeleri kullandık?

Hangi bardakta yumurta bardağın dibine çöktü?

Hangi bardakta yumurta suyun üzerine çıktı?

Hangi bardakta yumurta asılı kaldı?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme:

Okula bir kuluçka makinesi alarak öğrencilerin tavuğun oluşumunu birebir gözlemlemelerine olanak sunulur. Okul bahçesinin imkanları doğrultusunda bahçeye bir kümes yapıp tavuk ve civciv beslenebilir.

Destekleme:

Sanat etkinliğinde kesme ve katlamada zorlanan öğrencilere birebir destek olunur.

AİLE KATILIMI:

Ailelerden çocukların farklı canlıların yumurtalarını birlikte araştırmaları istenebilir.

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 ay

TARİH: 17.02.2027

ALAN BECERİLERİ:

Türkçe Alanı

TAKB. Konuşma

TAEOB. Erken Okuryazarlık

Sanat Alanı

SNAB4.Sanatsal Uygulama Yapma

Fen Alanı

FBAB1. Bilimse Gözlem Yapma

FBAB3. Bilimsel Gözleme Dayalı Tahmin Etme

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.15.Yansıtma Becerisi

KB2.15.SB1. Deneyimi gözden geçirmek

KB2.15.SB2. Deneyime dayalı çıkarım yapmak

KB2.15.SB3. Ulaşılan çıkarımları değerlendirmek

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.2. İş Birliği Becerisi

SDB2.2.SB2.G2. Akran grupları ile alınacak kararlarda konuyla ilgili düşüncelerini söyler.

Değerler:

D4 DOSTLUK

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

D3.4.1. Grupla çalışma becerisi sergiler

Okuryazarlık Becerileri:

OB1.1.Bilgi İhtiyacını Fark Etme

OB1.1.SB1. Bilgi ihtiyacını fark etmek

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Türkçe Alanı

TAEOB.6. Yazma öncesi becerileri kazanabilme

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

TAKB.1. Konuşma sürecini yönetebilme

a. Yetişkin yönlendirmesiyle konuşacağı konuyu seçer.

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

Sanat Alanı

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

a. Yapmak istediği sanat etkinliğinin türüne karar verir.

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

Fen Alanı

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

FAB.1. a. Nesnelerin betimsel ve fiziksel özelliklerine yönelik gözlemlerini ifade eder.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

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

Sözcükler: Ses dalgaları, titreşim

Materyaller: Kağıt, pipet ,2 adet boş kutu, boya kalemleri yapıştırıcı, hoparlör veya ses bombası

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf ortamı, açık alan

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

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

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

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklar ilgileri doğrultusunda öğrenme merkezlerine yönlendirilir. Çocukların süreleri dolduğunda öğrenme merkezlerinde yer değiştirilirken çocukların birbirlerine teşekkür etmeleri, saygılı davranmaları gerektiği hatırlatılır. Fen merkezine çeşitli hayvanların yuvalarının görselleri asılır. **(E1.1.)**Fen merkezine tavuğun oluşumu ile ilgili görselleri asılır. Fen merkezinde bir önceki gün ekilen fasülyenin gözlemi yapılır ve öğrenci defterine

gözleminin resmini çizer .Öğretmen, çocuklar gelmeden önce kapıya kulak ve ses dalgası maketleri asar. Fen merkezine kulak kuklaları, ses dalgası görselleri , Kitap merkezine ilgili kitapları ve görseller, Müzik merkezine mikrofon, müzik aletleri koyar.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

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

ETKİNLİKLER:

‘Sınıfımızın kapısındaki sizce neydi?’

" Çocuklar sizce ses ne? Sesi nasıl duyarız?

"Ses nasıl oluşur? Her sesi duyabilir miyiz?"

Öğretmen ses ve ses dalgası ile ilgili görselleri çocuklarla inceler ve bilgi verir. Görseller hakkında konuşurlar. Daha sonra öğretmen “Peki sesi görebilir miyiz?” diye sorar. Çocukların hepsinin cevap vermesi sağlanır. **(FAB.1.a)** Bu sorunun cevabını görmek için bir deney yapacakları söylenir. Öğretmen çocuklara şönileri kıvrarak yaptığı yılanları gösterir.”Çocuklar sizce sesimizle yılanları dans ettirebilir miyiz?” diye bir soru sorar ve cevapları dinledikten sonra “Hadi yılanlarımızı dans ettirelim bakalım olacak mı?” der ve deneye geçilir. **(SDB2.2.SB2.G2.)** Büyük bir cam kâse streç filmle kapatılır. Kapatılan kâse masaya konulur ve önceden hazırlanan şönilen yılanlar streçin üstüne konulur. Öğretmen sesin şiddetini somutlaştırmak için önce öğretmen sesinin şiddetini artırarak cam kâsenin yanında bağırır ve şönilerin ses titreşimi ile hareketlendiği gözlemlenir. **(KB2.15.SB1)** **(KB2.15.SB2)** **(KB2.15.SB3)** Deney tüm çocuklar tarafından sırayla tekrarlanır.

Çocuklar denedikten sonra öğretmen çocuklara ‘Yılanlar nasıl bağırduğumuzda daha çok hareket etti? Sizce neden?’ diye sorar ve çocuklarla ses şiddeti hakkında konuşur. **(OB1.1.SB1.)**

Portakalı soydum başucuma koydum

Ben bir masal uydurdum

Başlasın masal saati

Portakalı soydum başucuma koydum

Ben bir masal uydurdum

Başlasın masal saati

O piti piti karamela sepeti

O piti piti karamela sepeti

Başlasın masal saati

Tik tak tiki tiki tak

Tik tak tiki tiki tak

Başlasın masal saati

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

“T'nin Tilkisi ve Tavşanı

Bir varmış, bir yokmuş. Harflerin sihirli ormanında yaşayan **T** harfi, her şeyi öğrenmek isteyen neşeli bir tilkiye dönüşmüş. Adı da **Tuna Tilki** olmuş. Tuna Tilki, harflerin ve seslerin sırrını çözmek için ormanda dolaşır, her hayvandan bir şeyler öğrenirmiş. Bir gün, Tuna Tilki, güzel bir tavşanla karşılaşmış. Tavşanın adı **Tuna Tavşan**’mış. İsimlerinin aynı olduğunu fark edince çok gülmüşler. Tuna Tilki: “Merhaba Tavşan, benimle harika bir oyun oynamak ister misin?” diye sormuş. Tuna Tavşan hemen atlamış: “Tabii ki! Ne oynayacağız?” Tuna Tilki gülümseyerek bir çuval çıkarmış. Çuvalın içinde bir sürü resim varmış. Bu resimlerden bazıları “T” harfiyle başlayan şeylermiş, bazıları ise değilmiş. “Bu bir **T harfi** oyunu,” demiş Tuna Tilki. “Sana çuvaldan bir resim göstereceğim. Eğer resim ‘T’ sesiyle başlıyorsa, ‘T, T, T’ diyeceksin. Eğer başlamıyorsa sessiz kalacaksın. Hazır mısın?” Tuna Tavşan heyecanla: “Hazırım!” diye bağırmış.

Oyun başlamış:

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

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

Hikaye bittikten sonra öğretmen çocuklara "Siz de tilki ile tavşanın oynadığı oyundan oynamak ister misiniz?" diye sorar. "Benim de küçük bir kesem var. Kesemde türlü türlü resimler var. Kesemden bir resim seçip size göstereceğim. Eğer resim 'T' sesiyle başlıyorsa, 'T, T, T' diyeceksin. Eğer başlamıyorsa sessiz kalacaksın. Hazır mısınız?" (TAEOB.6.a.)

Öğretmen kesesindeki resimlerin tamamını gösterinceye kadar oyun devam eder. (TAKB.1.a) (TAKB.1.b) Öğretmen görseldeki kelimeleri telaffuz ederken ilk seslerini vurgulayarak söyler. Oyun bittikten sonra öğretmen dijital ekrandan "t" sesi ile ilgili eğitici video açar. <https://www.youtube.com/watch?v=FM4pOQiTvPo&t=47s> tahtaya büyük "T" ve küçük "t" harfi çizer. Daha sonra öğrencilerin de işaret parmaklarını kullanarak havaya büyük "T" ve küçük "t" çizmesini ister. Öğrenciler sırayla tahtaya gelerek "T" harfi çizer.

Öğrenciler "T" sesinin nasıl görüldüğünü öğrendikten "T" Harfi Bulmaca Oyunu oynamak sınıf iki gruba ayrılır. İki masaya üzerinde farklı harflerin yazıldığı küçük kağıtlar koyulur. Her gruptan birer öğrenci masaların başına gelir . Öğrencilere birer pipet verilir. Müzik başladığı zaman öğrenciler sadece üzerinde "T" harfi olan kağıtları pipetle havayı içlerine çekerek kağıdın pipete tutunması sağlayacaklar ve pipetle çektikleri harfleri önlerindeki kutuya bırakacaklar. Tüm öğrenciler oyuna katılana kadar etkinlik tekrarlanır. Oyun sonunda toplanan harfler birlikte sayılır. En çok harf toplayan grup oyunu kazanır. (D3.4.1.)

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

DEĞERLENDİRME:

Her sesi duyabilir miyiz?

Sesi görebilir miyiz?

Deneyimizde yılanlar nasıl kendi kendine hareket etti?

“T” sesi ile başlayan kelimeler neler?

“T” sesi ile biten kelimeler neler?

Nefesini kullanarak pipetle “T” seslerini yakalamak kolay mıydı?

“T” tilkiden başka hangi şeylere dönüştürebiliriz?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme:

Sınıfta büyük bir hoparlör varsa sesini açıp , hoparlörün sesinin çıktığı yere kağıt tutup çocuklara ses dalgalarının kağıdı nasıl hareket ettirdiğini gözlemlemelerine imkan verilir.

Hoparlörün üzere ince bir tabağın içine koyduğumuz şekeri ses dalgalarının nasıl oynattığını çocuklara gözlemletebiliriz.

Destekleme:

Ses çalışmasında zorlanan öğrenciler olabilir. O öğrencilerle ilk önce sesli harflerle çalışmalar yapılır. Daha sonra sessiz harflerle bireysel çalışmalar yapabiliriz.

AİLE KATILIMI:

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

TOPLUM KATILIMI:

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 ay

TARİH: 18.02.2027

ALAN BECERİLERİ:

Türkçe Alanı:

TADB. Dinleme

TAKB. Konuşma

Fen Alanı

FBAB1.Bilimsel Gözlem Yapma

FBAB6. Deney Yapma

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Müzik Alanı

MHB4. Müziksel Hareket

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

KAVRAMSAL BECERİLER:

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.7. Karşılaştırma Becerisi

KB2.7.SB1. Birden fazla kavram veya duruma ilişkin özellikleri belirlemek

EĞİLİMLER:

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.2. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB4. Grup iletişimine katılmak

SDB2.1.SB4.G3. Grup içi iletişime katkıda bulunur.

DEĞERLER

D18 TEMİZLİK

D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek

D18.1.2. Beden temizliğini zamanında ve özenli yapmaya gayret eder.

OKURYAZARLIK BECERİLERİ

OB4. GÖRSEL OKURYAZARLIĞI

OB4.1.Görseli Anlama

OB4.1.SB1. Görseli algılamak

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı:

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

b. Dinledikleri/izledikleri materyaller hakkındaki tahminini söyler.

Fen Alanı

FAB.1. Günlük yaşamında fene yönelik olaylara/olgulara ve durumlara yönelik bilimsel gözlem yapabilme

a. Dünyada gerçekleşen çeşitli faaliyetlerin niteliklerini tanımlar.

FAB. 6 Merak ettiği konular/olay/durum hakkında deneyler yapabilme

a. Basit düzeyde deney tasarlamak için malzemeler seçer.

Sanat Alanı

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

ç. Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.

Müzik Alanı:

MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme

Grupla uyum içerisinde beden perküsyonu (bedenle ritim) yapar.

Hareket ve Sağlık Alanı

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

a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketlerini yapar.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Gece-gündüz,

Sözcükler: Aydınlık,karanlık ,fırtına

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

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf ortamı,açık alan

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

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

konusmaları için teşvik edilir.Bahçeye çıkıp gözlem yapılır.

<https://www.youtube.com/watch?v=gwT2Q92m-sw> gündüz gece şarkısı dans hareketleri eşliğinde söylenir. (MHB3.d.)

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

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

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

Öğrenme merkezlerinde oyun tamamlandıktan sonra merkezlerin bir sonraki güne hazır, düzenli ve temiz bırakılması söylenir. Beslenme zamanı için tuvalet ihtiyaçlarının giderilmesi ve el yıkama için lavabolara geçilir. Öğretmen bu esnada çocuklara sözel yönergeler vererek hatırlatmalarda bulunur.(tuvalette tuvalet kağıdı kullanılması gerektiği, çıktıktan sonra sabunla ellerin yıkanması gerektiği, yıkanan ellerin kurulması gerektiği) ellerini yıkayan çocuklar sıraya geçer ve beslenme alanına geçilir. (D18.1.2.)

ETKİNLİKLER:

Öğrenciler yarım daire şeklinde oturtulur. Öğretmen aşağıdaki bilmeceyi sorar.

Gece doğarım, gündüz kaçarım,
Gökyüzünde yıldızlarla oynarım.

(Cevap: Ay)

Parlak parlak göz kırpar,
Gece gökyüzünde parlar.

(Cevap: Yıldız)

Sarı bir top gökyüzünde,
Sabah gelir, akşam gider.

(Cevap: Güneş)

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

(Cevap: Gökyüzü)

Öğrencilerin cevaplarından sonra öğretmen çocuklara aşağıdaki soruları sorar.

"Gökyüzüne baktığında güneşi ne zaman görüyorsun?"

"Geceleri gökyüzünde neler görüyorsun?"

"Sabah uyandığında gökyüzü nasıl olur?"

"Akşam olduğunda neden karanlık oluyor?"

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

"Geceleri gökyüzüne yıldızlar ne zaman gelir?" **(TADB.2.a)**

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

(SDB2.1.SB4.G3)

Öğrencilerin cevaplarından sonra öğretmen daha önce hazırladığı güneş sistemi maketi ile çocukların yanına gelir. Öncelikle, bir karton kutu alınır. Bu kutunun içini boyayarak gece ve gündüzü temsil edilir. Kutu, bir tarafı siyah, diğer tarafı ise mavi olacak şekilde boyanır. Siyah taraf geceyi, mavi taraf ise gündüzü temsil edecek. Boyama işini dikkatlice yaptıktan sonra, boyaların kuruması beklenir. Dünya'mızı temsil etmek için bir strafor top kullanacağız. Bu topu maviye boyanır ve üzerine yeşil alanlar ekleyerek kıtalar yapılır. Boyama işi tamamlandıktan sonra, topun kurumasını beklenir. Dünya'mız kururken, güneşi yapmaya başlanır. Bir parça karton alıp üzerine güneş şekli çizilir ve kesilir. Güneşi daha çekici hale getirmek için parlak sarı ya da altın renkli bir kağıtla kullanabiliriz. Kutunun mavi tarafına beyaz pamuk parçaları yapıştırarak bulutları yapılır. Siyah tarafına ise sim veya parlak kağıtlar kullanarak yıldızlar eklenir. Dünya'nın dönebilmesi için bir çubuk veya teli dünya maketinin içinden geçirerek, dünya kutunun ortasına yerleştirilir. Son olarak, güneş kutunun diğer tarafına sabitlenir. Güneşin ışığını temsil etmek için kutunun üzerine delikler açıp, arkasına bir ışık kaynağı yerleştirilir. **(OB4.1.SB1.)**

Öğretmen hazırladığı maketi öğrencilerine gösterir.

"Sizce bu ne maketi?" "Bu maketin üzerinde neler görüyorsunuz?" soruları sorulduktan sonra bugün gece ile gündüzün oluşumu ile ilgili bir deney yapacaklarını söyler. Öğretmen ışık kaynağını açar. Yavaşça dünyayı döndürmeye başlar. Çocuklar dünya döndükçe bir kısmının aydınlıkta, bir kısmının karanlıkta kaldığını gözlemler. Dünya'nın kendi eksenini etrafında dönmesi sonucu meydana gelen doğal olaylardır. Bu döngü, güneş ışığının Dünya'nın belirli bölgelerine farklı açılarla ulaşmasını sağlar ve böylece bir tarafta gündüz yaşanırken diğer tarafta gece olur. **(FAB.1.a) (FAB. 6.a)**

Gece ve gündüzün nasıl oluştuğunu anlatmak isteyen var mı? **(KB2.7.SB1.)**

"Portakalı soydum başucuma koydum

Ben bir masal uydurdum

Başlasın masal saati

Portakalı soydum başucuma koydum

Ben bir masal uydurdum

Başlasın masal saati

O piti piti karamela sepeti

O piti piti karamela sepeti

Başlasın masal saati

Tik tak tiki tiki tak

Tik tak tiki tiki tak

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

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

Hikayeden sonra masalara geçilerek 4.kitap 49,50,53 ve 56. sayfalar yapılır. (E3.2).

Öğrenciler öğretmenleri ile oyun alanına gelir. Oyuna başlamadan önce Yağmur, Kar, Fırtına sözcüklerinin karşılığında yapılacak hareketler çocuklara öğretilir. (HSAB.1.a.) Öğretmen , yağmur dediği zaman çocuklar parmaklarını yere doğru çevirerek kollarını aşağı yukarı indirip kaldırmaya başlar. Kar denildiğinde eller göğüse vurulur. Fırtına denildiğinde bütün oyuncular “vuuuuuuu” seslerini çıkarır ve el çırpmaya başlarlar. Önce oyunun bir denemesi yapılır, daha sonra oyuna geçilir. Oyunda değişiklik olarak ‘Benim söylediğimi yapın. Sizi şaşırtmak için bazen yanlış hareketler gösterebilirim” der. Öğrencilerin isteğine göre oyun tekrarlanır veya farklı sözcükler kullanılarak oyun oynanır.

Oyun etkinliğinden sonra öğrenciler masalara geçer. Öğretmen öğrencilere bir a4 kağıdı verir. A4 kağıdını bir çizgiyle ikiye ayırır. Kağıdın yarısına geceyi temsil eden bir resim diğer yarısına da gündüzü temsil eden bir resim çizmelerini söyler. (SNAB.4.ç) Etkinlikten önce öğrencilerle gece ve gündüz etraflarında neler gördükleri ile ilgili kısaca sohbet edilebilir.

DEĞERLENDİRME:

"Güneş gündüz nereye gider, biliyor musun?"

"Güneşi göremediğimizde ne oluyor?"

"Geceleri karanlık olunca neden uyuyoruz?"

"Gece ve gündüz olmadan hayatımız nasıl olurdu?"

"Güneş ve ay olmasaydı, ne yapardık?"

"Dünya döndüğünde ne değişiyor, biliyor musun?"

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

"Geceleri gökyüzüne yıldızlar ne zaman gelir?"

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme:

Gece -gündüz kavramı görselleri ile hazırlanmış hafıza kartları ile öğrenciler hafıza oyunu oynayabilir.

<https://wordwall.net/tr/resource/8945077/gece-g%C3%BCnd%C3%BCz-etkinli%C4%9Fi>

Dijital oyunlar oynanır. Basit bir yıldız haritası oluşturulabilir. Siyah karton üzerine Büyük Ayı veya Küçük Ayı gibi kolay takımyıldızları çizilebilir.

Destekleme:

Resim çizmekte zorlanan çocuklara birebir model olunarak gösterip yaptırma tekniği ile destek olunabilir. Bilmecelerde ipuçları verilerek basit yönlendirmeler yapılabilir. Oyun etkinliğinde zorlanan çocuklar için şaşırtmacalar yapılmadan daha basit yönergelerle oyun oynanır.

AİLE KATILIMI:

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

TOPLUM KATILIMI:

Bir bilim merkezine gezi düzenlenip çocukların gözlem yapmalarına imkan sağlanır.

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 ay

TARİH: 19.02.2027

ALAN BECERİLERİ:

Türkçe Alanı

TAOB. Okuma

TAEOB. Erken Okuryazarlık

Sanat Alanı

SNAB1.Sanat Türlerini ve Tekniklerini Anlama

SNAB4.Sanatsal Uygulama Yapma

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB1.Aktif Yaşam İçin Psikomotor Becerileri

Müzik Alanı

MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.2.Gözlemlleme Becerisi

KB2.2.SB1. Gözleme ilişkin amaç-ölçüt belirlemek

KB2.2.SB2. Uygun veri toplama aracı ile veri toplamak

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.2. İş Birliği Becerisi

SDB3.3. Sorumlu Karar Verme Becerisi

SDB3.3.SB1.Problemleri tanımlayıp çözmek

SDB3.3.SB1.G1. Karşılaştığı problemi tanımlar.

SDB3.3.SB1.G2. Problem ile ilgili sorular

Değerler:

D3 ÇALIŞKANLIK

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

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

Okuryazarlık Becerileri:

OB4.GÖRSEL OKURYAZARLIK

OB4.1.Görseli Anlama

OB4.1.SB1. Görseli algılamak

OB4.1.SB2. Görseli tanımak

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 alanı

TAOB.2. Görsel materyallerden anlamlar üretebilme

b. Görsellerden hareketle metinle ilgili tahminde bulunur.

c. Görsel okuma materyallerinde yer alan bilgilerden yararlanarak çıkarım yapar

TAEOB.5. Okuma öncesi becerileri kazanabilme

a. Kitabın temel unsurlarını bilir.

Sanat alanı

SNAB.2. Sanat eseri inceleyebilme

a. Sanat eserine odaklanır.

b. Sanat eserinde gördüklerini söyler.

c. Sanat eserine ilişkin sorular sorar.

ç. Sanat eserinin konusuna ilişkin kendi deneyimlerine dayanarak tahmin yürütür.

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

a.Yapmak istediği sanat etkinliğinin türüne karar erir.

Müzik Alanı

MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme

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

b. Çocuğa uygun müzik eserleriyle bireysel/grupla birlikte hareket/dans eder.

Hareket ve Sağlık Alanı

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

a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketleri yapar.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Eski-yeni

Sözcükler: Arkeoloji, kazı, ney

Materyaller: Kum veya kumun yerine irmik , büyük saklama kapları

Eđitim/Öđrenme Ortamları: Sınıf ortamı,açık alan

ÖĐRENME-ÖĐRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Çocuklar çember oluřtururlar. Güne başlama sürecinin rutinleri (hangi gün, ay, mevsimde olunduđu konuşulur; gelmeyen çocuklar belirlenir vs.) Okula gelirken neler gördükleri sorulur, her bir çocuđun konuşması için ortam oluřturulur. Konuşmak istemeyen çocuklar konuşmaları için teşvik edilir. Çocuklara arkeologların kazı yaparken çalıştıkları alanların resimlerini ve buldukları eserlerin görsellerini gösterin.

"Bu insanlar ne yapıyor olabilir?"

"Neden toprađı kazıyorlar?"

ÖĐRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklar ilgileri dođrultusunda öğrenme merkezlerine yönlendirilir. Çocukların süreleri dolduđunda öğrenme merkezlerinde yer deđiřtirilirken çocukların birbirlerine teşekkür etmeleri, saygılı davranmaları gerektiđi hatırlatılır. Fen merkezine çeřitli hayvanların yuvalarının görselleri asılır. **(E1.1.)**Fen merkezine tavuđın oluřumu ile ilgili görselleri asılır. Fen merkezinde bir önceki gün ekilen fasulyenin gözlemi yapılır ve öğrenci defterine gözleminin resmini çizer

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

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

ETKİNLİKLER:

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

Tabloda kimleri gördün? **(OB4.1.SB1.) (OB4.1.SB2.) (OB4.2.SB3)**

Tabloda en çok hangi rengi fark ettin?

Kaplumbađalar tabloda ne yapıyorlardı?

Resimdeki adamın sırtındaki ne olabilir?

Eđer sen bir kaplumbađa terbiyecisi olsaydın, kaplumbađalara ne öğretmek isterdin?

Kaplumbađa terbiyecisi sabırlı bir kiři miydi? Sence neden?

Sen bir iş yaparken sabırlı olman gerektiğinde nasıl hissedersin? (SNAB.2.) (SNAB.2.b)
(SNAB.2.c)(SNAB.2.ç)

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

Daha önce arkeoloji diye bir şey duydunuz mu?

Arkeoloji müzesine hiç gittiniz mi?

Arkeoloji müzesinde neler olabilir?

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

Öğrenciler daha sonra "Fosil Bulma Macerası" (Hazine Avı) oyunu oynamak için oyun alanına yönlendirilir. Okul bahçesi müsaitse, bahçede bir kum havuzu varsa oyun orada da oynanabilir. Eğer kum havuzu yoksa öğretmen sınıfın bir köşesine kazı alanı oluşturur.

Kumun içine fosiller saklanır ve her birine ulaşmak için ipucu kartları hazırlanır.

(SDB3.3.SB1.G1.) (SDB3.3.SB1.G2.) Çocuklara ilk ipucu kartı verilir (örneğin: "Büyük ağacın altında bir fosil saklı!"). Çocuklar belirtilen yere gidip kazı yapar ve fosili bulur.

(HSAB.1. a) Çocuklara küçük kürekler ve fırçalar vererek "kazı yapmalarını" sağlanır.

Öğrencilerin esarlere zarar vermemeleri adına çok dikkatli ve sabırlı bir şekilde çalışmalarını gerektiği söylenir. Buldukları fosil, onları bir sonraki ipucuna götürür. Tüm ipuçları çözülüp fosiller tamamlandığında oyun sona erer. **(D3.4.4.)**

Buldukları eşyalar hakkında konuşulur:

"Bu ne olabilir?"

"Hangi zamandan olabilir?"

"Kazıda bulduğun en ilginç şey neydi?"

"Bir arkeolog olmak ister miydin? Neden?"

"Müzede en çok neyi görmek isterdin?"

Daha sonra öğrencilerin bulduğu eserler sergilenir.

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım. Tekerlemesi ile minderlere geçilir ve öğretmen müzede kahvaltı isimli kitabı etkileşimli bir şekilde okur. Kitabın kapağı incelenir. Kitabın kahramanları ve konusu hakkında öğrencilerin tahminde bulunmaları istenir. **(TAEOB.5.a) (TAOB.2.b) (TAOB.2.c)**
<https://erkencocuklukegitimi.org/assets/catalogs/muzede-kahvalti.pdf>

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

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

1 Su Bardağı Tuz

2 Su Bardağı Un

1 Su Bardağı Su

Boya

Keçeli Kalem

Tuz Seramiği Nasıl Yapılır?

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

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

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

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

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

Fırından taze çıkarılan şekiller istenilen renklerde boyanır. Yazıların üzerinden keçeli kalem ile geçilebilir. **(SNAB.4.a)**

Öğretmen hazırladığı hamuru tüm çocuklara paylaştırır. Bu hamuru kullanarak yıllar önce toprak altında yaşamış bir dinozor fosili iskeleti de yapabilirsiniz ya da çok eski zamanlarda yaşamış insanların eşyalarını tasarlayabileceklerini söyler. Hazırlanan çalışmalar kurutulur. Öğrenciler oyun alanına gelerek “Heykel” şarkısının yönergelerine göre dans ederler.

(MHB.3.a) (MHB.3.b) <https://www.youtube.com/watch?v=fFdAPc-e2uQ>

DEĞERLENDİRME:

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

Resimde neler vardır?

Sen de öyle bir resim çizmek ister miydin?

Arkeolog ne demek?

Fosil ne demek?

Fosil Bulma Macerası oyununda sen kazıdan ne buldun?

Daha önce hiç müzeye gittin mi?

Müzedede nasıl davranmak gerekir?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme:

Osman Hamdi Bey’in başka eserleri çocuklarla birlikte incelenir. Resimler hakkında yorum yapılır.

Destekleme:

Etkinliklerde zorlanan çocuklara bireysel destek sağlanır.

AİLE KATILIMI:

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

TOPLUM KATILIMI:

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

https://www.peramuzesi.org.tr/sergi/osman-hamdi-bey/194?gad_source=1&gclid=Cj0KCQiAst67BhCEARIsAKKdWomeeZ3NYeSZtoBlkQfDyz0ypN0uUpZYooQW5kTPzhhhCIyRUDEuJiEaAiVBEALw_wcB

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 ay

TARİH: 22.02.2027

ALAN BECERİLERİ:

Türkçe Alanı

TADB. Dinleme

TAKB. Konuşma

Fen Alanı

FBAB1. Bilimse Gözlem Yapma

FBAB3. Bilimsel Gözleme Dayalı Tahmin Etme

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Sosyal Alan

SAB.1. Günlük hayatında zaman kavramını yerinde kullanabilme

Müzik Alanı

MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.2.Gözlemleme Becerisi

KB2.2.SB1. Gözleme ilişkin amaç-ölçüt belirlemek

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal Eğilimler

E2.2. Sorumluluk

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.2. İş Birliği Becerisi

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

SDB2.2.SB2.1. Uygun koşullar altında düşüncelerini başkalarıyla tartışır.

SDB2.2.SB2.G2. Akran grupları ile alınacak kararlarda konuyla ilgili düşüncelerini söyler.

Değerler:

D3 ÇALIŞKANLIK

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

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

Okuryazarlık Becerileri:

OB4.1.Görseli Anlama

OB4.1.SB1. Görseli algılamak

OB4.1.SB2. Görseli tanımak

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Türkçe Alanı

TADB.3. Dinledikleri/izledikleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyalleri çözümleyebilme

a. Dinledikleri/izledikleri materyallerdeki olayları belirler.

TAKB.1. Konuşma sürecini yönetebilme

a. Yetişkin yönlendirmesiyle konuşacağı konuyu seçer.

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

Fen Alanı

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

FAB.1. a. Nesnelerin betimsel ve fiziksel özelliklerine yönelik gözlemlerini ifade eder

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

FAB.2. c. Gözlemlerini kullanarak maddeleri katı ve sıvı olarak gruplandırır.

Sosyal Alanı

SAB.1. Günlük hayatında zaman kavramını yerinde kullanabilme

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

Sanat Alanı

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

a.Yapmak istediği sanat etkinliğinin türüne karar verir.

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

Müzik Alanı

MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme

b. Çocuğa uygun müzik eserleriyle bireysel/grupla birlikte hareket/dans eder.

ç. Grupla uyum içerisinde beden perküsyonu yapar.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

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

Sözcükler:

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

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf ortamı, açık alan

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Çocuklar çember oluştururlar. Güne başlama sürecinin rutinleri (hangi gün, ay, mevsimde olduğu konuşulur; gelmeyen çocuklar belirlenir vs.) **(SAB.1. a)**Okula gelirken neler gördükleri sorulur, her bir çocuğun konuşması için ortam oluşturulur. Konuşmak istemeyen çocuklar konuşmaları için teşvik edilir. Öğrenme merkezlerine doğada bulunan kahverengi canlıların resimleri koyulur. **(OB4.1.SB1.) (OB4.1.SB1.)**

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

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

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

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

ETKİNLİKLER:

Öğretmen çocuklara birlikte mutfığa gideceklerini söyler. “Sizce mutfığa gidip ne yapacağız?” diye sorar.**(E1.1.)**Öğrencilerden alınan cevaplardan sonra birlikte mutfığa geçilir. Mutfakta masaların üstündeki malzemeler incelenir. Masanın üstünde yumurta , şeker , yoğurt, sıvıyağ , kabartma tozu, vanilya ,kakao ve un vardır. Tüm malzemeler çocuklarla tek tek incelenir. Malzemelerin şekli, dokusu, kokusu hakkında sohbet edilir. **(FAB.1. a) (FAB.2. c) (KB2.2.SB1)** Malzemeleri inceledikten sonra tekrar çocukların fikirleri alınır. Öğretmen bugün öğrencilerle birlikte bir kakaolu kek yapacaklarını söyler.

Kakaolu Kek Tarifi İçin Kullanılacak Malzemeler

3 adet yumurta

1,5 su bardağı toz şeker

1 su bardağı sıvı yağ

1 küçük paket kakao

1 su bardağı yoğurt

2 paket kabartma tozu

1 paket vanilya

2,5 su bardağı un

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

Daha sonra kabartma tozu, vanilya, kakao ve elenmiş unu ekleyip boza kıvamı olana dek çırpıyoruz. Tüm çocuklar aktif katılım gösterir **(E2.2.)**

180 derecelik fırında yaklaşık 30-35 dakika pişiriyoruz.

Fırından aldıktan sonra soğuyana kadar kalıpta bekletiyoruz.

Öğretmen tüm çocukların kek pişirme sürecinde aktif görev alması konusunda rehber olur.

Malzemeleri koyarken , karıştırırken tüm çocuklardan yardım alınır. **(D3.4.4.)**

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

İlk hangi malzemeyi koyduk?

Sonra hangi malzemeyi ekledik?

Kekin pişmesini beklemek sana neler hissettirdi?

Beklemek zor mu kolay mı?

Sizce kekimiz hangi renk olacak? Soruları öğrencilere sorulur.

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

“Hazırladığımız kek hangi renkti?”

“Hangi malzemeyi koyunca kekimiz kahverengi oldu?”

“Kahverengi başka hangi yiyecekler var?”

“Kahverengi hangi hayvanlar var?” **(TAKB.1. a)(TAKB.1. b)**soruları sorulup cevaplar alındıktan sonra öğrenciler deney yapmak için sınıftaki masalarına yönlendirilir.

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

“Suluboyalarımızda kahverengi boyamız olmasa ne yapardık?” **(SDB2.2.SB2.1.)**

(SDB2.2.SB2.G2)“Bazı renkleri karıştırarak kahverengi boya elde edebileceğimizi biliyor musun?”

“Önce fırçamıza kırmızı renk boya alıp suyu kırmızı renge dönüştürelim. Şimdi de fırçamıza sarı renk boya alıp bardağa batıralım. Bardaktaki su hangi renge dönüştü? En son olarak fırçamızı mavi renge batıralım ve oluşan rengi gözlemleyelim. Tüm öğrenciler oluşan kahve rengi gözlemledikten sonra öğretmen çocuklardan kahverengi boyalarını kullanarak bir resim yapmalarını ister. (SNAB.4.a) (SNAB.4.b)

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

Daha sonra öğrenciler oyun alanına gelir. “Ayı” şarkısı eşliğinde beden perküsyonu yaparlar. (MHB.3. a) <https://www.youtube.com/watch?v=OyONGg4Kx2M> . Hareketleri önce öğretmen yavaş bir şekilde gösterir daha sonra müzik eşliğinde birlikte uygularlar. Masal saati başlıyor, Renkli düşler taşıyor.

Bir varmış, bir yokmuş,

Herkes burda, çok hoşmuş!

Kurbağa zıp, tavşan hop,

Başlasın masal, durma, hop!

Aç gözünü, kulak ver,

Sihirli dünyalar bizi bekler!

Tekerlemesi söylenerek çocuklar minderlere alınır.

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

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

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

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

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

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

"Ben de sizinle karışabilir miyim?"

Kırmızı ve Sarı sevinçle “Tabii ki!” demiş. Üçü bir araya gelip dönmüş, karışmış, kocaman bir kucaklaşma yapmışlar. Ve işte o anda yepyeni bir renk doğmuş: Kahverengi! Kahverengi çok mutlu olmuş, çünkü ağaçların gövdesini, toprağı ve sıcacık çikolataları renklendirmek için harika bir iş bulmuş.

O günden sonra Renkler Ülkesi ’nde herkes kahverengiyi çok sevmiş. Çünkü kahverengi, tüm renklerin dostluğunu ve birlikte çalışmanın ne kadar güzel olduğunu hatırlatmış. Ve masal burada bitmiş. Ama kahverengi her yerde, ağaçlarda, toprakta ve hayallerimizde yaşamaya devam etmiş.

Kahverengi nasıl oluşmuş?

Doğa kahverengi olan neler var? (TADB.3.)

DEĞERLENDİRME :

Arkadaşlarınla birlikte bir kek yapmak sana neler hissettirdi?

Kekin pişmesini beklerken neler hissettin?

Kahverengi nasıl oluştu? Hangi renkler bir araya geldi?

Kahverengi olan şeylere örnek verebilir misin?

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

Yeni bir renk icat etseydin ona hangi ismi verirdin?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme:

Sanat etkinliğinde toprak rengi kil kullanarak öğrencilerle objeler tasarlanabilir.

Destekleme:

Beden perküsyonu şarkısı ilk zaman öğrencilere hızlı gelebilir. Öğretmen ilk önce kendi sesiyle şarkıyı söyleyerek yavaş yavaş hareketleri gösterir. Öğrenciler hareketleri, ritimleri öğrendikten sonra kademe kademe hızlanır.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Çocukların kahverengiyi doğal çevrede gözlemlemesini sağlamak.

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

Ertesi gün etkinlikte kullanmak için velilerden 250 ml’lik kavanoz istenir.

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 ay

TARİH: 23.02.2027

ALAN BECERİLERİ:

Türkçe Alanı

TADB. Dinleme

Sanat Alanı

SNAB4.Sanatsal Uygulama Yapma

Fen Alanı

FBAB7. Deney yapma

Müzik Alanı

MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.15.Yansıtma Becerisi

KB2.15.SB1. Deneyimi gözden geçirmek

KB2.15.SB2. Deneyime dayalı çıkarım yapmak

KB2.15.SB3. Ulaşılan çıkarımları değerlendirmek

EĞİLİMLER:

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.2. İş Birliği Becerisi

SDB2.2.SB2.G1. Uygun koşullar altında düşüncelerini başkalarıyla tartışır.

SDB2.2.SB2.G3. Düşüncelerini söylerken nazik bir şekilde ifade eder

Değerler:

D4 DOSTLUK

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

D3.4.3. Kendine uygun görevleri almaya istekli olur.

Okuryazarlık Becerileri:

OB4.2.Görseli Yorumlama

OB4.2.SB1. Görseli incelemek

OB4.2.SB2. Görseli bağlamdan kopmadan dönüştürmek

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

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Türkçe Alanı

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

- a. Dinledikleri/izledikleri iletilerde yer alan bilgiler ile günlük yaşamı arasında ilişki kurar.
- b. Görsellerden yararlanarak dinleyecekleri/ izleyecekleri hakkındaki tahminlerini

TADB.3. Dinledikleri/izledikleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyalleri çözümleyebilme

- a. Dinledikleri/izledikleri materyallerdeki olayları belirler.

Matematik Alanı

MAB.13.Problemlerin çözümüne ilişkin bulguları yorumlayabilme

- a.Ulaştığı sonuçları çeşitli yollarla ifade eder.

Sanat Alanı

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

- a.Yapmak istediği sanat etkinliğinin türüne karar verir.
- b.Yapmak istediği sanat etkinliği için gerekli olan materyalleri seçer.

Fen Alanı

FAB. 6. Merak ettiği konular/olay/ durum hakkında deneyler yapabilme

- a. Basit düzeyde deney tasarlamak için malzemeler seçer.

Müzik Alanı

MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme

- a. Mekânın fiziki koşullarına uygun olarak hareket/dans eder.
- b. Çocuğa uygun müzik eserleriyle bireysel/grupla birlikte hareket/dans eder.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Açık-kapalı, sıcak-soğuk-ılık

Sözcükler: Sağlıklı yaşam, maya, mayalamak

Materyaller: Süt, maya

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf ortamı, açık alan

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

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

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

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

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

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

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

ETKİNLİKLER:

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

“İşte geldi bir inek

Üzerinde siyah benek

Uçuyor etrafında

Kocaman bir kara bir sinek

İnek süt yapar bize

İçeriz taze taze

Süt mayalar Ayşe Teyze

Yoğurt yapar bizlere”

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

Süt ürünleri başka neler vardır?

Sen en çok hangi süt ürününü seversin?

Sonra çocuklara sağlıklı ve sağlıklı görünmeyen diş görselleri gösterilir

Dişlerimizin sağlıklı görünmesi için neler yapabiliriz? **(SDB2.2.SB2.G1.)(SDB2.2.SB2.3.)**

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

Tüm öğrenciler uygulama yaptıktan sonra masalara geçilir. Bir a4 kağıdı çizgi ile iki bölüme ayrılır. Kağıdın bir tarafına mutlu bir diş ,diğer yarısına üzgün bir diş çizilir. Başka bir kağıtta da sağlıklı ve sağlıklı yiyeceklerin görselleri vardır. Öğretmen dişlerin neden mutlu veya mutsuz göründüğünü sorar. **(OB4.2.SB3.)** Çocukların yanıtlarından sonra sağlıklı yiyecekler yiyen dişin mutlu, sağlıklı yiyecekler yiyen dişin mutsuz olduğu vurgulanır. Daha sonra bu etkinlik kağıtları çocuklara dağıtılır. Öğretmen sağlıklı yiyecekleri boyayıp kesip mutlu dişin altına ,sağlıklı yiyecekleri kesip boyayıp mutsuz dişin altına yapıştırmağını ister.

(SNAB.4.a) (SNAB.4.b)Etkinlik uygulandıktan sonra 5. Kitap 7,8,9 ve 10. Sayfalar yapılır. **(E3.1.)**

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

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

Süt öğrencilerle birlikte kaynatılır. Öğrenciler öğretmenin gözetiminde kaynama olayını gözlemler. Daha sonra sütün soğuması beklenir. Mayalama işleminin olması için sütün ılık olması gerektiği öğrencilere söylenir. Bir gün önceden velilerden istenen kavanozlara öğretmenin rehberliğinde çocuklar tarafından ılık hale gelen süt koyulur. **(FAB. 6.a)** Her öğrenci bir çay kaşığı maya olarak kavanozuna ekler ve karıştırır. Öğrencilerden kavanozlarının kapaklarını kapatmaları istenir.**(D3.4.3.)** Kapakları kapanan kavanozlar bir örtüye sarılır. Mayalanma işleminin olması için 4 - 5 saat örtüde sarılı bir şekilde beklemesi gerektiği öğrencilere söylenir. Yoğurt mayalandıktan sonra öğrencilerle birlikte tadım yapılacağı da öğrencilere söylenir.

Sonra öğrencilerle birlikte sınıfta minderlere geçilir. Öğretmen çocuklara Nasreddin Hoca’nın “Ya tutarsa” fırfasını öğrencilerine anlatır.**(TADB.3.a)**

Nasreddin Hoca bir gün gölün kıyısına gider. Elinde koca bir kaşık yoğurdu da yanına almış. Nasreddin Hoca, kaşığındaki yoğurdu göle sokmuş ve yoğurdu göle boşaltmış. O sırada köylülerden biri onu görmüş ve şaşkınlıkla: "Hoca ne yapıyorsun", diye sormuş. Hoca gülümseyerek: "Gölü mayalıyorum", demiş. Adam, Hoca'ya bakmış ve gülerek: "Ne diyorsun

be Hoca, koskoca göl hiç maya tutar mı?", demiş. Hoca gülümsemesini hiç bozmadan: "Peki ama ya tutarsa", demiş.

Nasreddin Hoca'nın mayaladığı göl maya tutabilir mi? Neden ?(**MAB.13.a**)

Nasreddin Hoca'nın yerinde sen olsaydın ne yapardın ,nasıl cevap verirdin? (**TADB.2.a**)
(**TADB.2.b**)

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

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

Fıkra ile ilgili sohbet edildikten sonra öğrenciler oyun alanına gelir.

https://www.youtube.com/watch?v=GVC_6uRVCxU&t=9s Nasreddin Hoca şarkısı ile ritim ve dans çalışması yapılır. (**MHB.3.a**)(**MHB.3.b**)

DEĞERLENDİRME:

Süt ürünleri nelerdir?

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

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

Diş fırçalama sırasında dikkat edilmesi gereken teknikler nelerdir?

Diş hekimine gitme sıklığı ne olmalıdır ve neden?

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

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme:

Yoğurdun Türk kültüründeki öneminden bahsedilir. Her toplumda yoğurt kullanımının farklılık gösterdiği vurgulanır. Nasreddin Hoca'nın kültürümüzdeki önemi anlatılır ve diğer fıkraları anlatılır.

Destekleme:

Yoğurt mayalarken tüm çocuklara bireysel destek olunur. Gerekli güvenlik önlemleri alınır. Kesme ve boyamada zorlanan çocuklar çocuklara bireysel destek sağlanır.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı:

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

Toplum Katılımı:

Halk saęlıęı merkezinden bir diř hekimini okula gelip ocuklara diř saęlıęı ile ilgili bir sunum yapabilir.

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 ay

TARİH: 24.02.2027

ALAN BECERİLERİ:

Türkçe Alanı

TADB. Dinleme

TAEOB. Erken Okuryazarlık

Matematik Alanı

MAB6.Sayma

MAB1.Matematiksel Muhakeme

Hareket Alanı

MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.2.Gözlemlleme Becerisi

KB2.2.SB2. Uygun veri toplama aracı ile veri toplamak

EĞİLİMLER:

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB3.3. Sorumlu Karar Verme Becerisi

SDB3.3.SB1.Problemleri tanımlayıp çözmek

SDB3.3.SB1.G1. Karşılaştığı problemi tanımlar

Değerler:

D3 ÇALIŞKANLIK

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

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

Okuryazarlık Becerileri:

OB1.1.Bilgi İhtiyacını Fark Etme

OB1.1.SB1. Bilgi ihtiyacını fark etmek

OB2. DİJİTAL OKURYAZARLIK

OB2.1. Dijital Bilgiye Ulaşma ve Dijital Bilgiyi Tanıma

OB2.1.SB1. Dijital bilgiye erişim yollarını bilmek

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Türkçe Alanı

TADB.3. Dinledikleri/izledikleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyalleri çözümleyebilme

a. Dinledikleri/izledikleri materyallerdeki olayları belirler.

TAEOB.6. Yazma öncesi becerileri kazanabilme

a. Boyama ve çizgi çalışmaları yapar.

Matematik Alanı

MAB.1. Ritmik ve algısal sayabilme

a. 1 ile 10 arasında birer ritmik sayar.

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

MAB.9. Farklı matematiksel temsillerden yararlanabilme

a. Çeşitli semboller arasından belirtilen matematiksel temsilleri/ sembolleri gösterir.

b. Ele alınan/erişilen duruma uygun matematiksel temsili/sembolü gösterir.

Hareket ve Sağlık Alanı

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

a. Hareketin ritmine ve temposuna uygun olarak farklı şekilde hareket eder.

b. Gösterilen dans figürlerini yapar.

HSAB.6. Eşle/grupla hareket örüntüleri sergileyebilme

b. Grupla hareket eder.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: 8 rakamı, az-çok , eşit

Sözcükler: Yardımlaşma, dayanışma ,deniz canlıları, ahtapot

Materyaller: Hulahop, şerit kumaşlar veya kalın ip

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf ortamı, açık alan

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

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

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

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

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

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

ETKİNLİKLER:

Öğretmen çocukları oyun alanına alır. Birlikte ahtapot oyunu oynayacaklarını söyler. Bir hulohop alır. Hulohopa 8 tane uzun şerit bağlar. (Kumaş varsa şeritler kumaştan kesilir. Yoksa kalın ipler kullanabilir.) Öğretmen hulahopu alır oyun alanının ortasına geçer. Yanına 8 tane çocuk çağırır. Her bir çocuk bir şerit tutar. Öğretmen ortada çocuklar öğretmenin etrafında durur. Öğretmen ahtapotun kafası öğrenciler de ahtapotun kollarını temsil eder.

<https://www.youtube.com/watch?v=sU3zy020omA> Ahtapot şarkısı açılarak şarkının

hareketleri canlandırılır. (HSAB.6.b)(HSAB.3.a) (HSAB.3.b)

Sekiz Kolum Var Benim

Birde Başım Var Benim

Ahtapot'tur Benim Adım

Kollarımla Sarmalarım

Kapanırım. Açılırım.

Kıvrılırım. Kaçarım.

Öğretmen çocuklarla birlikte hulahopa bağladığı şeritleri sayar. (MAB.1. a) (MAB.1. b) Daha sonra yanına çağırdığı çocukları sayar. Her çocuğun bir şerit tutmasını ister. (D3.4.4.)

Kaç tane şerit var?

Kaç tane arkadaşınız yanıma geldi?

Şerit sayısı mı çok yanıma gelen arkadaşlarınızın sayısı mı çok?

Yoksa sayılar eşit mi?

Tüm çocuklar oyuna katılana kadar müzik tekrarlanır.

“Portakalı soydum başucuma koydum

Ben bir masal uydurdum
Başlasın masal saati
Portakalı soydum başucuma koydum
Ben bir masal uydurdum
Başlasın masal saati
O piti piti karamela sepeti
O piti piti karamela sepeti
Başlasın masal saati
Tik tak tiki tiki tak
Tik tak tiki tiki tak

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

Ahtapot Sekiz'in Macerası

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

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

"Yardım edin! Yardım edin!"

Hemen sese doğru yüzmüş ve bakmış ki küçük bir deniz yıldızı bir kayanın altına sıkışmış.

Deniz yıldızı ağlamaklı bir sesle:

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

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

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

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

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

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

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

Deniz yıldızı mutlulukla parlamış:

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

Sekiz, gülümseyerek:

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

O günden sonra, Sekiz her zaman sekiz kolunu iyi şeyler yapmak için kullanmış: mercan kayalıklarını temizlemek, arkadaşlarına yardım etmek ve oyunlar oynamak. Arkadaşları da Sekiz'in kahramanlığını her yerde anlatmışlar.

"Denizlerin süper kahramanı Sekiz!"

Ve Sekiz, mutlu bir şekilde, maceralarına devam etmiş.

Ahtapot Sekiz yardım sesi duyduğunda ne yapmış? **(TADB.3.a)**

Sen yardıma ihtiyacı olan birinin sesini duysan ne yapardın?

8 kollu olmak ahtapotun işini kolaylaştırmış mı zorlaştırmış mı? **(SDB3.3.SB1.G1.)**

Sen kendi güçlü özelliklerini biliyor musun?

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

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

Önce çocuklar işaret parmaklarını kullanarak kum veya irmik tepsisinde yazmayı denerler.

Tüm çocuklar yazdıktan sonra 5. Kitap 11,12,13 ve 14. Sayfalar yapılır. **(TAEOB.6.a.)**

Öğrenciler kitap etkinliğini tamamladıktan sonra öğretmen 8 kollu ahtapot görseli olan A4 kağıdını öğrencilere dağıtır. Ahtapotun kolları 1 den 8e kadar numaralandırılmıştır. Öğretmen çocukların ahtapotun kollarına gördükleri sayı kadar daire çizmelerini ister. **(MAB.9. a)**

(MAB.9.b) Öğrenciler ahtapotu diledikleri gibi renklendirirler.

Ahtapotlarla ilgili bilgi öğrenmek istediğimiz zaman ne yapabiliriz? Sorusunu çocuklara sorup alınan yanıtlardan sonra internette de dergiler olduğu bu dergileri aileleri ile birlikte araştırıp inceleyecekleri söylenir. **(OB1.1.SB1. B)**

Etkinlikler tamamlandıktan sonra ahtapotlarla ilgili dijital eğitici dergiler incelenir.

(OB2.1.SB1) (KB2.2.SB2.)

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

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

DEĞERLENDİRME:

Ahtapotların kaç kolu vardır?

8 Rakamını sen neye benzetiyorsun?

8 rakamını neye dönüştürebilirsin?

8 kollu olmak zor mudur kolay mıdır?

Sen 8 kollu olsaydın nasıl hissederdin ? Neler yapardın?

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

FARKLILAŐTIRMA:

Zenginleőtirme:

Rakamları kolay kavrayan çocuklarla toplama, çıkarma çalışmaları yapılabilir.

Destekleme:

Etkinliklerde zorlanan öğrencilere küçük gruplar oluşturularak bireysel destek sağlanır.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı:

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

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

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

Toplum Katılımı:

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 ay

TARİH: 25.02.2027

ALAN BECERİLERİ:

Türkçe Alanı

TAOB. Okuma

TAKB. Konuşma

Fen Alanı

FBAB1. Bilimse Gözlem Yapma

FBAB3. Bilimsel Gözleme Dayalı Tahmin Etme

Sanat Alanı

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

Hareket ve Sağlık

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Becerileri

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.8.Sorgulama Becerisi

KB2.8.SB1. Merak ettiği konuyu tanımlamak

KB2.8.SB2. İlgili konu hakkında sorular sormak (5N1K)

EĞİLİMLER:

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

BENLİK BECERİLERİ (SDB1)

SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi)

SDB1.1.SB2. Olaylar/durumlar karşısında hangi duyguları yaşadığını fark etmek

SDB1.1.SB2.G1. Duygularını sözel olarak ifade eder.

Değerler:

D3 ÇALIŞKANLIK

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

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

Okuryazarlık Becerileri:

OB4.GÖRSEL OKURYAZARLIK

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 Alanı

TAOB.2. Görsel materyallerden anlamlar üretebilme

- a. Görsel okuma materyallerinde yer alan bilgiler ile günlük yaşamı arasında ilişki kurar.
- b. Görsellerden hareketle metinle ilgili tahminde bulunur.

TAKB.1. Konuşma sürecini yönetebilme

- a. Yetişkin yönlendirmesiyle konuşacağı konuyu seçer.
- b. Konuşmaya başlamak için uygun zamanı bekler ve yetişkin yönlendirmesiyle bir konu hakkında konuşur.

Fen Alanı

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

- a. Nesnelerin betimsel ve fiziksel özelliklerine yönelik gözlemlerini ifade eder.
- b. Gökyüzündeki cisimleri gözlemler.

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

- a. Mevsimlerin ayırt edici özelliklerini söyler.
- c. Gözlemlerini kullanarak maddeleri katı ve sıvı olarak gruplandırır.

Sanat Alanı

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

- a. Yapmak istediği sanat etkinliğinin türüne karar verir.
- b. Yapmak istediği sanat etkinliği için gerekli olan materyalleri seçer.

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB.6. Eşle/grupla hareket örüntüleri sergileyebilme

- a. Eşleyle hareket eder.
- b. Grupla hareket eder.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

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

Sözcükler: Kristal

Materyaller: Buz, su, ısıtıcı ,tutkal ,tuz, siyah karton, sulu boya

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf ortamı,açık alan

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Çocuklar çember oluştururlar. Güne başlama sürecinin rutinleri (hangi gün, ay, mevsimde olduğu konuşulur; gelmeyen çocuklar belirlenir vs.) (**FAB.1.b**)Okula gelirken neler gördükleri sorulur, her bir çocuğun konuşması için ortam oluşturulur. Konuşmak istemeyen çocuklar konuşmaları için teşvik edilir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

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

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

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

ETKİNLİKLER:

Öğretmen çocuklara birbirinden farklı şekil ve boyuttaki kar tanesi görsellerini çocuklara gösterir. Kar tanelerinin benzerliklerini ve farklılıklarını incelemelerini ister. (**TAOB.2. a**) (**TAOB.2. b**)Çocukların yanıtlarından sonra tüm kar tanelerinin şeklinin birbirinden farklı olduğunu hiçbirinin diğerine benzemediğini söyler. Kar tanelerinin gökyüzünden yere inerken tanelerin birbirine değmeden yere düştüğünü ekler.

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

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

Canlandırma

1. Bulutun İçindeyiz (Başlangıç)
 - Çocuklar ellerini birbirine bağlayarak bir daire oluşturur.

- Öğretmen, "Siz bir bulutun içindeki su damlacıklarıısınız. Hava çok soğuyor!" der ve çocuklardan yavaşça kollarını açarak büyümelerini, kristalleşmelerini canlandırmalarını ister. **(HSAB.6.a) (HSAB.6.b)**

2. Rüzgarla Savrulma

- Öğretmen, "Bir rüzgar çıktı, sizi buluttan kopardı! Şimdi gökyüzünde savruluyorsunuz." der.
- Çocuklar sınıfın içinde ellerini ve kollarını açarak yavaşça döner, rüzgarın etkisiyle farklı yönlerde savrulma hareketleri yapar.

3. Kar Taneleri Dönüyor

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

4. Yere Ulaşma ve Birikme

- Öğretmen, "Şimdi hepiniz yavaşça yere düşüyorsunuz ve yumuşacık bir kar yığınınna dönüşüyorsunuz." der.
- Çocuklar yere yavaşça çömelir ve elleriyle kar yığınını oluşturacak hareketler yapar. **(D3.4.4.)**

5. Kar taneleri acaba neye dönüştü?

Kar taneleri yeryüzünde birleşerek karı oluşturmuşlar. Kar ile de farklı şeylere dönüşmüşler. Acaba siz kardan neye dönüştünüz?

Çocukların tek tek neye dönüştüklerini anlatmaları istenir.

Çocuklarla halka oluşturularak şu sorular sorulur:

- "Kar tanesi olmak nasıl bir histi?" **(SDB1.1.SB2.G1.)**
- "En çok hangi hareketi yaparken eğlendiniz?"
- "Kar tanelerinin birbirinden farklı olması ne anlama geliyor?" **(TAKB.1.a) (TAKB.1.b)**

Drama etkinliğinden sonra çocuklar masalarına geçerler. Öğretmen karın nasıl oluştuğunu görsellerle tekrar ederek açıklar. **(OB4.2.SB3.)** <https://minikumbaradergisi.com/icerik/biliyor-muydun-kar/> **(KB2.8.SB1.) (KB2.8.SB2.)**

5.kitap 15,16,17,18. Sayfalar yapılır. **(E3.1)**

“Elimizde malzemeler,

Başlıyoruz deneye!

Su kaynar, buhar uçar,

Bilim işler her yere!

Bakarız, deneriz, sorarız,
Ne olur, nasıl yaparız?
Deney saati, hazırız biz,
Merak eder öğreniriz!” tekerlemesi ise deneye geçilir.

1. Katı Hâl (Buz)

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

2. Sıvı Hâl (Su)

- Erimiş buz su hâline gelir. Şeffaf bir kaba dökülür.
- Sorular:
 - Su nasıl bir şey? Akıyor mu?
 - Ellerinizle tutabilir misiniz?
- **Gözlem:** Çocuklar suyun sıvı hâlde olduğunu, akışkan ve ele alınamadığını keşfederler. (FAB.1.a)

3. Gaz Hâli (Buhar)

- Isıtıcıyla su ısıtılarak buhar oluşturulur (dikkatli bir şekilde ve çocuklardan uzakta yapılır).
- Çocuklara buhar gösterilir ve açıklanır:
 - "Bakın, su ısınıyor ve buhar oluyor! Buhar, gaz hâlidir."
- Sorular:
 - Buharı görebiliyor musunuz?
 - Elimizle tutabilir miyiz?
- Çocuklarla madde hâlleri hakkında konuşulur:
 - "Buz, su ve buhar nasıl farklı?"
 - "Hangi hâl daha soğuk, hangisi sıcak?"
- Deney sırasında öğrendiklerini ifade etmeleri teşvik edilir. (FAB.2.c)

Deneyden sonra öğrenciler sanat etkinliği için masalara geçer . “Kar beyaz değil de başka ne renk yağmasını isterdin?” Öğretmen siyah karton üzerine beyaz kalemle kar tanesi çizer ve her bir öğrenciye verir. Öğrencilerden kar tanesinin üzerini fırça yardımıyla tutkalla kaplamasını ister. Kar taneleri tutkalla kaplandıktan tutkallar kurumadan üzerlerine tuz

dökülür. Tutkalın tuzu çekmesi beklenir ve fazla tuzlar dökülür. Tutkal kuruyunca öğrencilerin kar tanelerini kulu boyaları ile diledikleri gibi renklendirebilecekleri söylenir. Renklendirilen karlar sergilenir. (SNAB.4.a)(SNAB.4.b)

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

“Tonti ormanda hangi hayvanlarla karşılaştı?”

“Uyanmak için nasıl bir düzenek kurdu?”

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

Kardan Adam şarkısı ile ritim ve dans etkinliği uygulanır.

<https://www.youtube.com/watch?v=vkLR-L-82o0>

DEĞERLENDİRME:

Bir kar tanesi olduğunda kendini nasıl hissettin?

Rüzgarla savrulurken neler hangi hareketleri yaptık?

Kar tanesi olsaydın sen nereye düşmek isterdin?

Kar tanesi olunca hangi şekli aldın?

Kar tanesi nasıl oluşuyor?

Buza dokunmak nasıl bir histi?

Kar tanesini süslerken hangi renkleri kullandın?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme:

Sayı kavramını geliştirmek için çeşitli boyutlarda kar taneleri (kağıt veya oyuncak) kullanarak sayma ve gruplama çalışmaları yapılabilir.

Destekleme:

Etkinliklerde zorlanan öğrencilere küçük gruplara ayrılarak bireysel destek sağlanır.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı:

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

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 ay

TARİH: 26.02.2027

ALAN BECERİLERİ:

Türkçe Alanı

TADB. Dinleme

TAKB. Konuşma

Matematik Alanı

MAB6.Sayma

MAB1.Matematiksel Muhakeme

Hareket Alanı

HSAB1.Aktif Yaşam İçin Psikomotor Becerileri

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.2.Gözlemlene Becerisi

KB2.2.SB1. Gözleme ilişkin amaç-ölçüt belirlemek

EĞİLİMLER:

E2. Sosyal Eğilimler

E2.2. Sorumluluk

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.2. İş Birliği Becerisi

SDB3.3. Sorumlu Karar Verme Becerisi

SDB3.3.SB1.Problemleri tanımlayıp çözmek

Değerler:

D4 DOSTLUK

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

D3.4.1. Grupla çalışma becerisi sergiler.

D3.4.3. Kendine uygun görevleri almaya istekli olur.

Okuryazarlık Becerileri:

OB4.GÖRSEL OKURYAZARLIK

OB4.1.Görseli Anlama

OB4.1.SB1. Görseli algılamak

OB4.1.SB2. Görseli tanımak

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Türkçe Alanı

TADB.3. Dinledikleri/izledikleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyalleri çözümleyebilme

a. Dinledikleri/izledikleri materyallerdeki olayları belirler.

TAKB.1. Konuşma sürecini yönetebilme

a. Yetişkin yönlendirmesiyle konuşacağı konuyu seçer.

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

Matematik Alanı

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

a. Matematiksel bir problemin çözümüne ilişkin strateji oluşturur.

b. Seçtiği çözüm yoluna ilişkin gerekçelerini açıklar.

MAB.12. Problemlerin çözümüne yönelik bulgulara ulaşabilme

a. Elde ettiği/ulaştığı verileri analiz eder.

Hareket Alanı

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

a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketleri yapar.

HSAB.6. Eşle/grupla hareket örüntüleri sergileyebilme

a. Eşiyle hareket eder.

b. Grupla hareket eder.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Dikdörtgen, kenar, köşe

Sözcükler: Kasaba, köprü,

Materyaller: Çöp poşeti, tıraş köpüğü, renkli karton

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf ortamı, açık alan

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

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

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

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

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

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

ETKİNLİKLER:

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

(OB4.1.SB1.) (OB4.1.SB1.) Birlikte köşeleri sayarlar.

“Sınıfımızda dikdörtgen şeklinde neler görüyorsunuz?”

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

“Dairenin kaç kenarı ve köşesi vardır?”

“Karenin kaç kenarı ve köşesi vardır?”

“Kare ile dikdörtgenin benzer özellikleri var mıdır?”

“Kare ile dikdörtgenin farklılıkları nelerdir?” **(TAKB.1.a) (TAKB.1.b)**

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

Soruların cevaplarından sonra aşağıdaki parmak oyunu öğrencilerle birlikte söylenir.

(TADB.3.a)

Şekiller

“Benim oyuncak bir evim var

Çatısı üçgen (ellerle üçgen yapılır)

Kendisi kare(ellerle kare yapılır)

Pencereleri dikdörtgen(ellerle dikdörtgen yapılır)

Çitleri yuvarlak (ellerle yuvarlak yapılır)

Ben bu evi çok severim (eller göğüste birleştirilir)

Her gün oynamak isterim”

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

Sınıf toplanıp temizlendikten sonra öğretmen ve çocuklar oyun alanına geçer. Öğretmen çocukları beşerli küçük gruplara ayırır. Oluşan grup sayısı kadar yere büyükçe bir dikdörtgen çizer.(Elektrik bandı veya tebeşir kullanabilir.) Müzik açıldığında öğrencilerin dikdörtgenin ortasında diledikleri gibi dans edebileceklerini , müzik durduğunda ise herkesin bir köşe kapması gerektiğini söyler. **(HSAB.6. a)**Bu durumda bir öğrenci açıkta kalacaktır. Bu yüzden çok dikkatli bir şekilde oyunu takip etmeleri gerektiği belirtilir. Oyunda açıkta kalan üzülmemesi için oyun birkaç kez tekrar edilir.

Daha sonra öğrencilerden bedenlerini kullanarak dikdörtgen oluşturmaları istenir. **8**Önce küçük grup çalışmaları ile başlanıp da sonra tüm sınıfın katıldığı büyük bir dikdörtgen oluşturulur. **(D3.4.3.)**Çocuklar kendi aralarında nasıl bir dikdörtgen oluşturacaklarına karar verirler. **(MAB.12)(HSAB.6.b)**

Daha sonra masalara geçilerek 5. Kitap 19,20,21 ve 22. Sayfalar yapılır. Kitap çalışmasından sonra öğretmen öğrencilere A4 kağıdı üzerine çizilmiş 9lu temel sudoku kalıbı verir. Her öğrenciye 3 farklı renkte 3er tane dikdörtgen verir.(Dikdörtgen lego da olabilir. Lego yoksa renkli kartonlardan da dikdörtgen oluşturup verebilir.) Her sütunda ve satırda her renkten bir tane dikdörtgen olmalıdır. **(MAB.7.a) (MAB.7.b)**

Öğrenciler minderlere geçerler ve öğretmen tekerlemeyi söyleyerek hikayeye başlar.

Portakalı soydum başucuma koydum

Ben bir masal uydurdum

Başlasın masal saati

Portakalı soydum başucuma koydum

Ben bir masal uydurdum

Başlasın masal saati

O piti piti karamela sepeti

O piti piti karamela sepeti

Başlasın masal saati

Tik tak tiki tiki tak

Tik tak tiki tiki tak

Başlasın masal saati

Çalışkan Şekiller ve Büyük Köprü

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

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

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

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

1 **Dikdörtgen** dedi ki:

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

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

2 **Kare** heyecanla atıldı:

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

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

3 **Üçgen** biraz düşünüp dedi ki:

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

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

4 **Daire** de yerinde duramıyordu:

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

Daire, köprüye parlak ve güzel süslemeler ekledi.

*Günlerce çalışan şekiller sonunda köprüyü tamamladı. **Dikdörtgenin** uzun tabanı, **Karenin** sağlam duvarları, **Üçgenin** destekleri ve **Daire'nin** güzel süslemeleriyle köprü harika görünüyordu!*

Kasaba halkı bu çalışkan şekilleri çok sevdi. Herkes yeni köprüden geçerken şarkılar söylüyor, dans ediyordu.

*Bir gün **Daire** dedi ki:*

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

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

DEĞERLENDİRME:

Tıraş köpüğüne dokunmak sana neler hissettirdi?

Kalemle yazmak mı kolay parmağınla yazmak mı kolay?

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

Vücudunu kullanarak şekiller oluşturmak nasıldı?

Bugün en çok hangi etkinliği yaparken eğlendin?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme:

Renkli kâğıtlardan farklı boyutlarda dikdörtgenler kesilir. Çocuklardan bu dikdörtgenleri kullanarak bir tasarım yapmaları istenir.

Destekleme:

Tıraş köpüğüne geometrik şekilleri çizemeyen öğrencilere önce köşeleri çizerek ,köşeleri birleştirerek kenarları oluşturmaları istenir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı:

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

