

NİSAN AYI
GÜNLÜK PLANLARI

NİSAN AYI GÜNLÜK PLANLARI

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

TARİH: 01.04.2027

ALAN BECERİLERİ:

Türkçe Alanı:

TAOB. Okuma

TAKB. Konuşma

TAEOB. Erken Okuryazarlık

Matematik Alanı:

MAB6. Sayma

Sosyal Alanı:

SBAB.18. Eleştirel ve Sosyolojik Düşünme

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.7. Karşılaştırma Becerisi

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

KB2.10.Çıkarım Yapma Becerisi

KB2.10.SB1. Mevcut bilgisi dâhilinde varsayımda bulunmak

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal eğilimler

E2.1. Empati

E3. Entelektüel eğilimler

E3.2. Yaratıcılık

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.1. İletişim

SDB2.1.SB2. Duygu, düşünceleri ifade etmek

SDB2.1.SB4. Grup iletişimine katılmak

DEĞERLER:

D20.Yardımseverlik

D20.3. İyiliksever olmak

D20.3.1. İyilik yapmaya istekli olur.

OKURYAZARLIK BECERİLERİ:

OB2. Dijital Okuryazarlık

OB2.2. Dijital İletişimi Anlama

OB2. 2. SB1. Dijital ortamda iletişim araçlarını tanımak

OB4. Görsel Okuryazarlık

OB.4.3. Görsel Hakkında Eleştirel Düşünme

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Türkçe Alanı:

TAKB.1. Konuşma sürecini yönetebilme

TAKB.1.a Yetişkin yönlendirmesiyle konuşacağı konuyu seçer.

TAKB.1.b. Konuşmaya başlamak için uygun zamanı bekler ve yetişkin yönlendirmesiyle bir konu hakkında konuşur.

TAEOB.5. Okuma öncesi becerileri kazanabilme

a. Kitabın temel unsurlarını bilir.

TAEOB.6. Yazma öncesi becerileri kazanabilme

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

Matematik Alanı:

MAB.10. Farklı matematiksel temsilleri değerlendirebilme

MAB.10.a. Matematiksel temsillerin özelliklerini/anlamalarını açıklar.

MAB.10.b. Matematiksel temsillerin özelliklerini/anlamalarını karşılaştırır.

Sanat Alanı:

SNAB4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.a. Yapmak istediği sanat etkinliğinin türüne karar verir.

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

Sosyal Alanı:

SAB.3.Ailesi ve yakın çevresinde oluşan gruplarla sosyal temas oluşturabilme

a. Yakın çevresinde yardımlaşma gerektiren durumlara yönelik kendisinin ne yapabileceğini söyler.

Kavramlar: 0 rakamı, 1-20 arası sayılar

Sözcükler: Yardımlaşma

Materyaller: Renkli kağıtlar, boya kalemli, renkli tüyler

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf ortamı, okul dışı öğrenme ortamları

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. Öğretmen çocukların yanına bir kutu getirir. **(E1.1)** Kutunun içinde ne olduğunu tahmin etmelerini ister. Öğrencilerin yanıtlarında sonra kutu açılır. Kutunun boş olduğu gözlemlenir. Öğretmen çocuklara kutunun içinden kaç tane nesne çıktığını sorar. çocukların “0” yanıtını vermeleri beklenir. Peki sınıfımızda kaç tane buzdolabı var? Sınıfımızda kaç tane salıncak var? vb cevabı 0 olan sorular sorarak 0 rakamının ifade ettiği değeri çocukların anlamalarına rehberlik edilir. **(TAKB.1.a.) (TAKB.1.b.)** Öğretmen şimdiye kadar öğrendikleri sayıları tekrar eder. Her sayısının temsil ettiği değer somut olarak gösterilir. 1 tane kalem, 2 tane sandalye 3 tane çanta ... Bugün öğrenecekleri rakamın yokluğu simgelediği söylenir. 0 rakamının görselini göstererek hangi şekle benzediğini çocuklara sorar. **(KB2.7.SB1.) (KB2.10.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.

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 oyun alanına alınır. Hep birlikte “Şişe Oyunu” oynanır. Çocuklarla birlikte çember olunur ve kaç tane çocuk varsa o sayıdan başlanarak oyunun şarkısı söylenir. İsmi söylenen çocuk çemberin içine atlar. En sona söylenen sıfır rakamına dikkat çekilir.

10 küçük şişe sallanıyor 10 küçük şişe sallanıyor

İçlerinden hop düştü yere

9 küçük şişe sallanıyor 9 küçük şişe sallanıyor

İçlerinden hop düştü yere

6 küçük şişe sallanıyor 6 küçük şişe sallanıyor

İçlerinden hop düştü yere

3 küçük şişe sallanıyor 3 küçük şişe sallanıyor

İçlerinden hop düştü yere

0 küçük şişe sallanamıyor 0 küçük şişe sallanamıyor. (MAB.1.a (MAB.1.b)(MAB.1.c)

Oyundan sonra masalara geçilir. Öğretmen dijital ekrandan 0 rakamını gösterir. Öğrencilerden parmaklarını kullanarak havaya 0 çizmelerini ister. Daha sonra birlikte linkteki dijital oyun oynanır.

<https://wordwall.net/tr/resource/16273888/0-rakam%C4%B1> (OB2.2.SB1.) (OB.4.3.)

Dijital oyundan sonra öğretmen öğrencilere üzerinde 0 rakamı olan renkli A4 kağıt verir. 0 rakamını kesmelerini ister. Kesilen rakam beyaz bir kağıdın üzerine yapıştırılır. Öğretmen öğrencilerden bu rakamı baykuşa dönüştürmelerini ister. Bunun için öğrenciler boya kalemlerini alırlar. Öğrenciler kalemleri ile iri gözler, gaga ve ayaklarını çizer. (TAEOB.6.a.) Kanatları için öğrencilere renkli tüyler verip baykuşun kanat kısmına bu tüyleri yapıştırmalarını ister. Her öğrencinin baykuşu için bir isim düşünmeleri istenir. Hazırlanan baykuşlar sınıf panosunda sergilenir. 6. Kitap sayfa 14,15,16,17 ve 18. Sayfalar yapılır. (SNAB.4.a)(SNAB.4.b)(SNAB.4.c)(SNAB.4.d)

Daha sonra öğrenciler hikaye için minderlere geçer. Öğretmen “0 Rakamının Macerası” isimli hikayeyi etkileşimli bir şekilde anlatır. (TAEOB.5.a)

“0 Rakamının Macerası

Bir zamanlar, sayıların yaşadığı bir dünya varmış. Bu dünyada her rakamın kendine özel bir rolü varmış. Ama en küçük rakam, 0, her zaman biraz yalnız hissedermiş. Çünkü o, "Hiçbir şey" anlamına geliyormuş.

Bir gün, 0 karar vermiş: "Ben de bir şey olabilirim! Kendimi bulmalıyım."

Ve yola çıkmış. İlk durağı 1'in eviymiş. "Merhaba, 1!" demiş 0, "Bana yardımcı olabilir misin? Ben bir şey olmalıyım."

1 gülümsemiş. "Tabii ki, 0! Beni görüyorsun, ben tek başıma bir sayıyım. Ama bak, benim yanımda başka bir rakam varsa, büyürüm. Eğer 0 yanımda olursa, ben 10 olabilirim!"

0 çok şaşırmış. "Gerçekten mi? Yani ben 1'in yanında bir şey olabilirim!"

0, bu heyecanla yola devam etmiş. Bu sefer, 2 ile karşılaşmış. "Merhaba, 2! Beni nasıl büyütebilirsin?"

2, biraz düşünmüş ve gülümsemiş. "Benimle birlikte olursan, 20 oluruz! 0 her zaman büyütür, ama sadece doğru zamanda yanında olman gerekiyor."

0, bu yeni bilgiden çok mutlu olmuş.

Sonraki gün, 0, 9'la tanışmış. 9, ona daha büyük bir sırrı anlatmış: "0, sen aslında çok özel bir rakamsın. Beni daha büyük yapıyorsun. Yanımda olduğunda, 90 oluyorum! Senin gibi bir arkadaş her zaman lazım."

O günden sonra, 0 hiç yalnız hissetmemiş. Artık o, sadece "hiçbir şey" değil, her zaman büyüyeabilen ve diğer rakamları güçlü kılabilen çok özel bir rakammış.

0, herkesin değerini fark etmiş ve gülümseyerek kendi rolünü kabul etmiş. Çünkü o, aslında sayıların dünyasında en önemli rakamlardan biriydi!"

0 neden kendini yalnız hissediyormuş?

Sıfırın yerinde olmak ister miydin? Neden? **(E2.1) (SAB.3.a)**

Yardımlaşma; birlikte çalışmak ya da yardım etmektir. Takım çalışması gibi yalnızken yapamayacağımız şeyleri yeteneklerimizi ve enerjimizi birleştirerek çalışmaktır. Bizim yeteneğimiz ya da bilgimiz olmayan konularda yardım alıp, kendimize ait bilgi ve yeteneği başkasınıninkiyle birleştirmektir. 0 rakamı da yalnızken bir değer ifade etmezken diğer rakamlarla bir araya gelince, yardımlaşınca çok fazla değer taşıyor. **(D20.3.1.)**

DEĞERLENDİRME

Sıfır neyi simgeler?

Sıfır az bir değeri mi ifade eder çok bir değeri mi ifade eder?

Sıfır yazmak kolay mı zor mu?

Baykuşu yaparken kesmek ve çizmek kolay mıydı zor muydu? Neden

Kimlere yardım edebiliriz?

Birine yardım ettiğinde ne hissedersin?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme:

Rakamların hepsini tanıyan öğrencilerle 10 ar 10 ar ileri, geri ritmik sayma etkinlikleri yapılabilir.

Destekleme:

Sayıları kavramakta zorlanan öğrenciler için sayı kartları ile bireysel rakam-nesne eşleştirme çalışmaları yapılabilir. Kesmede ve çizmede zorlanan çocuklara bireysel destek sağlanır.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı

Aileler çocukları ile birlikte şimdiye kadar öğrenilen rakamları tekrar edebilir

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

TARİH: 02.04.2027

ALAN BECERİLERİ:

Türkçe Alanı:

TAOB. Okuma

TAKB. Konuşma

TAEOB. Erken Okuryazarlık

Fen Alanı

FBAB.6. Deney yapma

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

Müzik Alanı

MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.8. Sorgulama Becerisi

KB2.8.SB1. Merak ettiği konuyu tanımlamak

KB2.10.Çıkarım Yapma Becerisi

KB2.10.SB1. Mevcut bilgisi dâhilinde varsayımda bulunmak

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal eğilimler

E2.3. Girişkenlik

E3. Entelektüel eğilimler

E3.5. Soru Sorma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

DB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi)

SDB1.1.SB1. Öğreneceği yeni konu/kavram veya bilgiyi nasıl öğrendiğini belirlemek

SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi)

SDB1.2.SB1. İhtiyaçlarını karşılamaya yönelik hedef belirlemek

DEĞERLER:

D3.Çalışkanlık

D3.2. Planlı olmak

D3.2.1. Görev ve sorumlulukları yerine getirmek için planlama yapar.

D3.2.2. Hedeflere ulaşmak için hazırladığı planı uygular.

D3.3. Araştırmacı ve sorgulayıcı olmak

D3.3.1. Yaratıcılığını geliştirecek faaliyetlere katılır.

OKURYAZARLIK BECERİLERİ

OB2. Dijital Okuryazarlık

OB2.2. Dijital İletişimi Anlama

OB2. 2. SB1. Dijital ortamda iletişim araçlarını tanımak

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

OB2. 2. SB3. Dijital iletişim araçlarını yaşına uygun süreyle kullanmanın önemini fark etmek

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Türkçe Alanı:

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

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

TAKB.2. Konuşma sürecinin içeriğini oluşturabilme

TAKB.2. a. Konuşacağı konu ile günlük yaşamı arasında bağlantı kurar.

TAKB.2. b. Konuşmanın devamı hakkındaki tahminini söyler.

TAEOB.6. Yazma öncesi becerileri kazanabilme

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

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.

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

a. Basit düzeyde deney tasarlamak için malzemeler seçer.

Hareket ve Sağlık Alanı:

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

HSAB.1.a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketleri yapar.

HSAB.1.b. Etkinliğin durumuna uygun denge hareketleri yapar.

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

Kavramlar: Hızlı, yavaş, uzun, kısa

Sözcükler: Bilim, teknoloji, icat, bağımlılık

Materyaller: Tuvalet kağıdı rulosu, pipet, balon, uzun ip, yapıştırıcı, boyama kalemli

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf ortamı, okul dışı öğrenme ortamları

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. Öğretmen çocuklara “Bilim deyince aklınıza neler geliyor?” (**TAKB.2. a.**) diye sorar ve çocukların cevaplarını dinler. “Bilim, dünyayı anlamamıza yardımcı olan bir şey! Bilim; çocukların nesneleri, olayları ve bunlar arasındaki ilişkileri gözlemlemesi, incelemesi, araştırması ve sonuçlara varmasıdır. Bilim, dünyayı merak etmektir, problem çözmedir.” Peki teknoloji nedir? “Teknoloji, insanların işlerini kolaylaştıran şeylerdir. Mesela telefonlar, televizyonlar, arabalar ve hatta oyuncakların bazıları teknolojidir!” Bilim insanları bizim hayatımızı kolaylaştırmak için uzun yıllar çalışarak birçok icat yapar. Bilim insanları pek çok farklı alanda çalışabilir. Doğa, insan, hayvanlar, uzay ve gezegenler vb.

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 merkezi bazı bilim insanlarının fotoğrafları ve icatlarının görselleri ile zenginleştirilir. Kitap merkezine bilim ile ilgili kitaplar yerleştirilir.

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 elinde deney gözlüğü, çocukların bedenine uygun deney önlüğü ve büyüteç ile sınıfa gelir. Öğrenciler masalara geçer.

“Çocuklar sizce bu elimdekiler nedir?” (E1.1) (TADB.2.b.)

“Kimler bu malzemeleri kullanır ?

“Bunları ne amaçla kullanıyor olabilir?”

Çocukların yanıtlarından sonra bunların bilim insanlarının kullandığı malzemeler olduğu söylenir. Bilim insanlarının laboratuvarlarda çalışma yaparken bir fotoğrafını çocuklara gösterir. Laboratuvarlarda kullanılan diğer malzemelere dikkat çeker. Bilim insanları pek çok farklı alanda çalıştığı için kullandıkları malzemeler de farklılık gösterebilir. Şimdi hepimizin birer bilim adamı olduğunu, sınıfımızın da bir laboratuvar olduğunu düşünelim der. Şimdi siz bilim insanları ile birlikte bir roket balon deneyi yapacağız. (SDB1.1.SB1)(SDB1.2.SB1)

“Roket Balon Deneyi” için kullanılacak malzemeler;

İp, Balon, Bant, Pipet (Öğrenci sayısı kadar balon kullanılır. Her çocuk için ayrı roket hazırlanır.)

Balon şişirilir ve ağzı tutulur. (Balonun ağzı mandalla tutturulur.) Küçük bir parça pipetin içinden 2-3 metre uzunluğundaki ip geçirilir. Pipet bantla balona yapıştırılır. Roket ya da benzeri maket yapmak deneyi daha ilgi çekici hale getirebilir. Öğrenciler diledikleri şekilde maketlerini tasarlarlar. İpin iki ucundan iki çocuğun tutması istenebilir ya da sabit bir yere bağlanabilir. Balonun ağzı bırakıldığında çıkan hava balonu ve dolayısıyla balona bağlı diğer nesneleri hava çıkışının aksi yönünde ittirir. Balonun içine üflenene hava balonun da gerginliği ile içeride sıkışmış halde bulunur. Balonun ağzı açıldığında, balona göre çok daha küçük olan balon ağzından hava şiddetli şekilde çıkar. (D3.2.1)(D3.2.2)Bu itiş kuvveti sistemi roketlerin hareket etmesini sağlayan sistemdir. (FAB.6.a)(FAB.1.a)

Roketler Nasıl uçar?

Balonun ağzını bıraktığımızda ne oldu?

Benzer şekilde hangi nesneleri hareket ettirebiliriz? (KB2.8.SB1.) (KB2.10.SB1.)

Öğrenciler boya kalemlerini alarak masalara geçer. Öğretmen hepsine bir boş kağıt verir.

“Bir bilim insanı olsaydınız ne icat ederdiniz?” sorusu öğrencilere yöneltilir. Sorunun cevabını kağıda çizimleri istenir. Çalışmaları biten öğrenciler tek tek ayağa kalkarak yaptığı icadı arkadaşlarına anlatır. (E2.3.)(D3.3.1.)(TAE0B.6.a.)Yapılan çalışmalar sınıf panosunda sergilenir.

Öğrencilerden alınan cevaplardan sonra çocuklar oyun alanına geçer. Öğretmen öğrencilere “Robot” şarkısı açar. Öğrenciler öğretmenin rehberliğinde şarkı eşliğinde robot dansı yapar. **(MHB.3.a) (MHB.3.b)**

<https://www.youtube.com/watch?v=5etx3O1Hr9U> **(HSAB.1.a.) (HSAB.1.b.)**

Robot dansından sonra çocuklar tekrar masalara geçer. Teknolojinin hayatımıza getirdiği kolaylıklar hakkında sohbet edilir.

Öğretmen “Evimizde ihtiyaçları karşılayacak birçok değişik teknolojik alet var. Bu aletler bizim için önemlidir. Hayatımızı kolaylaştıran, işlerimizin süresini kısaltan teknolojik aletler işlerimizin süresini kısaltan teknolojik aletler neler olabilir? Siz hangi teknolojik aletleri neler olabilir? Siz hangi teknolojik aletleri kullanıyorsunuz? Kullandığınız teknolojik aletleri nasıl kullanıyorsunuz?” diyerek etkinliği başlatır. “Teknolojinin faydalarının yanında bizim için zararı da olabilir mi?” **(TAKB.2. a.) (TAKB.2. b)** sorusu çocuklara yöneltilerek düşünmelerine fırsat verilir. Çok fazla telefon ve tablette zaman geçirilirse fiziksel ve ruhsal sağlığımızı tehlikeye sokabileceğimiz söylenir. Merak ettiğimiz bir konuda araştırma yapmak, müzik dinlemek, yaşımıza uygun filmler izlemek, bilgi edinmek, yaşımıza uygun kodlama çalışmaları yapmak ve ders çalışmak için ailelerimizin belirlediği süre içinde bilgisayar ve tablet kullanabiliriz. Oyun oynamak içinde tableti değil arkadaşlarımızı seçmeliyiz. Birlikte aşağıdaki eğitici videolar izlenebilir. **(OB2. 2. SB1) (OB2. 2. SB1)(OB2. 2. SB1)**

https://www.youtube.com/watch?v=pvEFjD_2lWM&t=155s

<https://www.youtube.com/watch?v=-U7jKLSln9k&t=24s>

Daha sonra 6. Kitap sayfa19,20,21 ve 22. Sayfalar yapılır

DEĞERLENDİRME

Bilim ile uğraşan insanlar neler yapar?

Bilim insanı olsaydınız hangi alanda (uzay, doğa, hayvanlar, insan...) çalışmak isterdiniz?

Neden?

Roketimizi hareket ettiren güç neydi?

Teknolojik aletler nelerdir?

İcat nedir?

Sen ne icat etmek istedin?

Teknolojinin yararları nelerdir?

Teknoloji ne zaman zarar vermeye başlar?

İnterneti doğru kullanmayı biliyor musun?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme:

<https://www.youtube.com/watch?v=fHBJk70h7I8&t=2s> İcatlar ile ilgili eğitici video izlenir.

Aziz Sancar ,Thomas Edison, Nikola Tesla, Isaac Newton , Albert Einstein , Arşimet , Graham Bell , Galileo Galilei gibi bilim insanları ve bilime katkıları öğrencilere tanıtılabilir.

Destekleme:

Çocukların bireysel özelliklerine ve gereksinimlerine göre konuşarak, göstererek bireysel destek sağlanır. Deney etkinliğinde balonların ağzını tutturmak çocuklar için zor olabilir. Öğretmen o konuda destek olur. Öğrenciler kendi icatlarını anlatırken kendilerini rahat ifade edebilecekleri doğal ortam oluşturulur.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı:

Ailelere “Güvenli Teknoloji Kullanımı” ile ilgili bir veli bülteni hazırlanıp gönderilir.

Toplum Katılımı:

Bir bilim müzesine gezi düzenlenebilir. Okula bir uzman çağırıp velilere “Güvenli Teknoloji Kullanımı” ile ilgili bir seminer düzenlenebilir.

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

TARİH: 05.04.2027

ALAN BECERİLERİ:

Türkçe Alanı:

TAOB. Okuma

TAEOB. Erken Okuryazarlık

Matematik Alanı

MAB6. Sayma

MAB3. Matematiksel Temsil

Hareket ve Sağlık

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB1. Temel Beceriler

Yazmak-çizmek

KB2.7. Karşılaştırma Becerisi

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

EĞİLİMLER

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal eğilimler

E2.5. Oyun severlik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

DB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi)

SDB1.1.SB1. Öğreneceği yeni konu/kavram veya bilgiyi nasıl öğrendiğini belirlemek

SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi)

SDB1.2.SB1. İhtiyaçlarını karşılamaya yönelik hedef belirlemek

SDB2.1. İletişim

SDB2.1.SB2. Duygu, düşünceleri ifade etmek

SDB2.1.SB4. Grup iletişimine katılmak

DEĞERLER:

D3.Çalışkanlık

D3.2. Planlı olmak

D3.2.1. Görev ve sorumlulukları yerine getirmek için planlama yapar.

D3.2.2. Hedeflere ulaşmak için hazırladığı planı uygular.

D3.3. Araştırmacı ve sorgulayıcı olmak

OKURYAZARLIK BECERİLERİ:

OB1. Bilgi Okuryazarlığı

OB1.2. Bilgiyi Toplama

OB1.2.SB1. İstenen bilgiye ulaşmak için kullanacağı araçları belirlemek

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Türkçe Alanı:

TAOB.2. Görsel materyallerden anlamlar üretebilme

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

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

TAOB.2. c. Görsel okuma materyallerinde yer alan bilgilerden yararlanarak çıkarım yapar.

TAEOB.6. Yazma öncesi becerileri kazanabilme

TAEOB.6.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.10. Farklı matematiksel temsilleri değerlendirebilme

MAB.10.a. Matematiksel temsillerin özelliklerini/anlamlarını açıklar.

MAB.10.b. Matematiksel temsillerin özelliklerini/anlamlarını karşılaştırır.

Hareket ve Sağlık Alanı:

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

Uygulayabilme

HSAB.1.a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketleri yapar

Kavramlar: Altında-üstünde, yanında, 1-20 arası rakamlar

Sözcükler: Parkur, macera

Materyaller: Parkurda engel yapmak için minderler, çemberler, ipuçları için renkli kartonlar

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf ortamı, okul dışı öğrenme ortamları

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. Öğrencilere birkaç gün önce “0” rakamını öğrendiğimiz hatırlatılır. Sıfır, sadece bir "hiçlik" sembolü değil, aynı zamanda bir sayılar sisteminin temel taşıdır. Öğretmen tahtaya 1 den 10 a kadar sayılar yazar. Sırayla hepsinin sağına bir sınıf koyar.

Oluşan sayılar birlikte söylenir onar onar ritmik sayma çalışması yapılır. Öğretmen sınıfa bir abaküs getirir. Rakamlar somutlaştırılarak onar onar ritmik sayma yapılır. **(MAB.1.a)**
(MAB.1.b)

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklar ilgileri doğrultusunda öğrenme merkezlerine yönlendirilir. Çocukların süreleri dolduğunda öğrenme merkezlerinde yer değiştirilirken çocukların birbirlerine teşekkür etmeleri, saygılı davranmaları gerektiği hatırlatılır. Matematik merkezine sayı kartları ve eşleştirme yapacakları, ponponlar, fasulyeler, çubuklar yerleştirilir. Her çocuğun matematik merkezinde verimli zaman geçmesi sağlanır.

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 çocukları mindere alır ve etkileşimli bir şekilde hikaye anlatır.

“Rakamlar Ülkesi'nin Sırrı

Bir zamanlar, bulutların üstünde gizli bir yerde Rakamlar Ülkesi adında büyümlü bir diyar vardı.

Bu ülkede, 1'den 10'a kadar rakamlar yaşardı. Hepsinin kendine özgü renkleri ve yetenekleri vardı:

1: İnce ve uzundu, her zaman yol gösterirdi.

- 2: Kıvrımlıydı ve şarkı söylemeyi severdi.
- 3: İki büyük gülümsemesiyle herkesi neşelendirirdi.
- 4: Düzenliydi ve her şeyi sıraya koyardı.
- 5: Yıldız gibi parlayan bir kalbi vardı.
- 6: Ters dönünce bile aynı kaldığı için hep şaşırırdı.
- 7: Gökkuşağının renklerini severdi.
- 8: İki dairesiyle sonsuz bir sarılma gibiydi.
- 9: Maceracıydı ve bulutlara tırmanırdı.
- 10: Hepsinin lideriydi ve onları bir arada tutardı.

Bir gün, Rakamlar Ülkesi'ne Kayıp Toplama Makinesi geldi! Makine, rakamları topladığında sihirli ışıklar saçıyordu. Ama bir sorun vardı: Makine sadece doğru arkadaşları bir araya getirdiğinde çalışıyordu.

1 ve 2 yan yana geldi, makine 3 yazdı!

4 ve 5 birleşti, makine 9 yazdı!

Ama 6 ve 2 birleştiğinde makine durdu. 10 öne çıktı ve dedi ki:

"Arkadaşlar, makine sadece doğru toplamları seviyor! Gelin birlikte öğrenelim."

Rakamlar birlikte şarkılar söyleyip oyunlar oynayarak toplama yapmayı öğrendiler. Sonunda, Kayıp Toplama Makinesi yeniden ışıldadı. Günlerden bir gün çok kötü bir şey oldu....."

Öğretmen hikayeyi burada bitirir. Kötü şeyin ne olabileceği hakkında öğrenciler yorum yapar. Öğretmen elinde renkli bir zarfla sınıfa gelir. Çocuklara bu zarfın çok uzaklarda yaşayan Şuşu isimli arkadaşından geldiğini söyler. Mektubu açmadan önce zarfın üzerindeki pul ve yazılara dikkat çekilir bunların ne olabileceği konusunda konuşulur. Daha sonra zarf açılır öğretmen mektubu okumaya başlar. Mektupta rakamlar ülkesinde bütün rakamların kaybolduğunu ve onları bulup evlerine yerleştirme konusunda yardım istendiği yazar. Öğretmen çocuklara nasıl bir yardım yapabileceklerini sorar. Çözüm önerileri sunulur. Sonrasında rakamlar ülkesine gitme kararı verilir. "Bir Arı Gördüm" şarkısı eşliğinde rakamlar ülkesine doğru yola çıkılır. **(E2.5.)**

<https://www.youtube.com/watch?v=WHJ3wJPzJoA> **(HSAB.1.a)**

Yolda çocukların geçmeleri gereken farklı engeller vardır. Öğretmen çocuklara rehberlik eder. Rakamlar ülkesi varıldığında bir harita ile karşılaşılır. Bu haritada rakamları bulmak için yapılan parkur kuralları vardır. **(TAOB.2.a)(TAOB.2.b)(TAOB.2.c)** Çocuklar parkurun başına gelir ve parkurun başında bulunan kutudan bir rakam seçer. **(D3.2.1)(D3.2.2)(D3.2.3)** Çocukların seçtiği rakam bulmaları gereken rakamdır. Parkurun farklı alanlarına eklenen rakamlardan kendi rakamını bulup parkur sonundaki rakam kutusuna atar.

(SDB1.2.SB1)(SDB1.1.SB1.) Bütün çocuklar tamamlayana kadar süreç devam eder. Tüm çocuklar parkuru tamamladıktan sonra kutu açılır ve çocuklarla birlikte rakamlar sıraya dizilir.
(SDB2.1.SB2)

Daha sonra öğrenciler masalarına geçer. Öğretmen şeffaf dosya içerisine çizgili kağıt koyar. Çocuklar tahta kalemelerini alır. Şeffaf dosya üzerine rakam yazma çalışması yaparlar. Yaz-sil kitabı gibi kullanılır. Çocuklar yazdığı rakamları peçete ile silip tekrar farklı rakamlar yazabilirler.

6. kitap sayfa 23,24,25 ve 26. Sayfalar yapılır. **(TAE0B.6.a) (MAB.10.a) (MAB.10.a)**

DEĞERLENDİRME

Her rakamın özel bir gücü vardı. Hangi rakamın gücünü en çok sevdin? Neden?

Sen Rakamlar Ülkesi'nde yaşasaydın, hangi rakam olmak isterdin? Neden

Parkurda en çok hangi istasyonu sevdin? Neden?

Rakamları çizerken zorlandın mı?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme:

Öğrencilere oyun hamuru vererek oyun hamurundan rakamları oluşturmaları istenir. Zorlanan öğrenciler üzerinde rakamların görselleri olan hamur matları ile çalışabilir. Zorlanmayan çocuklar matsız çalışabilir. Nesneleri kullanarak 20 içinde toplama çalışmaları yapılabilir.

<https://wordwall.net/tr/resource/8967791/say%C4%B1-nesne-e%C5%9Fle%C5%9Ftirme-%C3%A7al%C4%B1%C5%9Fmas%C4%B1>

<https://wordwall.net/tr/resource/16886538/10-20-nesne-say%C4%B1-e%C5%9Fle%C5%9Ftirme-oyunu>

Öğrencilerin gelişim durumuna göre yukarıdaki dijital oyunlar oynanır.

Destekleme:

Rakamları yazamayan ve sıralayamayan öğrencilere bireysel destek sunulur. Rakam yazma çalışmaları için masalara tıraş köpüğü sıkıp çocuklara parmaklarını kalem gibi kullanarak rakam yazma çalışmaları yapılabilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı:

Evdeki malzemelerle nesne sayı eşleştirme oyunları oynayabilirler.

Toplum Katılımı:

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

TARİH: 06.04.2027

ALAN BECERİLERİ:

Türkçe Alanı:

TAKB. Konuşma

Sanat Alanı:

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

Müzik Alanı:

MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.8. Sorgulama Becerisi

KB2.8.SB1. Merak ettiği konuyu tanımlamak

KB2.10.Çıkarım Yapma Becerisi

KB2.10.SB1. Mevcut bilgisi dâhilinde varsayımda bulunmak

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal eğilimler

E2.5. Oyun severlik

E3. Entelektüel eğilimler

E3.5. Soru Sorma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

DB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi)

SDB1.1.SB1. Öğreneceği yeni konu/kavram veya bilgiyi nasıl öğrendiğini belirlemek

SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi)

SDB2.1. İletişim

SDB2.1.SB2. Duygu, düşünceleri ifade etmek

SDB2.1.SB4. Grup iletişimine katılmak

DEĞERLER:

D3.Çalışkanlık

D3.2.1. Görev ve sorumlulukları yerine getirmek için planlama yapar.

D3.2.2. Hedeflere ulaşmak için hazırladığı planı uygular.

OKURYAZARLIK BECERİLERİ:

OB1. Bilgi Okuryazarlığı

OB1.2. Bilgiyi Toplama

OB1.2.SB1. İstenen bilgiye ulaşmak için kullanacağı araçları belirlemek

OB1.2.SB2. Belirlediği aracı kullanarak olay, konu ve durum ile ilgili bilgileri bulmak

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Türkçe Alanı:

TAKB.1. Konuşma sürecini yönetebilme

TAKB.1.a Yetişkin yönlendirmesiyle konuşacağı konuyu seçer.

TAKB.1.b. Konuşmaya başlamak için uygun zamanı bekler ve yetişkin yönlendirmesiyle bir konu hakkında konuşur.

TAKB.2. Konuşma sürecinin içeriğini oluşturabilme

TAKB.2. a. Konuşacağı konu ile günlük yaşamı arasında bağlantı kurar.

TAKB.2. b. Konuşmanın devamı hakkındaki tahminini söyler.

Sanat Alanı:

SNAB4. 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.

Hareket ve Sağlık Alanı

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

HSAB.1.a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketleri yapar.

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.

c. Hareket ve dansı müzikli dramatizasyonda kullanır.

Kavramlar: Altıgen, iç-dış,

Sözcükler: Petek, kovan, bal, arısütü, polen

Materyaller: Boya kalemleri, renkli kartonlar

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf ortamı, okul dışı öğrenme ortamları

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Çocuklar çember oluştururlar. Öğretmen bir arı kuklası ile sınıfa girer. **(E1.1.)** Kukla eşliğinde günlük rutinler uygulanır. 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 arıların yaşam döngüsünü gösteren görseller asılır. Petek ve kovan fotoğrafları, farklı arı türlerinin olduğu görseller eklenebilir. Erken okuryazarlık merkezine arı ile ilgili kitaplar eklenebilir. Matematik merkezine altıgen şekiller eklenebilir.

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. Beslenme menüsüne bal eklenir.

ETKİNLİKLER

Öğretmen çocukları oyun alanına alır. Güzel bir şarkılı oyun oynayacaklarını söyler. Öğrencileri arılar ve çiçekler olmak üzere iki gruba ayırır. Çiçek olan öğrencilerin kafasına çiçek tacı, arı olan öğrencilerin kafasına arı tacı takılır. Önce birlikte “Arı” isimli şarkı dinlenir. <https://www.youtube.com/watch?v=YVACLTwj6aQ> Şarkı dinlendikten sonra çiçek olan öğrenciler taçlarını takar sınıfın içinde karışık bir şekilde oturur. Arı olan öğrenciler de arı taçlarını takar ve bir çiçeğin yanına giderek şarkının dramatizasyonunu yapar. Daha sonra arı olan öğrenciler ile çiçek olan öğrenciler yer değiştirir. Öğrencilerin tüm görevlere aktif bir şekilde katılması sağlanır. **(MHB.3.a) (MHB.3.b) (MHB.3c.) (HSAB.1.a.)**

Etkinlikten sonra öğrenciler masalara geçer. Birlikte “Vız Vız Arılar” isimli parmak oyunu söylenir.

Vız Vız Arılar (Parmak Oyunu)

(Eller yumruk yapılır, parmaklar içeride saklı tutulur.)

Beş küçük arı uçuvermiş,

(Vız vız diyerek bir parmak açılır.)

Biri çiçeğe konuvermiş.

Dört küçük arı uçuvermiş,

(Vız vız diyerek ikinci parmak açılır.)

Biri bal peteğine girmiş.

Üç küçük arı uçuvermiş,

(Vız vız diyerek üçüncü parmak açılır.)

Biri rüzgâra kapılıvermiş.

İki küçük arı uçuvermiş,

(Vız vız diyerek dördüncü parmak açılır.)

Biri kovana saklanmış.

Bir küçük arı uçuvermiş,

(Vız vız diyerek son parmak açılır.)

O da arkadaşlarını çağırmış!

(Son olarak tüm parmaklar açılarak “Vız vız vız, hep birlikte çalışmış!” denir.)

“Arıların yaşadığı yere ne denir?”

“Arıların nasıl bal yaptığını biliyor musunuz?” **(KB2.8.SB1.) (KB2.10.SB1)**

“Arıların bal yapmak için neye ihtiyaçları vardır?” **(TAKB.1.a) (TAKB.1.b) (SDB2.1.SB2)**

soruları öğrencilere sorulur. Öğrencilerden gelen yanıtlardan sonra öğretmen arıların nasıl yaptığını anlatan kısa bir açıklama yapar.

“Bir arının bal yaparken kullandığı malzemeler, çiçeklerde bulunan balözü ve polendir. Balözü bitkinin öz suyudur. Ona nektar da denir. Arı tatlı balözüyle dolu çiçekleri bulmak için kovanından çıkar. Arı bir çiçeğe konar ve tüp şeklindeki ağızıyla onun içindeki balözünü emer. Sonra karnını doldurana kadar da değişik çiçekleri gezer. Ayaklarına ve karnına bulaşan polenleri çiçekten çiçeğe taşır. Böylece bitkilerin çoğalmasını da sağlar. Arı karnında taşıdığı balözünü kovana getirir. Onu kovandaki arılarla paylaşır ve kovanın özel bölmelerine yerleştirir. Balözü koyulaşarak senin afiyetle yediğin bal haline gelir.” **(TAKB.2. a) (TAKB.2. a)**

Arıların nasıl bal yaptığını aşağıdaki linkteki videoyu kullanarak anlatabilirsiniz. **(OB1.2.SB1)(OB1.2.SB)**

<https://www.youtube.com/watch?v=Rwqg3-AvlnE>

Öğrenciler yarım daire olacak şekilde minderlere geçerler. Öğretmen hikayede kullanmak için bir arı kuklası, kırmızı gelincik, mavi menekşe ve sarı ayçiçeği kuklası hazırlar. (Kartondan çizdiği resimleri doktor çubuklarına yapıştırıp kuklalarını oluşturabilirsiniz.)

Arı Vız vız'ın Macerası

Bir varmış, bir yokmuş... Uçsuz bucaksız çiçeklerle dolu bir vadide, Vızvız adında minik, meraklı bir arı yaşırmış. Vız vız, en hızlı uçan arılardan biriymiş ama en çok çiçeklerle sohbet etmeyi severmiş.

Bir sabah, Kraliçe Arı kovanın ortasına gelip tüm arılara seslenmiş:

“Sevgili arılar! Bugün çok önemli bir gün! Tatlı balımızı yapmak için en güzel nektarları toplamalıyız. Herkes iş başına!”

Vız vız heyecanla kanatlarını çırpmış ve hemen dışarı fırlamış. Önce kırmızı bir gelincik bulmuş.

Gelincik fısıldamış: “Hoş geldin, Vız vız! Benden birazcık nektar alabilirsin ama lütfen polenlerimi de yaymayı unutma!”

Vız vız usulca nektarı toplamış ve polenlerini başka çiçeklere taşımış. Sonra mavi bir menekşeye gitmiş.

Menekşe kıkırdamış: “Nektarım tatlıdır ama dikkat et, yapraklarım çok hassas!”

Vız vız çok dikkatliymiş. Son olarak, kocaman sarı bir ayçiçeğine konmuş.

Ayçiçeği gülümsemiş: “Benim nektarım bol bol! Afiyetle alabilirsin, küçük dostum.”

Vız vız kovana döndüğünde, diğer arılarla birlikte topladıkları nektarı bal peteklerine bırakmışlar. Sonra hep birlikte kanatlarını hızla çırpmışlar.

Günler geçmiş, nektar yavaş yavaş koyulaşmış ve mis gibi kokan altın sarısı bal olmuş! Kraliçe Arı çok memnun kalmış.

“Harika bir iş çıkardınız! İşte doğanın en tatlı hediyesi: BAL!”

Vız vız ve arkadaşları çok mutlu olmuşlar. Çünkü onlar olmasaydı ne çiçekler çoğalabilir ne de bal yapılabilirdi! O günden sonra Vız vız, arıların doğa için ne kadar önemli olduğunu anlamış ve her çiçeğe daha büyük sevgiyle yaklaşmış.

Ve böylece, balın yolculuğu tamamlanmış, doğanın mucizesi devam etmiş...

Hikayeden sonra öğretmen öğrencilere kesmeleri için kartondan hazırladığı altıgen şekilleri verir. Birlikte altıgenin kenar ve köşeleri sayılır. Öğrencilerden altıgenleri kesmelerini ister. Kesilen altıgenler büyük bir karton üzerinde birleştirilerek bir kovan oluşturulur. Daha sonra göstererek yapma tekniğini kullanarak öğretmen arı resmi çizmeyi çocuklara öğretir. Aşağıdaki linkten de faydalanabilirsiniz. (SNAB.4.b). (SNAB.4.c)

<https://www.youtube.com/watch?v=76Z7tNffodA>

Öğrenciler çizdikleri arıları keserek hazırlanan kovanın üzerine yapıştırır. Öğrencilerden çizdikleri arılara bir isim koymaları istenebilir. Arılar ve kovan sanat etkinliği bittikten sonra 6.kitap 36,37,38,39 ve 40. sayfalar yapılır.

Daha sonra çocukların arıların doğamız ve canlılar için önemini kavramaları için https://www.youtube.com/watch?v=W_ON_6Mlm5k&t=121s “Arılar Varsa Yarınlar Var” isimli eğitici video izlenir. Öğretmen “Arılar Olmasaydı Ne Olurdu? İsimli scamper etkinliği hazırlar. Büyük bir kartona öğrencilerin vesikalık fotoğrafı yapıştırılır. Her öğrencinin fotoğrafının yanına bir konuşma balonu çizilir ve “Arılar Olmasaydı Ne Olurdu?” sorusu sorulduktan sonra öğrencinin cevabı konuşma balonunun içine yazılır. (D3.2.1.) (D3.2.2)

DEĞERLENDİRME

Bir arı kovanında kimler yaşar? (Kraliçe arı, işçi arılar, erkek arılar)

Sence arılar olmasaydı ne olurdu?

Arılar neden çiçekleri ziyaret eder?

Balın tadını nasıl tarif edersin? (Tatlı, yapışkan, yumuşak vs.)

Bir arı olsaydın nasıl uçardın? (Hareket taklit ettirme)

Bir arı şarkısı uydurmak ister misin? (Vız vız sesleriyle müzik yapma etkinliği)

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme:

Aşağıdaki linklerde yer alan interaktif oyunları oynatabilirsiniz.

<https://wordwall.net/tr/resource/11091062/ar%C4%B1lar-haf%C4%B1za-oyunu>

<https://wordwall.net/tr/resource/32485793/ar%C4%B1lar>

Destekleme:

Etkinliklerde zorlanan öğrencilere bireysel destek sunulur.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı:

Ailelere arıların sevdiği çiçeklerin listesi gönderilir. Velilerin çocukları ile birlikte balkonlarına veya park ve bahçelere çocukları ile birlikte ekim yapmaları istenir.

Toplum Katılımı:

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

TARİH: 07.04.2027

ALAN BECERİLERİ:

Türkçe Alanı:

TAOB. Okuma

TADB. Dinleme

TAKB. Konuşma

Sosyal Alanı:

SBAB1. Zamanı Algılama ve Kronolojik Düşünme

Fen Alanı:

FBAB.6. Deney yapma

Sanat Alanı:

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

HSAB2. Aktif ve Zinde Yaşam için Sağlık Becerileri

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.7.Karşılaştırma Becerisi

KB2.7.SB2. Belirlenen özelliklere ilişkin benzerlikleri listelemek

KB2.7.SB3. Belirlenen özelliklere ilişkin farklılıkları listelemek

KB2.11.Gözleme Dayalı Tahmin Etme Becerisi

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

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

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal eğilimler

E2.2. Sorumluluk

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.1. İletişim

SDB2.1.SB4. Grup iletişimine katılmak

SDB2.1.SB4.G2. Grup üyelerinin duygu ve düşüncelerine ilgi gösterir.

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

DEĞERLER:

D13 Sağlıklı Yaşam

D13.1. Yeterli, dengeli ve sağlıklı beslenmek

D13.1.1. Sağlıklı ve sağlıksız besinleri ayırt eder.

D13.1.2. Sağlıklı besinleri tercih eder.

D13.1.3. Dengeli beslenir.

D17.Tasarruflar

D17.1. Bilinçli tüketici olmak

D17.1.3. Yerli ve sürdürülebilirliğe katkısı olan ürünlerin tercih edilmesi gerektiğini bilir.

D17.1.4. İsrafin zararlarını fark eder

OKURYAZARLIK BECERİLERİ:

OB4.3.Görsel Hakkında Eleştirel Düşünme

OB4.3.SB2. Görsel ile sorgulanan olay/konu/problem veya durum ile ilgili akıl yürütmek

OB4.3.SB3. Görsel üzerinden akıl yürütmeye ulaştığı çıkarımları yansıtmak

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 söyler.

c. Dinledikleri/izledikleri materyallere ilişkin çıkarım yapar.

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.

TAKB.2. Konuşma sürecinin içeriğini oluşturabilme

a. Konuşacağı konu ile günlük yaşamı arasında bağlantı kurar.

b. Konuşmanın devamı hakkındaki tahminini söyler.

Fen Alanı:

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

a. Basit düzeyde deney tasarlamak için malzemeler seçer.

b. Birkaç malzeme kullanarak deney yapar

Sosyal Alan:

SAB.1. Günlük hayatında zaman kavramını yerinde kullanabilme

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

Sanat Alanı:

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

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

ç Sanat etkinliklerinde yaratıcı ürünler oluşturur

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.9. Aktif ve sağlıklı yaşam için hareket edebilme

a. İç ve dış mekânda hareketli etkinliklere istekle katılır.

Kavramlar: Kokulu-kokusuz, tüylü -tüysüz

Sözcükler: Buğday, tane, başak, tahıl, ambar, öğütmek

Materyaller: Un, su, maya, tuz, el değirmeni, beyaz ve sarı renkli A4 kağıdı, yapıştırıcı, boya kalemli

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf ortamı, okul dışı öğrenme ortamları

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. Öğretmen daha sonra çocuklara birkaç bilmece sorar.

Tarlada altın başak,

Öğütülür un olacak. **(Buğday)**

Taşların içinde dönerim,

Buğdayı una döverim. **(Değirmen)**

Fırında pişer

Mideye düşer. **(Ekmek)**

Öğretmen çocuklara bugün buğdayın ekmek olana kadar geçirdiği aşamaları öğreneceklerini söyler.

Sabah sporunun ardından öğrenme merkezlerine yönlendirilir.

<https://www.youtube.com/watch?v=elk5PpYyF-M> (HSAB.3.a) (HSAB.3.b) (HSAB.9.a)

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklar ilgileri doğrultusunda öğrenme merkezlerine yönlendirilir. Çocukların süreleri dolduğunda öğrenme merkezlerinde yer değiştirilirken çocukların birbirlerine teşekkür etmeleri, saygılı davranmaları gerektiği hatırlatılır. Öğretmen “Buğdayın Yolculuğu” ile ilgili geçici bir öğrenme merkezi hazırlayabilir. Bu merkeze buğdayın una dönüşüne kadar geçirdiği aşamaları gösteren görseller, farklı un türleri (buğday, mısır, çavdar vb), buğday taneleri, el değirmeni, farklı değirmen türü görselleri, farklı ekmek türleri koyulabilir. (OB4.3.SB2) Öğrencilerin farklı tahılları, unları ve buğday tanelerine dokunarak tüylü mü tüysüz mü , kokulu mu kokusuz mu olduklarını incelemelerine rehberlik edilir.

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

ETKİNLİKLER

Çocuklar yarım daire şeklinde oturur. Öğretmen sınıfa bir el değirmeni getirerek bunun ne olduğunu ve ne işe yaradığını çocuklara sorar. (E1.1) ,Tüm çocukların cevap vermesine imkân tanır. Çocukların yanıtlarından sonra bunun bir el değirmeni olduğunu, baharatları ve tahılları öğütmek, un haline getirmek için kullanıldığını söyler. Değirmene buğday, mercimek, bulgur veya baharat tanesi (eldeki malzemelere göre) koyarak tüm çocukların öğütme işlemini sırası ile yapmasına imkân sağlanır. Un haline gelen taneler bir tabağa dökülerek öğütme işleminden önceki ve sonraki halleri birlikte karşılaştırılır ve gözlemlenir. (KB2.7.SB2) (KB2.7.SB3) Daha sonra öğretmen dijital ekrandan eski zamanlarda buğday öğütmek için kullanılan değirmen türlerini (taş değirmen, su değirmeni) çocuklara gösterir ve nasıl çalıştıklarını anlatır. (KB2.11.SB1.) (KB2.11.SB.2)

Buğday tanesinin ekmek olana kadar geçirdiği yolculuğu anlatan eğitici video izlenir.

<https://www.youtube.com/watch?v=WGb2cUMtNuY&t=5s> Videodan sonra aşağıdaki sorular sorulur. (TADB.2.a) (TADB.2.b) (TADB.2.c)

Buğday önce nerede yetişir?

Çiftçiler buğdayı nasıl toplar?

Buğdayı una dönüştürmek için ne yapılır?

Ekmek yapmak için hangi malzemelere ihtiyacımız var?

Fırına girmeden önce hamur nasıl bir kıvamdadır? **(TAKB.2.a) (TAKB.2.b) (SDB2.1.SB4.G2) (SDB2.1.SB4.G3)**

Çocuklara ekmek üretmek için çok fazla emek ve zaman harcadığı, ekmekleri tüketebileceğimiz kadar almamız gerektiği, israftan kaçınmamız gerektiği söylenir. Bayatlayan ekmekleri atmadan değerlendirebilecekleri söylenir. **(D17.1.3) (D17.1.4.) (E2.2.)**

Öğretmen daha sonra çocuklara etkileşimli bir biçimde “Unun Var Mı?” isimli hikâyeyi okur.

https://erkencocukluk.meb.gov.tr/flipbooks/365gunoyku/50_ununvarmi/

Kitabın kapağını göstererek;

Sizce kitaptaki kız nerede?

Tarlalara neler ekilir?

Siz daha önce hiç buğday tarlası gördünüz mü?

Kız nasıl hissediyor olabilir? **(OB4.3.SB3) (TAOB.2.a)**

Sorulardan sonra kitabı okumaya başlar.

Hikâye sonunda öğretmen çocuklara unla neler yapabileceklerini sorar. Çocukların yanıtlarından sonra birlikte mutfağa gidilir.

“Bugün birlikte ekmek yapacağız! Önce unu büyük bir kaba döküyoruz. Sonra içine su ve maya ekleyip güzelce karıştırıyoruz. Ellerimizle yoğurarak yumuşacık bir hamur yapıyoruz. Hamur biraz dinlenirken biz de bekliyoruz. Sonra hamurumuzu şekillendirip fırına koyuyoruz.”

Öğretmen ekmek yapım aşamasında çocukların aktif katılımını sağlar.

Hamurun pişmesini beklerken tahılların çocukların beslenmesindeki önemi çocuklarla sohbet edilir. İlk çocuklara “tahıl” kelimesinin anlamı sorulur.

“Buğday, çavdar, yulaf ve pirinç ve bunlardan elde edilen un, başlıca tahıllardandır. Tahıllar, insan vücudu için neredeyse en önemli enerji kaynağıdır. Çocukların sağlıklı büyümeleri için bu besinlerden dengeli miktarda tüketmeleri gerekir.” **(D13.1.1) (D13.1.2) (D13.1.3)**

Piştirilen ekmeklerin birlikte tadına bakılır.

Daha sonra sınıfa geçilir. Çocuklar masalara geçer.

Öncelikle, beyaz bir kâğıda buğday başağı resmi çizilir veya çıktısı alınır.

Çocuklar, sarı renkli kağıtları küçük dikdörtgenler halinde keser.

Bu parçalar, ortalarından hafifçe kıvrılarak yapıştırılır ve başağın üzerindeki taneleri oluşturur.

Son olarak, başakların sapları ve yaprakları boyanarak etkinlik tamamlanır. Tamamlanan çalışmalar sınıf panosunda sergilenir. **(SNAB.4.c) (SNAB.4.ç)**

Sanat etkinliğinden sonra 7. kitap 3,4 ve 5. sayfalar yapılır.

DEĞERLENDİRME

Değirmen ne işe yarar?

Hangi değirmen türlerini öğrendik?

Değirmende un öğütmek nasıl bir deneyimdi senin için?

Sence buğday olmasaydı neler eksik olurdu?

Sen buğdayın ekmeğe dönüşüm sürecinde hangi aşamasında olmak isterdin? Neden?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme:

Buğday tohumları incelenerek saksıya dikilebilir. Buğdayın büyüme aşamaları gözlemlenir.

Destekleme:

Sanat etkinliğinde dikdörtgen şeritleri kesmek ve katlamakta zorlanan çocuklara bireysel destek sağlanır.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı:

Velilerden çocuklarla birlikte ekmek, kek, kurabiye veya oyun hamuru hazırlamaları istenebilir.

Toplum Katılımı:

Bir ekmek fabrikasına gezi düzenlenebilir.

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

TARİH: 08.04.2027

ALAN BECERİLERİ:

Türkçe Alanı:

TAOB. Okuma

TADB. Dinleme

TAKB. Konuşma

Sosyal Alanı:

SBAB1. Zamanı Algılama ve Kronolojik Düşünme

Sanat Alanı:

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Müzik Alanı:

MSB2. Müziksel Söyleme

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.10.Çıkarım Yapma Becerisi

KB2.10.SB1. Mevcut bilgisi dâhilinde varsayımda bulunmak

KB2.10.SB3. Karşılaştırmak

KB2.10.SB5. Değerlendirmek

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal eğilimler

E2.2. Sorumluluk

E3. Entelektüel eğilimler

E3.6. Özgün Düşünme

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.1. İletişim

SDB2.1.SB2. Duygu, düşünceleri ifade etmek

SDB2.1.SB4. Grup iletişimine katılmak

SDB2.3. Sosyal Farkındalık Becerisi

SDB2.3.SB2. Başkalarının duygularını, düşüncelerini ve bakış açılarını anlamak

DEĞERLER:

D3.Çalışkanlık

D3.2.1. Görev ve sorumlulukları yerine getirmek için planlama yapar.

D3.2.2. Hedeflere ulaşmak için hazırladığı planı uygular.

D3.3. Araştırmacı ve sorgulayıcı olmak

D5. Duyarlılık

D5.2. Çevreye ve canlılara değer vermek.

OKURYAZARLIK BECERİLERİ:

OB1.2. Bilgiyi Toplama

OB1.2.SB1. İstenen bilgiye ulaşmak için kullanacağı araçları belirlemek

OB1.2.SB2. Belirlediği aracı kullanarak olay, konu ve durum ile ilgili bilgileri bulmak

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 söyler.

c. Dinledikleri/izledikleri materyallere ilişkin çıkarım yapar.

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

a. Dinledikleri/izledikleri materyallerdeki olayları belirler.

TAKB.2. Konuşma sürecinin içeriğini oluşturabilme

a. Konuşacağı konu ile günlük yaşamı arasında bağlantı kurar.

b. Konuşmanın devamı hakkındaki tahminini söyler.

Sosyal Alanı:

SAB.1. Günlük hayatında zaman kavramını yerinde kullanabilme

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

Sanat Alanı:

SNAB4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.a. Yapmak istediği sanat etkinliğinin türüne karar verir.

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. 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.

Kavramlar: Siyah, renkler, sert-yumuşak, ıslak-kuru

Sözcükler: Kara, eş anlamlı, iş birliği, yardımlaşma, koloni

Materyaller: Büyüteç, kürek, siyah parmak boya, boya kalemleri, boş A4 kağıt

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf ortamı, okul dışı öğrenme ortamları

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

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

Öğretmen çocuklara “Hayvanlar çok çeşitli doğal ortamlarda yaşar. Bazıları denizlerde yaşarken bazıları dağlarda ya da çayırlarda yaşar. Bazılarının yuvaları mağaralarda olurken bazıları da yuvalarını ağaç tepelerine kurar. İlginçtir ama bazı hayvanlar da yuva olarak toprağın altındaki oyukları seçer. Bazı sebzeler toprağın üstünde yetişirken bazı sebzeler toprağın altında yetişir. Biz bugün birlikte sizlerle yeraltı dünyasını keşfedeceğiz.” der. Daha sonra okul bahçesine çıkılır. **(E1.1.)** Çocuklar yanlarına küreklerini, büyüteçlerini alır. Çocukların toprağı kazıp incelemelerine olanak yerilir. **(D3.3.)**

Toprağın altında hiçbir canlıyla karşılaştın mı?

Toprağın altı ve üstü aynı renk miydi?

Toprağın altı ıslak mıydı kuru muydu? **(TAKB.2.a) (TAKB.2.b)**

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 yer altında yaşayan hayvanların ve toprak altında yetişen sebzelerin görselleri asılır. Sebzeleri ve hayvanları çocuklara gösterip çocuklara bunların ortak özelliklerinin ne olduğu sorulur. **(OB1.2.SB1) (OB1.2.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

Bahçeden sınıfına gelince öğretmen çocukların bahçede gözlemlediklerini anlatmasına imkân verir. **(KB2.10.SB1.)(KB2.10.S.2.)(KB2.10.SB.3.)**

Çocuklar minderlere geçer ve “Büyüteç” isimli kitap etkileşimli bir şekilde okunur.

https://erkencocukluk.meb.gov.tr/flipbooks/365gunoyku/16_buyutec/

Nehir büyüteçle inceleme yaparken bahçede neler gördü?

Nehir ile senin gördüğün aynı şeyler oldu mu?

Sen büyütecinle neyi yakından görmek isterdin? **(SDB2.1.SB2.)**

Yer altında yaşayan hayvanlar kendilerine toprağın altında minik bir çukur da kazabilir veya toplam uzunluğu onlarca metre olan ve birbirine bağlı tüneller ile odalardan oluşan karmaşık bir ağ yapısına kadar değişik şekil ve büyüklüklerde labirentler de yapabilir.

Siz yer altında yaşayan hangi hayvanları biliyorsunuz?

Peki sizce bu hayvanlar neden yerin altında yaşıyorlardır?

Öğrencilerin yanıtlarından sonra bu oyuk ve çukurların yırtıcılardan ve hava koşullarından (aşırı sıcaklardan, aşırı soğuklardan, kardan, yağmurdan, sert rüzgarlardan) korunmak için hayvanlara barınak sağladığı söylenir.

Köstebekler , fareler, tavşanlar, mirketler, karıncalar, solucanlar , kirpi, tilki , yılan, farklı böcek türleri toprağın altında yaşayan canlılardır. Daha sonra Minik Tema “Toprak Dersem Çık” isimli eğitici video izlenir. **(D5.2.)**

<https://www.youtube.com/watch?v=v2GnROASyL4>

(TADB.2.a) (TADB.2.b) (TADB.2.c)

Hiçbir karınca yuvası gördünüz mü?

Yuva toprağın üstünden nasıl görünüyordu?

Sizce toprağın altından bir karınca yuvası görünüyordur?

Bir karınca yuvasına girebilseydik neler görürdük?(**SDB2.3.SB2.)**

<https://www.youtube.com/watch?v=KGD8339EvV0> linkteki karıncaların yer altındaki hayatını anlatan video dijital ekrandan açılarak birlikte izlenir. Karıncalar büyük koloniler halinde yaşar. Bu kadar kalabalık koloninin bir arada yaşaması için uydukları kendi kuralları

vardır. Karıncaların yer altında yaşadığı yerleri inşa etmek için çok çalıştıkları ve hep yardımlaşarak iş birliği halinde çalıştıkları vurgulanır.

Öğrenciler masalara geçer. Öğretmen çocuklara boş bir A4 kâğıdı ve siyah parmak boya ve keçeli kalemler verir. Çocuklardan kâğıdı tam ortadan ikiye bölecek şekilde bir çizgi çizmelerini ister. Çizginin üstü toprağın üstünü, çizginin altı toprağın altını temsil eder. Öğretmen çocuklardan toprağın altına uzun tünellerden oluşan bir karınca yuvası çizmesini ister. Karınca yuvaları çizildikten sonra öğrenciler işaret parmaklarını siyah boyaya batırarak kâğıda parmak baskı yapar. Daha sonra siyah parmak boyalar kuruyunca öğretmen bu baskıları öğrencilerin birer karıncaya dönüştürmesini ister. Yer altı bölümü tamamlandıktan sonra öğrenciler yerin üstünü de diledikleri şekilde tamamlar. **(E3.6.)** Hazırlanan etkinlikler panoda sergilenir. **(SNAB.4.a) (SNAB.4.b) (SNAB.4.c) (SNAB.4.d)**

Öğretmen siyah kelimesinin eş anlamlı bir kelime olduğunu söyler. Siyah kelimesini anlatmak için onun yerine başka bir kelime daha kullanabiliriz. Çocuklara bu kelimenin hangisi olduğu sorulur.

“Yolda siyah bir kedi gördüğünüzde siyah yerine hangi kelimeyi kullanıyoruz?”

Kara kelimesini siyah yerine kullanabileceğimiz söylenir.

<https://www.youtube.com/watch?v=KGD8339EvV0> “Karıncalar” şarkısı açılarak ritim tutularak söylenir. **(MSB.2.a)(MSB.2.b)**

“Karınları acıkmış bizim karıncaların

Üzerinden geçilmeli tehlikeli suların

Çok zor, çok zor ama

El ele bir köprü aşar hep birlikte olursa

Bir sürü karınca yan yana durunca

Her şey ne kolay bir arada (olunca)

Karıncalar birlikte karşıya geçmiş ama

Orda güçlü bir rüzgâr çıkmış karşılarına

Çok zor, çok zor ama

El ele bir halka aşar hep birlikte olursa

Bir sürü karınca yan yana durunca

Her şey ne kolay bir arada (olunca)”

Masalara geçilerek 7. kitap 6,7,8. Sayfalar yapılır.

DEĞERLENDİRME

Karınca yuvasında kimler yaşar?

Karıncalar nasıl yemek bulur?

Karıncalar hangi görevleri yerine getirir?

Karıncaların birbirleriyle nasıl iletişim kurduğunu düşündün mü?

Bugün öğrendiğin en ilginç şey neydi?

Karıncalar gibi bir takım çalışması yaparsak neler başarabiliriz?

Karıncaların bize hangi dersleri öğrettiğini düşünüyorsun?

Yer altında yaşayan hangi hayvanlar var?

Siyah kelimesinin eş anlamlısı nedir?

Başka eş anlamlı kelimeler biliyor musun?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme:

<https://wordwall.net/resource/72848207/say%C4%B1-kar%C4%B1nca-e%C5%9Fle%C5%9Ftirme> sayı ve karınca eşleştirme oyunu oynanabilir.

<https://wordwall.net/resource/1684234/karincalar> karıncalar hakkında doğru mu yanlış mı oyunu oynanabilir.

Destekleme:

Zorlanan öğrencilere bireysel destek sunulur.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı:

Evde çocuklar ile eş anlamlı kelimeler bulma oyunu oynanabilir.

Evde iş bölümü yaparak aile içinde yardımlaşma değeri pekiştirilir.

Toplum Katılımı:

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

TARİH: 09.04.2027

ALAN BECERİLERİ:

Türkçe Alanı:

TAOB. Okuma

TAKB. Konuşma

Sosyal Alanı:

SBAB7. Mekânsal Düşünme Becerisi

Sanat Alanı:

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.4. Çözümleme Becerisi

KB2.4.SB1. Nesne, olgu ve olaylara ilişkin parçaları belirlemek

KB2.4.SB2. Parçalar arasındaki ilişkileri belirlemek

KB3.2.Problem Çözme Becerisi

KB3.2.SB1. Problemi tanımlamak

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

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal eğilimler

E2.5. Oyun severlik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

DB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi)

SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi)

SDB1.2.SB1. İhtiyaçlarını karşılamaya yönelik hedef belirlemek

SDB2.1. İletişim

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

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

SDB2.2.SB4.G1. Yardımlaşma ve takım çalışmasının önemini fark eder.

SDB2.2.SB4.G2. Ortak hedefler doğrultusunda takım oluşturur ya da var olan bir takıma dâhil olur.

SDB2.2.SB4.G3. Diğer üyelerle görev paylaşımı yapar.

DEĞERLER:

D3 ÇALIŞKANLIK

D3.2. Planlı olmak

D3.2.1. Görev ve sorumlulukları yerine getirmek için planlama yapar.

D3.2.2. Hedeflere ulaşmak için hazırladığı planı uygular.

D4 DOSTLUK

D4.1. Arkadaşlarına destek olmak

D4.1.3. Ortak hedeflere ulaşmak için arkadaşlarıyla dayanışma içinde olur.

OKURYAZARLIK BECERİLERİ:

OB4. Görsel Okuryazarlık

OB4.2.Görseli Yorumlama

OB.4.3. Görsel Hakkında Eleştirel Düşünme

OB4.3. SB2. Görsel ile sorgulanan olay/konu/problem veya durum ile ilgili akıl yürütmek

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.

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.

Sosyal Alanı:

SAB.4.Günlük yaşamda merak ettiği coğrafi olay/olgu ve mekânlara/durumlara yönelik sorular sorabilme

a. Günlük hava olaylarını uygun şekilde ifade eder.

SAB.5. Nesnelerin veya kişilerin konumlarını algılayabilme

a. Bulunduğu mekânda kendisinin/nesnelerin/ mekânların konumunu yön/konum terimlerini kullanarak ifade eder

Hareket ve Saęlık Alanı:

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

- Hareketin ritmine ve temposuna uygun olarak farklı şekilde hareket eder.
- Gösterilen dans figürlerini yapar.
- Bireysel/eşli dans etkinliklerine katılır.

Sanat Alanı:

SNAB4. Sanat etkinlięi uygulayabilme

SNAB.4.a. Yapmak istedięi sanat etkinlięinin türüne karar verir.

SNAB.4.b. Yapmak istedięi sanat etkinlięi için gerekli olan materyalleri seçer.

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

Kavramlar: Sol-saę,

Sözcükler: Kroki, sürpriz

Materyaller: Boş bir kutu veya sandık, içine ödöl olarak meyve veya kuruyemiş, boya kalemleri, yapıştırıcı, eva kağıdı

Eęitim/Öęrenme Ortamları: Sınıf ortamı, okul dışı öęrenme ortamları

ÖęRENME-ÖęRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Çocuklar çember oluřtururlar. Güne başlama sürecinin rutinleri (hangi gün, ay, mevsimde olunduęu konuşulur; gelmeyen çocuklar belirlenir vs.) (SAB.1a) Okula gelirken neler gördükleri sorulur, her bir çocuęun konuşması için ortam oluřturulur. Konuşmak istemeyen çocuklar konuşmaları için teşvik edilir. Birlikte bir parmak oyunu oynanır.

SAę EL, SOL EL

İşte saę elim, havaya kaldırıırım (Saę el yukarı kaldırılır.)

Bu da sol elim gökyüzünü tutarım. (Sol el yukarı kaldırılır.)

Saę el, sol elime bakar, (Eller karşılıklı tutulur.)

İşte böyle “şap şap” yapar. (İki kez alkışlanır.)

Çocukların ön bilgilerini de kontrol etmek adına uygulamalı bazı yönergeler verilir.

Saę elinle burnuna dokunur musun?

Sola doęru bir adım at!

Saę elinle tahtayı göster.

Sola dönüp arkadaşına el sallla. (SDB1.2.SB1)

Parmak oyununun ardından “Saę el- Sol el” şarkısı eşliğinde sabah sporu yapılır.

<https://www.youtube.com/watch?v=PE7h550BOdk> (HSAB.3.a)(HSAB.3.b) (HSAB.3.c)

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

Çocuklar minderlere yarım ay şeklinde oturur. Öğretmen etkileşimli bir şekilde “Sağ ve Sol Macerası” isimli hikâyeyi çocuklara anlatır.

“SAĞ VE SOL MACERASI

Küçük bir kasabada yaşayan Ela ve Mert adında iki kardeş vardı. İkisi de çok meraklıydı ve yeni şeyler öğrenmeyi çok seviyorlardı. Bir gün babaları onlara büyük bir sürpriz yaptı: "Çocuklar, sizin için bir harita hazırladım! Eğer bu haritayı doğru takip ederseniz, sizi güzel bir sürpriz bekliyor."

Ela ve Mert heyecanla haritaya baktılar. Ama bir sorun vardı! Haritadaki yollar sağa ve sola ayrılıyordu ve ikisi de hangi yönün sağ, hangisinin sol olduğunu tam olarak bilmiyordu.

“Ne yapacağız Mert?” dedi Ela.

“Bence önce elimizi kontrol edelim!” dedi Mert.

Babaları onların sağ ve sol ellerini karıştırmamaları için bir çözüm bulmuştu. Ela ve Mert’in sağ ellerine kırmızı ip, sol ellerine mavi ip bağlamıştı.

Ela “Tamam! Sağ elim bu kırmızı ip olan!” dedi ve sağ elini havaya kaldırdı. Mert de aynısını yaptı.

Şimdi yönleri öğrenmişlerdi. Haritayı takip etmeye başladılar:

İlk görev: “İlk önce sağa dön.”

Ela ve Mert sağ ellerini kaldırıp sağ tarafa döndüler. Önlerinde güzel bir bahçe vardı!

İkinci görev: “Şimdi sola dön.”

İkisi de sol ellerini kaldırarak sola döndü. Biraz yürüdükten sonra önlerine kocaman bir köprü çıktı.

Üçüncü görev: “Sağ taraftaki kırmızı evi bulun.”

Ela ve Mert sađlarına baktılar ve kırmızı çatılı bir ev gördüler. “Buldum!” diye bağırdı Mert. Sonunda haritadaki son yere geldiklerinde onları büyük bir sürpriz bekliyordu! Babaları orada duruyordu ve önlerinde kocaman bir sepet vardı. İçinde çikolatalar, meyveler ve en sevdikleri oyuncaklar vardı.

“Tebrikler çocuklar! Sağ ve solu öğrendiniz ve haritayı doğru takip ettiniz!” dedi babaları.

Ela ve Mert çok mutlu oldular. O günden sonra sağ ve solu asla karıştırmadılar!

Ve böylece sağ ve sol maceraları harika bir şekilde son buldu.” (TADB.2.a)

Babaları Mert ve Ela sađını ve karıştırmaması için nasıl bir çözüm bulmuştu?

Bu çözüm etkili bir çözüm olmuş mudur?

Sen olsan nasıl bir çözüm bulursun? (TAKB.1.a) (TAKB.1.b)

Hikâyeden sonra çocuklar masalara geçer. Öğretmen çocukların sağ ve sol kavramlarını karıştırmamaları için bileklerine bileklik yapacaklarını söyler. Eva kâğıdı öğrencilerin el bileğinin ölçüsüne göre dikdörtgen bir şerit şeklinde kesilir. Ucu delgeçle delinerek deliklerden ip bağlanır. (Çocukların bileklerine rahat takılıp çıkarmaları için) Öğrencilere yıldız ve kalp boyama sayfası verilir. Öğrenciler yıldız ve kalp şeklini boyar ve keser.(SNAB.4.a)(SNAB.4.b) (SNAB.4.c) Sağ bilekliklerine yıldız, sol bilekliklerine kalp resmini yapıştırırlar. Öğretmen çocuklara yıldız olan ellerinin sağ, kalp olan ellerinin sol olduğunu söyler.

Öğretmen “Sağ ve sol elimizi öğrendiğimize göre şimdi bizde kendi sürpriz kutusu oyunumuzu oynamak için bahçeye çıkabiliriz. Elimde bir kroki var. Bu krokiyi takip ederek biz de kendi sürpriz kutumuzu bulabiliriz. Acaba bizim sürpriz kutumuzda ne var?” der. (E1.1) Öğrencilerle birlikte aşağıdaki tekerleme söylenerek bahçeye çıkılır. (Okulun imkanlarına göre sınıfta veya uygun başka bir yerde de oynanabilir.)

Bir sađa baktım.

Bir sola baktım.

Yukarıya baktım.

Aşağıya baktım.

Lokomotif yaptım. Çuf çuf çuf

SÜRPRİZ KUTUSU OYUNU

Önceden sınıfta veya bahçede bir hedef nokta belirleyin (örneğin, oyuncak sandığı veya küçük bir ödül kutusu).

Çocukların izleyeceği yollar ve yönlendirme adımlarını içeren bir kroki çizilir.

SÜRPRİZ KUTUSU KROKİSİ (TALİMATLAR)

Başlangıç Noktası: Sınıfın ortasında ya da bahçede başlayın.

1. Adım: 3 adım sađa git.

2. Adım: 2 adım sola dön ve yürümeye devam et.
 3. Adım: Bir adım sağa zıpla.
 4. Adım: Kırmızı kutuyu gördüğünde sağa dön ve 4 adım ilerle.
 5. Adım: Yeşil sandalyeye geldiğinde sola dön ve 2 adım daha yürü
 6. Adım: Büyük çiçek resmini bulduğunda sağ elinle ona dokun ve sola dön.
 7. Adım: Sarı sandalyeye ulaştığında sağa dön ve 3 adım at.
 8. Adım: Tahta oyuncakları gördüğünde son bir adım sola dön, işte hazine burada! **(SAB.5.a)**
- Oyun Nasıl Oynanır?

Çocukları küçük gruplara ayırın. **(D4.1.3.) (E2.5.)(SDB2.2.SB4.G1.)(SDB2.2.SB4.G2.)(SDB2.2.SB4.G3.)**

Krokiyi verin ve birlikte yönleri takip etmelerini sağlayın. **(D3.2.1.)(D3.2.2)** Hem krokinin bir örneği çocuklara verilir hem de öğretmen yönergeleri okur. Sürpriz kutusunun içine öğrencilerin sevdiği meyveleri koyabilirsiniz. Sürpriz kutu bulununca sınıfa geçilir. Öğrenciler kutudan çıkan meyveleri yer. **(OB4.3. SB2.) (KB3.2.SB1) (KB3.2.SB3)(KB2.4.SB1.)**

Öğrenciler masalara geçerek 7. Kitap 9,10,11 ve 12. sayfaları yapar.

DEĞERLENDİRME

Bugün sağ elimize hangi görseli yapıştırdık?

Sol elimize hangi görseli yapıştırdık?

Kroki ne demektir?

Sen kalemi ve kaşığı hangi elinle kullanıyorsun?

Sağ ve sol yönleri bilmezsek hangi zorluklarla karşılaşabiliriz?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme:

<https://wordwall.net/tr/resource/9287305/sa%C4%9F-sol>

<https://wordwall.net/tr/resource/14298186/sa%C4%9F-sol>

<https://wordwall.net/tr/resource/15860092/sa%C4%9F-sol-right-left>

Oklar ile hedefe varma kodlama etkinlikleri sınıf seviyesine göre uygulanabilir.

Destekleme:

Öğrencilere yönergeler verilirken basitten başlanarak daha sonra zorlaştırılır. Oyunlar öğrencilerin bileklerinde hatırlatıcı görseller varken oynatılır.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı:

Aileler çocuklarla konuşurken aktif olarak sağ ve sol kavramları kullanmaları konusunda bilgilendirilir.

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

TARİH: 12.04.2027

ALAN BECERİLERİ:

Türkçe Alanı:

TAOB. Okuma

TADB. Dinleme

TAKB. Konuşma

Sosyal Alanı:

SBAB5. Sosyal Katılım Becerisi

Fen Alanı:

FBAB1. Bilimsel Gözlem Yapma

FBAB3. Bilimsel Gözleme Dayalı Tahmin Etme

FBAB.6. Deney yapma

Müzik Alanı:

MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.3. Özetleme Becerisi

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

KB2.11. Gözleme Dayalı Tahmin Etme Becerisi

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

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

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E3. Entelektüel eğilimler

E3.2. Yaratıcılık

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

DB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi)

SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi)

SDB1.2.SB1. İhtiyaçlarını karşılamaya yönelik hedef belirlemek

SDB2.1. İletişim

SDB2.1.SB2. Duygu, düşünceleri ifade etmek

DEĞERLER:

D19.VATANSEVERLİK

D19.3. Ülke varlıklarına sahip çıkmak

D19.3.2. Koruma alanları, müzeler, el işleri,yemekler gibi somut ve ninniler, türküler, bilmece, destanlar gibi somut olmayan kültürel mirasını tanıır.

OKURYAZARLIK BECERİLERİ:

OB2. Dijital Okuryazarlık

OB2.2. Dijital İletişimi Anlama

OB2. 2. SB1. Dijital ortamda iletişim araçlarını tanımak

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

OB2. 2. SB3. Dijital iletişim araçlarını yaşına uygun süreyle kullanmanın önemini fark etmek

OB5. KÜLTÜR OKURYAZARLIĞI

OB5.1.Kültürü Kavrama

OB5.1.SB2. Kültür unsurlarını fark etmek

OB5.1.SB3. Kendi kültürünü fark etmek

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Türkçe Alanı:

TAOB.2. Görsel materyallerden anlamlar üretebilme

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

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

- Dinledikleri/izledikleri materyallerdeki olayları belirler.

TAKB.1. Konuşma sürecini yönetebilme

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

Sosyal Alanı:

SAB.6.Toplumsal yaşama yönelik kültürel unsurları/ durumları çözümleyebilme

- Yakın çevresinin kültürel özelliklerini inceler.

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.
- ç. Materyallerin gözlemlenebilir özellikleriyle ilgili verileri duyuları aracılığıyla toplar.

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

- a. Basit düzeyde deney tasarlamak için malzemeler seçer.
- b. Birkaç malzeme kullanarak deney yapar

Sanat Alanı:

SNAB.4.a. Yapmak istediği sanat etkinliğinin türüne karar verir.

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:

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.

Kavramlar: Sert, yumuşak

Sözcükler: Peribacaları, aşındırmak,

Materyaller: Kil, seramik hamuru, büyük bir sünger, spreyl şişesi, saç kurutma makinesi, biraz kum veya un , plastik bir tepsi veya geniş bir tabak

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf ortamı, okul dışı öğrenme ortamları

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Çocuklar çember oluştururlar. Güne başlama sürecinin rutinleri (hangi gün, ay, mevsimde olduğu konuşulur; gelmeyen çocuklar belirlenir vs.) (SAB.1a) Okula gelirken neler gördükleri sorulur, her bir çocuğun konuşması için ortam oluşturulur. Konuşmak istemeyen çocuklar konuşmaları için teşvik edilir. Öğretmen çocuklara bugün yeni bir yeri keşfedeceklerini söyler.

Daha önce hiç peribacalarını gördünüz mü?

Sizce neden böyle bir isim almış olabilir?

Taşlar sizce nasıl böyle bir şekil almış olabilir?

Peribacalarının hangi şehirde olduğunu biliyor musunuz? (TADB.3.a)

Nevşehir cevabı alındıktan sonra öğretmen Türkiye haritası üzerinden Nevşehir' i çocuklara gösterir. Kendi yaşadıkları şehri de harita üzerinden öğrencilere gösterir. İki şehir arasındaki mesafeyi öğrencilerin gözlemlenmesi istenir. (SAB.6.a)

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

Öğrenciler yarım daire şeklinde minderlerde oturur. “Memleketim Nevşehir” isimli kitabı etkileşimli bir şekilde okur. Öğretmen kitabın kapağını öğrencilere göstererek kitapla ilgili tahminde bulunmalarını ister.

Kapakta gördüğünüz yer neresi olabilir?

Daha önce buraya giden var mı?

(TAOB.2.a)(TAOB.2.b)(TAOB.2.c)

<https://cdn.eba.gov.tr/icerik/365GunOyku/176/>

Kirpi Rabi neden arkadaşlarını bulmak için evden çıkmak istemedi?(KB2.3.SB3.)

Kirpi Rabi arkadaşlarını nerede buldu?

Nevşehir’de yapılan en önemli el sanatları nelerdir? (D19.3.2.)

Nevşehir’de hangi meyve çok yetişir?

Nevşehir’de üretilen seramiklerin hammaddesi nedir?

Sizce peri bacaları nasıl oluşmuştur? (TAKB.1.a) (TAKB.1.b) (SDB2.1.SB2)

Öğretmen öğrencilerin yanıtlarından sonra peribacalarının nasıl oluştuğunu anlamak için bir deney yapacaklarını söyler. Öğrenciler fen merkezine geçer

Gerekli Malzemeler:

Büyük bir sünger (kayaları temsil eder)

Sprey şişesi (su etkisini göstermek için)

Saç kurutma makinesi (rüzgâr etkisini göstermek için)

Biraz kum veya un (toprak yüzeyini temsil eder)

Plastik bir tepsi veya geniş bir tabak (deneyi düzenli tutmak için)

Su ile Aşınma (Erozyon) Deneyi:

1Sünger kayaya benzeterek tepsinin içine yerleştirin.

2Sprey şişesini suyla doldurun.

3Çocuklara “Yağmur yağınca neler olur?” diye sorun.

4Süngerin belirli bir bölgesine tekrarlı olarak su püskürtün.

5 Bir süre sonra süngerin yumuşadığını ve şeklinin değiştiğini gözlemleyin. **(FAB.1.a)**

(FAB.1.b) (KB2.11.SB1)(KB2.11.SB2)

Sonuç: Sürekli su akışı, kayaların aşınmasına ve şekil değiştirmesine neden olur.

2. Rüzgâr ile Aşınma (Erozyon) Deneyi:

1.Tepsiye bir miktar kum veya un serpin.

2.Çocuklara “Rüzgar sert estiğinde ne olur?” diye sorun.

3.Saç kurutma makinesini düşük hızda çalıştırarak kumun üzerine üfleyin.

4.Kumların yavaş yavaş hareket ettiğini ve bazı bölgelerde birikip şekil oluşturduğunu gözlemleyin. **(FAB.6.a) (FAB.6.b)**

Sonuç: Rüzgar, küçük toprak ve kum parçacıklarını taşır ve zamanla kayaların aşınmasına yol açar.

Çocuklar masalarına geçer. Kapadokya’nın en önemli el sanatlarından biri “Çömlekçilik” olduğu çocuklara söylenir.

Çömlek hangi maddeden yapılıyor?

Çocukların yanıtlarından sonra öğretmen çocuklara toprak rengi kil hamuru verir.

(E3.2)Öğrencilerden kil hamuru ile peribacaları veya çömlek yapmalarını ister. Tamamlanan etkinlikler kuruması için kaldırılır. **(SNAB.4.a.) (SNAB.4.b.) (SNAB.4.c.) (OB5.1.SB2.) (OB5.1.SB3) (SDB1.2.SB1.)**

Daha sonra 7. Kitap 13,14 ve 15. sayfalar yapılır.

Öğrenciler etkinliklerini tamamladıktan sonra oyun alanına gelir ve aşağı linkteki müzik açılarak çocuklar uygun müzik eseriyle bireysel/grupla birlikte hareket/dans eder.

<https://www.youtube.com/watch?v=Tok2jbF-SOM>

(MHB.3.a)(MHB.3.b)

DEĞERLENDİRME

Kapadokya’nın en büyüleyici yanı sence nedir?

Peribacalarının içinde yaşamak nasıl olurdu, hayal edebilir misin?

Nevşehir’de en çok ilgini çeken şey ne olurdu? Neden?

Nevşehir’i ziyaret eden bir turistin en çok şaşıracağı şey ne olurdu?

Nevşehir’i haritada gösterebilir misin?

Peri bacaları nasıl oluşmuştur?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme:

Balon Macerası Etkinliği

Materyaller: Renkli kağıtlar, balon şişeleri, ip, makas

Etkinlik: Önce sıcak hava balonlarının çalışma prensibini çocuklara anlatıp daha sonra Kapadokya’nın ünlü balonlarını tanıtan bir sohbet sonrası, çocuklar kendi sıcak hava balonlarını kağıtları keserek, boyayarak ve iplerle süsleyerek tasarlar.

Kapadokya Mağara Evleri: Yap-Boz Oyunu

Materyaller: Kapadokya’ya ait büyük bir görsel (parçalara ayrılmış)

Etkinlik: Çocuklar, peri bacaları ve mağara evlerinin olduğu büyük bir fotoğrafı yapboz haline getirerek birleştirir ve bölgenin doğal güzelliklerini keşfeder.

QuiverVision 3D Artırılmış Gerçeklik boyama uygulamalarında yer alan sıcak hava balonu çalışması uygulanabilir.

<https://educathub.com/wp-content/uploads/2020/03/Balon-scaled.jpg>

(OB2. 2. SB1).(OB2. 2. SB2).(OB2. 2. SB3.)

Destekleme:

Etkinliklerde zorlanan çocuklara bireysel destek sağlanır.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı:

Aileler, çocuklarıyla birlikte Kapadokya hakkında araştırma yapar. Çocuklar okulda ve evde öğrendiklerini bir poster veya resimli hikâye olarak hazırlar.

Çocuklar öğrendikleri bilgileri resimleyerek anlatır.

Hazırlanan çalışmalar okulda paylaşılır.

Toplum Katılımı:

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

TARİH: 13.04.2027

ALAN BECERİLERİ:

Türkçe Alanı:

TAOB. Okuma

TAKB. Konuşma

Matematik Alanı:

MAB6. Sayma

MAB3. Matematiksel Temsil

Sosyal Alanı:

SBAB.18. Eleştirel ve Sosyolojik Düşünme

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.3. Özetleme Becerisi

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

KB2.14. Yorumlama Becerisi

KB2.14.SB2. Mevcut olay/konu/durumu bağlamdan kopmadan dönüştürmek

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal eğilimler

E2.5. Oyun severlik

E3. Entelektüel eğilimler

E3.2. Yaratıcılık

E3.6. Özgün Düşünme

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

DB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi)

SDB1.1.SB1. Öğreneceği yeni konu/kavram veya bilgiyi nasıl öğrendiğini belirlemek

SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi)

SDB1.2.SB1. İhtiyaçlarını karşılamaya yönelik hedef belirlemek

SDB1.2.SB5. Kendi öğrenme durumunu geliştirmeye yönelik çalışmalar yapmak

SDB2.1. İletişim

SDB2.1.SB2. Duygu, düşünceleri ifade etmek

SDB2.1.SB4. Grup iletişimine katılmak

DEĞERLER:

D7.Estetik

D7.1. Duyusal derinliği anlamak

D7.1.1. Estetiğin sanat ve doğada önemli bir yere sahip olduğunu fark eder.

D7.1.2. Güzelliğin göreceli olduğunu fark eder.

D7.1.3. Estetik açıdan nitelikli tasarımları ve çevresel güzellikleri takdir eder

OKURYAZARLIK BECERİLERİ:

OB7. Veri Okuryazarlığı

OB7.3.Verileri Sayısallaştırma ve Ölçme

OB4. Görsel Okuryazarlık

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:

TAKB.2. Konuşma sürecinin içeriğini oluşturabilme

a. Konuşacağı konu ile günlük yaşamı arasında bağlantı kurar.

b. Konuşmanın devamı hakkındaki tahminini söyler.

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 söyler.

c. Dinledikleri/izledikleri materyallere ilişkin çıkarım yapar.

Matematik Alanı:

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.

c. Ele alınan/erişilen duruma uygun matematiksel temsili/sembolü kullanır.

Sosyal Alanı:

SAB.21. Toplumsal yaşama yönelik merak ettiği konuyu sorgulayabilme

a. Farklı toplumların özel gün, yemek, giysi, müzik gibi kültürel özelliklerini kendi kültürüyle karşılaştırır.

Kavramlar: 1-20 arası sayma, daire

Sözcükler: Benek, avangard

Materyaller: Renkli kartonlar, suluboya, kuruboya

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf ortamı, okul dışı öğrenme ortamları

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Öğrenciler sınıfa gelmeden öğretmen sınıfın her yerine kartonlardan kestiği renkli daireleri yapıştırır. Çocuklar çember oluştururlar. Güne başlama sürecinin rutinleri (hangi gün, ay, mevsimde olunduğu konuşulur; gelmeyen çocuklar belirlenir vs.) (**SAB.1a**) Okula gelirken neler gördükleri sorulur, her bir çocuğun konuşması için ortam oluşturulur. Konuşmak istemeyen çocuklar konuşmaları için teşvik edilir. Daha sonra öğretmen çocuklara bu benekleri neden yapıştırmış olabileceğini sorar. (**E1.1.**) Çocuklardan alınan yanıtlardan sonra öğretmen bugün bir sanatçıyı tanıyacaklarını ve bu sanatçının resimlerinde bu benekleri çok kullandığını söyler.

“Sanatçımızın ismi Yayoi Kusama. Sizce bu ressamın ismi Türkçe mi? Sizce bu isim hangi dilden olabilir?”

Çocukların yanıtlarından sonra sanatçının Japonya’da dünyaya geldiği söylenir. Dünya haritasından Japonya’nın yeri bulunur. Çocuklara japon alfabesinin bizim kullandığımız alfabeden farklı olduğu gösterilir. Japon dilinde “merhaba” yazılışı ve okunuşu こんにちは (Kon'nichiwa) çocuklara gösterilir. (**SAB.21.a**)

Günaydın Haydi Gel Şarkısı eşliğinde sabah sporu yapılır.

<https://www.youtube.com/watch?v=ZjmPL2vcTrY>

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklar ilgileri doğrultusunda öğrenme merkezlerine yönlendirilir. Çocukların süreleri dolduğunda öğrenme merkezlerinde yer değiştirilirken çocukların birbirlerine teşekkür etmeleri, saygılı davranmaları gerektiği hatırlatılır. Sanat merkezine Yayoi Kusama ‘nın yaptığı eserlerin görselleri asılır. Sanat merkezinde çocukların kullanmaları için farklı boyutlarda daireler koyulur.

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

Öğrenciler masalara geçer.

“Bir zamanlar, renkleri ve şekilleri çok seven küçük bir kız vardı. Adı Yayoi’ydi. Yayoi, kocaman benekler çizmeyi çok severdi! O kadar çok severdi ki, odasındaki eşyaların üzerine bile benekler yapıştırırdı!

Yıllar geçti, Yayoi büyüdü ve herkes onun yaptığı benekli resimleri çok sevdi. Büyük duvarları, kıyafetleri, hatta odaları bile beneklerle süsledi! Onun resimleri çok neşeliydi ve insanlara mutluluk veriyordu. Şimdi onun eserleri dünyanın dört bir yanında sergileniyor.

Sen de tıpkı Yayoi gibi hayal gücünü kullanarak eğlenceli ve renkli sanat eserleri yapabilirsin.”

Yayoi Kusama’yı anlatan ve eserlerini tanıtan eğitici video izlenir.

<https://www.youtube.com/watch?v=AVB8sKGSRLg>

(TADB.2a) (TADB.2.b) (TADB.2c) (TADB.2.a) (TADB.2.b)

Kusama’ nın eserleri inceledikten sonra resimleri ve heykelleri öğrencilerin değerlendirmesi istenir. **(D7.1.1). (D7.1.2.) (D7.1.3.) (SDB2.1.SB2.) (SDB2.1.SB3). (KB2.3.SB3.)**

Videonun ardından çocuklar Kusama’dan aldıkları ilhamla kendi eserlerini üretmeleri istenir.

Yayoi Kusama kendini beneklerle ifade etmiş sen kendini hangi şekille ifade etmek isterdin?

Çocuklara boş kağıt, sulu boya ve keçeli boya aynı anda verilir. Suluboya resimlerini tamamladıktan sonra kuruyan kağıda keçeli ile diledikleri desenleri oluşturabilirler.

(KB2.14.SB2) Resmini tamamlayan öğrenciler sıra ile arkadaşlarına yaptığı resmi ve kendini hangi şekille ifade ettiğini anlatır. Tamamlanan çalışmalar sınıf panosunda sergilenir. **(E3.2)**

(E3.6) (SDB1.2.SB5.)

Daha sonra öğrenciler oyun alanına gelir. 1’den 20’ye kadar rakamların yazılı olduğu büyük boyutlu daire kâğıtlar karışık bir şekilde uzak ve yakın olacak şekilde sınıfın farklı yerlerine yerleştirilir. Çocuklar sınıfın ortasında toplanır ve iki gruba ayrılırlar. Gruplara sırası ile bir top verilir ve gruptaki herkes topu sırasıyla rakam yazılı kâğıtlara atmaya çalışır. Yakınlarda düşük rakamlı kâğıtlar uzaklarda da yüksek rakamlı kâğıtlar bulunur. Topu atan çocuk eğer kâğıda isabet ettirebilirse grubuna o kadar puan kazandırmış olur. Her çocuk vurduğu rakamı öğretmenine söyler. Grupların kazandıkları puanlar tahtada grafik şeklinde yazılır. Oyun

bitiminde grupların puanlarının yazılı olduđu grafik incelenerek hangi grubun daha yüksek puan aldıđı çocuklarla birlikte belirlenir. (MAB.9.a)(MAB.9.b) (OB7.3.a) (E2.5.)
Oyundan sonra öğrenciler masalarına geçerek 7. Kitap 17,18 ve 19. sayfalar yapılır.

DEĞERLENDİRME

Yayoi Kusama hangi ülkede dünyaya gelmişti?
Sen haritada Japonya'yı gösterebilir misin?
Japonya hangi kıtada yer alır?
Japonca merbaha ne demek hatırlıyor musun?
Yayoi Kusama'nın en çok hangi deseni sevdiğini hatırlıyor musun?
Sanatçı neden benekleri çok seviyor olabilir?
Senin en çok sevdiğin şekil ve renkler hangileri?
Yakındaki topları mı vurmak kolaydı uzaktaki topları mı vurmak kolaydı?
Yaptığımız grafikte hangi grubun puanı daha fazlaydı?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme:

Kusama Gibi Giyin!
Çocuklara beyaz tişört veya önlük verilir. Renkli yapışkan daireler veya parmak boyasıyla kendi benekli kıyafetlerini tasarlamaları sağlanır.

Destekleme:

Etkinliklere başlamadan önce çocuklarla 1-20 arası ritmik saymalar yapılır. 1-20 arası rakamlar oyuna başlamadan önce birlikte tekrar edilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı:

Sayıları içeren kartları evin farklı yerlerine saklayın.
Çocuk ve ebeveyn birlikte kartları bulmaya çalışsın.
Buldukları sayıları sıralayarak dizmelerini isteyin.
Tüm sayıları doğru sıraya koyduklarında küçük bir ödöl verebilirsiniz.

Toplum Katılımı:

Çocuklarla birlikte resim müzesine gezi düzenlenebilir.

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

TARİH: 14.04.2027

ALAN BECERİLERİ:

Türkçe Alanı:

TAOB. Okuma

TAKB. Konuşma

Matematik Alanı:

MAB6. Sayma

Sosyal Alanı:

SBAB5. Sosyal Katılım Becerisi

Müzik Alanı:

MHB4. Müziksel Hareket

Sanat Alanı:

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.10.Çıkarım Yapma Becerisi

KB2.10.SB1. Mevcut bilgisi dâhilinde varsayımda bulunmak

KB2.10.SB3. Karşılaştırmak

KB2.10.SB5. Değerlendirmek

KB2.4. Çözümleme Becerisi

KB2.4.SB1. Nesne, olgu ve olaylara ilişkin parçaları belirlemek

KB2.4.SB2. Parçalar arasındaki ilişkileri belirlemek

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal eğilimler

E2.1.Empati

E3. Entelektüel eğilimler

E3.2. Yaratıcılık

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.1. İletişim

SDB2.1.SB2. Duygu, düşünceleri ifade etmek

SDB2.2. İş Birliği

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

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

SDB2.1.SB4. Grup iletişimine katılmak

DEĞERLER:

D15.SEVGİ

D15.1. Anlayışlı ve barışçıl olmak

D15.1.1. İnsanları farklılıklarıyla kabul eder.

OKURYAZARLIK BECERİLERİ:

OB4.2.Görseli Yorumlama

OB4.2.SB1. Görseli incelemek

OB.4.3. Görsel Hakkında Eleştirel Düşünme

OB4.3. SB2. Görsel ile sorgulanan olay/konu/problem veya durum ile ilgili akıl

Yürütmek

OB7. Veri Okuryazarlığı

OB7.3.Verileri Sayısallaştırma ve Ölçme

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.

TAKB.2. Konuşma sürecinin içeriğini oluşturabilme

a. Konuşacağı konu ile günlük yaşamı arasında bağlantı kurar.

b. Konuşmanın devamı hakkındaki tahminini söyler.

Matematik Alanı:

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.
- c. Ele alınan/erişilen duruma uygun matematiksel temsili/sembolü kullanır.

Sosyal Alanı:

SAB.1. Günlük hayatında zaman kavramını yerinde kullanabilme

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

Müzik Alanı:

MYB.1. Müziksel deneyimlerinden yola çıkarak müziksel ürün ortaya koyabilme

- a. Beden perküsyonuyla/hareketle/dansla planlı veya doğaçlama ritim üretir.
- b. Planlı ya da doğaçlama çocuk şarkıları/çocuk şarkısı formları üretir.

Sanat Alanı:

SNAB4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.a. Yapmak istediği sanat etkinliğinin türüne karar verir.

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

Kavramlar: Ağır-hafif, az-çok,

Sözcükler: Denge, nota ,vuruş, ritim, perküsyon

Materyaller: Eşit kollu terazi,

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf ortamı, okul dışı öğrenme ortamları

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Çocuklar çember oluştururlar. Güne başlama sürecinin rutinleri (hangi gün, ay, mevsimde olduğu konuşulur; gelmeyen çocuklar belirlenir vs.) (SAB.1a) Okula gelirken neler gördükleri sorulur, her bir çocuğun konuşması için ortam oluşturulur. Konuşmak istemeyen çocuklar konuşmaları için teşvik edilir. Öğretmen çocuklara eşittir işaretinin sembolünü gösterir. **(OB4.3. SB2)**

Bu işaretin adını bilen var mı?

Bu işareti nerede ne amaçla kullanıyoruz?

Çocukların yanıtlarından sonra bu işaretin eşitlik durumunda kullanıldığı söylenir.

"Eşittir işareti iki şeyin birbirine aynı olduğunu gösteren sihirli bir ışıettir. Mesela, elimde iki elma var ve senin elinde de iki elma var. Eğer bu iki grup aynıysa, aralarına eşittir (=) işareti koyabiliriz! Çünkü onlar eşit!"

Öğretmen fen merkezinden eşit kollu teraziyi getirir. **(E1.1.)** Önce eşit kollu terazinin bir bölümüne 2 birim ağırlık diğer bölümüne bir birim ağırlık koyar. Çocukların teraziyi gözlemlemesini ister. **(KB2.4.SB1.)**

Sizce bu ağırlıklar eşit mi?

Neden biri yukarıda diğeri aşağıda duruyor?

Aşağıda duran hafif midir ağır mıdır?

Eşit olması için ne yapmamız gerekir? **(TAKB.2.a) (TAKB.2.b)**

Çocuklarından alınan yanıtlardan sonra öğretmen bir birim ağırlık olan bölüme bir birim daha ağırlık ekler ve terazinin iki kolunun da aynı hizada olduğunu çocukların gözlemlemesini ister.

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 eşit kollu terazi ve ağırlıklar koyulur (eşit boyutlu legolar olabilir) ve çocukların terazi ile eşitlikleri gözlemlerine olanak sağlanır.

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

Öğrenciler oyun alanına gelir. 1’den 10’a kadar rakamların yazılı olduğu kağıtlar sandalyelerin sırt kısmına yapıştırılır. 10 tane çocuk seçilir. Her çocuğun boynuna 1 den 10 a kadar olan rakamlardan biri seçilerek o rakam kadar benek çizili kağıtlar asılır. Boynuna kâğıt asılan çocuklar sandalyenin arkasında ayakta dururlar. Başka bir öğrenci seçilir. Seçilen öğrenci benekleri sayar ve kaç tane ise o arkadaşını sandalye ile eşleştirir ve arkadaşını o rakamın yazılı olduğu sandalyeye oturtur. **(KB2.10.SB1) (KB2.10.SB5.)** Tüm çocuklar eşleştirme yapana kadar oyun devam eder. **(OB7.3)**

Oyun tamamlandıktan sonra öğretmen tahtaya eşittir sembolü çizer ve tüm çocukların sırayla tahtaya gelerek sembolü çizmesine rehberlik eder. **(MAB.9.a) (MAB.9.b) (MAB.9.c)**

Daha sonra çocuklar keçeli boya kalemelerini, yapıştırıcılarını ve makaslarını alarak masalara geçer. Öğretmen çocuklara ikişer tane abeslang çubuk, iki tane oynar göz ve A4ün çeyreği

boyutunda beyaz kâğıt verir. Bunları kullanarak timsah şeklinde bir eşittir sembolü yapacaklarını söyler. Çocuklar abeslang çubuklarını yeşil renge boyar. Beyaz kağıttan küçük küçük üçgen şekiller keserler. Bu kestikleri üçgen şekiller timsahın dişleri olur. İki yeşil çubuk yatay şekilde paralel olarak koyulur. Birleştirmek için kesilen üçgen dişler çubukların üzerine yapıştırılır. Daha sonra üstte çubuğa iki tane oynar göz yapıştırılarak eşittir işareti tamamlanır. **(E3.2) (SNAB4.a SNAB4.b)** Çocuklar bu eşittir sembolünü evlerine götürerek aileleri ile birlikte eşittir oyunu oynarlar. Çocuklar eşittir etkinlikleri çantalarına koyduktan sonra 7. Dergi 20,21,22 ve 23. Sayfaları yaparlar.

Çocuklar yarım daire şeklinde minderlerde oturur. Öğretmenle birlikte aşağıdaki parmak oyunu söylenir.

“İki elim var, say bakalım (İki el havaya kaldırılır)

Parmaklarım tam on tane (Parmaklar gösterilir)

Beş bir elde, beş bir elde (İki el açılır, beşer parmak gösterilir)

Eşit olur, eşittir işareti böyle! (= işareti yapılır)”

Öğretmen “Sessiz Şef” isimli hikayeyi etkileşimli bir şekilde okur.

https://erkencocukluk.meb.gov.tr/flipbooks/365gunoyku/47_sessizsef/

Ege hangi hayvanların resmini çizdi?

Zürafa nasıl ses çıkarırmış?

Sen zürafanın yerinde olsan diğer insanlar seni duymasa neler hissederdin? **(E2.1)(D15.1.1)**

Yetişkinler, anneler, babalar, öğretmenler her şeyi bilirler mi?

Bilmediğimiz bir şey olursa ne yapabiliriz?

Öğrenciler oyun alanına geçer. Öğretmen dijital ekrandan çocuklara “Deve kuşu - Fil - Maymun Ritim Çalışması (Mozart-Türk Marşı)” isimli ritim çalışmasını açar. Birlikte beden perküsyonu yapılır. **(MYB.1.a) (MYB.1.b)**

<https://www.youtube.com/watch?v=7accovIIuaA&t=266s>

DEĞERLENDİRME

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme:

Eşittir Drama Etkinliği

Çocuklar iki gruba ayrılır.

Her grup aynı sayıda çocukla bir dizi oluşturur.

Aralarına bir öğretmen veya bir kart ile eşittir işareti konulur.

"Bu iki taraf eşit mi?" sorusu sorularak farkın algılanması sağlanır.

Sayı Kartları ile Eşittir Oyunu

Bir tahta veya masa üzerinde sayı kartları dizilir.

Örneğin, " $3 + 2$ " ve "5" kartları eşleştirilerek arasına eşittir (=) kartı yerleştirilir.

Çocuklar farklı kombinasyonlarla denemeler yapar.

Destekleme:

Zorlanan öğrencilere bireysel destek sunulur. Beden perküsyonunda her bir hareket adım adım tek tek çocuklara gösterilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı:

Velilere "Evde Eşittir Oyunu" önerilir: Çocukların oyuncaklarını veya eşya gruplarını eşit şekilde dizerek eşittir (=) kavramını evde de uygulamaları sağlanabilir. Eşittir işaretini evdeki çubukları veya kalemleri kullanarak sembolize edebilirler.

Ritim çalışması aileler ile paylaşılıp evde tekrar edilebilir.

Toplum Katılımı:

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

TARİH: 15.04.2027

ALAN BECERİLERİ:

Türkçe Alanı:

TAOB. Okuma

TAKB. Konuşma

TAEOB. Erken Okuryazarlık

Sosyal Alanı:

SBAB1. Zamanı Algılama ve Kronolojik Düşünme

Fen Alanı:

FBAB.6. Deney yapma

Sanat Alanı:

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

HSAB2. Aktif ve Zinde Yaşam için Sağlık Becerileri

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.3. Özetleme Becerisi

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

KB2.20. Sentezleme Becerisi

KB2.20.SB3. Parçaları birleştirerek özgün bir bütün oluşturmak

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal eğilimler

E2.1. Empati

E3. Entelektüel eğilimler

E3.2. Yaratıcılık

E3.6. Özgün Düşünme

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.1. İletişim

SDB2.1.SB2. Duygu, düşünceleri ifade etmek

SDB2.1.SB4. Grup iletişimine katılmak

SDB3.2. Esneklik Becerisi

SDB3.2.SB1. Zor durumlara farklı çözümler bulmak

SDB3.2.SB1.G1. Zor durumlarla karşılaşmanın doğal olduğunu fark eder.

SDB3.2.SB1.G2. Zor durumlarla baş edebilmek için farklı seçenekler olabileceğini fark eder.

SDB3.2.SB1.G3. Zor durumlarla karşılaştığı zaman olası çözümleri fark eder.

DEĞERLER:

D13. Sağlıklı Yaşam

D13.1. Yeterli, dengeli ve sağlıklı beslenmek

D13.1.4. Vücudu için yeterli miktarda su ve besin alır.

D13.2. Sosyal ve sportif etkinliklere katılmak

D13.2.1. Spor ve egzersiz yapmanın iyi oluşa katkılarını fark eder.

D13.2.2. Yaşına ve fiziksel özelliklerine uygun sosyal ve sportif etkinliklere katılır.

D3.Çalışkanlık

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

D3.4.1. Grupla çalışma becerisi sergiler.

D3.4.3. Kendine uygun görevleri almaya istekli olur.

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

OKURYAZARLIK BECERİLERİ:

OB4. Görsel Okuryazarlık

OB4.2.SB1. Görseli incelemek

OB4.2.SB2. Görseli bağlamdan kopmadan dönüştürmek

OB.4.3. Görsel Hakkında Eleştirel Düşünme

OB4.3. SB2. Görsel ile sorgulanan olay/konu/problem veya durum ile ilgili akıl yürütmek

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.

c. Dinledikleri/izledikleri materyallere ilişkin çıkarım yapar.

TAKB.2. Konuşma sürecinin içeriğini oluşturabilme

a. Konuşacağı konu ile günlük yaşamı arasında bağlantı kurar.

b. Konuşmanın devamı hakkındaki tahminini söyler.

TAEOB.6. Yazma öncesi becerileri kazanabilme

a. Boyama ve çizgi çalışmaları yapar.

Sosyal Alanı:

SAB.4.Günlük yaşamda merak ettiği coğrafi olay/olgu ve mekânlara/durumlara yönelik sorular sorabilme

a.Günlük hava olaylarını uygun şekilde ifade eder.

Sanat Alanı:

SNAB4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.a. Yapmak istediği sanat etkinliğinin türüne karar verir.

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

Fen Alanı:

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

c. Basit düzeyde deney tasarlamak için malzemeler seçer.

d. Birkaç malzeme kullanarak deney yapar

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.

c. Bireysel/eşli dans etkinliklerine katılır.

HSAB.8 Aktif ve sağlıklı yaşam için gereken zindelik becerilerinin neler olduğunu söyleyebilme

HSAB.8.a. Hareket etkinlikleri esnasında solunum/ kalp atışı/ terleme gibi gerçekleşen fizyolojik değişimleri söyler.

Kavramlar: Duygular, utanma

Sözcükler: Steteskop, diyafram,

Materyaller: Büyük boy kraft kağıdı, renkli boya kalemleri

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf ortamı, okul dışı öğrenme ortamları

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Çocuklar çember oluştururlar. Güne başlama sürecinin rutinleri (hangi gün, ay, mevsimde olduğu konuşulur; gelmeyen çocuklar belirlenir vs.) (SAB.1a) Okula gelirken neler gördükleri sorulur, her bir çocuğun konuşması için ortam oluşturulur. Konuşmak istemeyen çocuklar konuşmaları için teşvik edilir. Öğretmen elinde kutu ile çocukların yanına gelir. Kutudan bir stetoskop görseli çıkarır. (E1.1.) Bunun ismini ve ne işe yaradığını çocuklara sorar. Çocukların yanıtlarından sonra doktorların stetoskobu vücuttaki akciğerleri dinleme, kalp dinleme, pek çok iç organın sağlık durumunu dinlemek için kullandıkları söylenir.

Peki sadece hasta olduğumuz zaman mı doktora gideriz?

Doktora gidince neler hissedersiniz?

Çocuklara sadece hastalandığımızda değil, sağlıklı olduğumuz zaman da doktora gitmemiz gerektiği, doktorların rutin kontrollerinde bizim sağlıklı büyüüp büyümediğimizi kontrol ettikleri söylenir.

Sağlıklı olmak için Hareket Edelim, Oynayalım!

Koşmak, zıplamak, dans etmek ve oyunlar oynamak bizi sağlıklı ve mutlu yapar. Güneş ışığı da bizi güçlendirir ve kemiklerimizi sağlam yapar. Ama çok sıcak havalarda şapka takmayı ve gölgede durmayı unutmamalıyız. Her gün dışarı çıkıp temiz havada oynamaya ne dersin?

Sabah sporu yapmak için okul bahçesine çıkılır. (HSAB.8.a.)

Bahçede müzik açma imkânınız varsa aşağıdaki şarkıyı spor için kullanabilirsiniz. (D13.2.1.)(D13.2.2.)

(HSAB.3.a) (HSAB.3.b) (HSAB.3.c)

https://www.youtube.com/watch?v=H_DNq9MPt0w

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 merkezi sağlıklı ve sağlıksız yiyecekler görselleri, sağlıklı ve sağlıksız beslenen insanların vücutlarının görselleri, spor yapan insanların görselleri ile zenginleştirilir.

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 küçük gruplara ayırır. Her grup 3-4 kişiden oluşur. **(D3.4.1)(D3.4.3).(D3.4.4)**Her gruptan bir çocuk seçilir. Seçilen çocuk yere büyük boy kraft kağıdın üzerine uzanır. Öğretmen, çocuğun vücut sınırlarını kâğıda çizer. Çocuklar vücut çizimlerine göz, burun, ağız, saç, kıyafet gibi detaylar ekler **(TAEOB.6.)**Her çizilen resim kişiselleştirilir. E3.2 **(E3.2) (E3.6)**Öğretmen her gruptan çizdikleri çocuğa bir isim koymalarını ister. Tamamlanan çalışmalar herkesin görebileceği şekilde asılır. Öğretmen çocukların çizdiği resimleri model olarak kullanarak vücudumuzun 3 bölüme ayrıldığını söyler. Bunlar; baş, gövde, kollar ve bacaklar. **(SNAB.4.a) (SNAB.4.b) (SNAB.4.c) (SNAB.4.d)**

“Bu tasarladığınız çocuklar çok sağlıklı çocuklarmış. Sizce sağlıklı olmak için neler yapıyorlarmış?”

Çocuklardan alınan cevaplardan sonra sağlıklı büyümek için yapılması gerekenler anlatılır.

“Sağlıklı Beslenelim!

Vücudumuzun güçlü olması için sağlıklı yiyecekler yemeliyiz. Sebzeler, meyveler, süt, yumurta ve yoğurt bizi büyütür ve enerji verir. Çok fazla şekerli ve hazır yiyecekler yersek kendimizi yorgun hissedebiliriz.

Bol Bol Su İçelim!

Su içmek vücudumuz için çok önemlidir. Su içtiğimizde kendimizi daha enerjik ve mutlu hissederiz. Gün içinde sık sık su içmeyi unutmayalım!

Hareket Edelim, Oynayalım!

Uykuya Dikkat Edelim!

Büyümek için yeterince uyumalıyız. Uykumuz geldiğinde erkenden yatarsak sabah daha dinç ve mutlu uyanırız.

Ellerimizi Yıkayalım!

Ellerimizi sabunla yıkamak bizi mikroplardan korur. Yemekten önce ve sonra, oyun oynadıktan sonra ellerimizi yıkamayı unutmayalım!

Güneşten Faydalanalım!

Eğer bunları yaparsak her zaman sağlıklı, güçlü ve mutlu olabiliriz!

Asılan çocuk resimlerinin önündeki masaya sağlıklı yaşamla ilgili yapılması ve yapılmaması gereken davranışları içeren görseller koyulur. Öğrencilerden bu görselleri incelemeleri ve sağlıklı olan davranışları çizdikleri çocukların yanına yapıştırmalarını ister. **(OB4.2.SB1.)**

(OB4.2.SB2.) (OB4.3. SB2.) Daha sonra Akciğerlerimiz Nasıl Çalışır? İsimli deney öğrencilerle birlikte yapılır.

https://www.youtube.com/watch?v=k0vNjTWz_wM

AKCİĞERLERİMİZ NASIL ÇALIŞIR?

Malzemeler:

1 adet büyük pet şişe

2 adet küçük balon

1 adet büyük balon

1 adet pipet

Makas

Lastik bant

Bant

Deneyin Uygulanışı:

1. Adım: Hazırlık

Pet şişenin alt kısmını bir yetişkin yardımıyla kesiyoruz.

Pipeti, üst kısmına yerleştiriyoruz ve iki ucuna küçük balonları bağlıyoruz (bunlar akciğerleri temsil eder).

Pipeti şişenin ağzına sabitlemek için bant kullanıyoruz.

2. Adım: Diyaframı Oluşturma

Büyük balonu şişenin alt kısmına gererek lastik bantla sabitliyoruz (bu diyafram olacak).

3. Adım: Nefes Alıp Verme Deneyi

Çocuklar büyük balonu aşağı çektiğinde, küçük balonlar şişer (nefes alma).

Büyük balonu yukarı ittiğinde, küçük balonlar söner (nefes verme).

Deney Sonrası Açıklama:

"Büyük balon diyaframımızdır. Aşağı çektiğimizde akciğerlerimize hava dolar, yani nefes alırız. Yukarı ittiğimizde hava dışarı çıkar, yani nefes veririz!"

Çocuklar sırayla deneyerek akciğerlerin çalışma sistemini gözlemler.

Deney etkinliğinden sonra çocuklar masalara geçerek 7. Kitap sayfa 24,25 ve 26. Sayfalar yapılır. **(FAB.6.a) (FAB.6.b)**

Etkinlik tamamlandıktan sonra öğrenciler minderlere geçer. Öğretmen öğrencilere “**Elif’in Sahne Heyecanı**” isimli hikayeyi okur.

“Elif’in Sahne Heyecanı

Elif, anaokulunda düzenlenecek yıl sonu gösterisi için çok heyecanlıydı. Öğretmeni ona küçük bir şiir ezberlemesini söylemişti. Günlerce aynanın karşısında pratik yaptı, annesine ve babasına defalarca okudu.

Gösteri günü geldiğinde, Elif sahneye çıkmadan önce kalbinin hızla attığını hissetti. Ellerini sıktı, avuçları terlemişti. Sonunda sahneye çıkıp mikrofonun önüne geçti. Karşısında onu izleyen onlarca kişi vardı!

Tam şiiri söylemeye başlayacakken, birden kelimeleri unuttu!

Sınıf arkadaşları ve öğretmeni ona gülümsüyordu, ama Elif'in yüzü kıpkırmızı oldu. Kalabalığın önünde hata yapmaktan çok utanmıştı. Hemen arkasını dönüp sahneden inmek istedi ama öğretmeni nazikçe ona fısıldadı:

"Derin bir nefes al, hatırlamaya çalış. Hepimiz seni dinliyoruz ve destekliyoruz.

Elif titrek bir nefes aldı, gözlerini kapattı ve yavaşça tekrar denedi. Kelimeler yavaş yavaş aklına gelmeye başladı!

Sonunda şiiri tamamladığında herkes onu alkışladı. Elif önce hâlâ biraz utanıyordu, ama sonra kendisiyle gurur duymaya başladı. Çünkü vazgeçmemişti!

O günden sonra Elif, hata yapmanın ve bazen utanmanın normal olduğunu öğrendi. Önemli olanın, devam etmeye cesaret etmek olduğunu anladı."

Elif neden utanmıştı?

Eğer Elif hemen sahneden inseydi, nasıl hissederdi? **(E2.1.)**

Öğretmeni Elif'e nasıl yardımcı oldu?

Sen Elif'in yerinde olsaydın ne yapardın?

Elif'in kendini daha iyi hissetmesi için neler yapabilirdi?

Benzer bir durumu sen yaşasaydın, utanma duygusuyla nasıl başa çıkabilirdin? **(TAKB.2a)**

(TAKB.2.b)(SDB3.2.SB1.G1)(SDB3.2.SB1.G2)(SDB3.2.SB1.G3)

DEĞERLENDİRME

"En sevdiğin sağlıklı alışkanlık ne?"

Doktora sadece hasta olduğumuz zaman mı gideriz?

Hijyen nedir ve neden önemlidir?

Hasta olduğumuzda neler hissederiz?

Nefes alırken ne oluyor?

Koştığımızda neden daha hızlı nefes alırsınız?

Uyurken nefes alır mıyız?

Utanmak kötü bir duygu mu? Yoksa bazen bize bir şeyler öğretebilir mi?

FARKLILAŐTIRMA:

Zenginleőtirme:

Egzersiz takvimi oluőturup ocukların hareket etmeleri takip edilebilir.

Bir hafta boyunca su tketimini takip etme ve farkındalık geliőtirmek iin su takip izelgesi hazırlanabilir.

Sınıfta bitki yetiőtirerek doęal beslenmenin nemini anlatılabilir.

Destekleme:

Zorlanan ęrencilere bireysel destek sunulur.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı:

Ailelerden ocukları ile birlikte eęlenceli, saęlıklı bir meyve tabaęı hazırlamaları istenir.

Toplum Katılımı:

Sınıfa uzman bir doktor veya diyetisyen davet edilerek ocuklara saęlıklı yaşamla ilgili bir sunum yapmaları istenir.

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

TARİH: 16.04.2027

ALAN BECERİLERİ:

Türkçe Alanı:

TADB. Dinleme

Matematik Alanı

MAB2. Matematiksel Problem Çözme

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Müzik Alanı

MÇB3. Müziksel Çalma

MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER:

Üst Düzey Düşünme Becerileri (KB3)

KB3.3. Eleştirel Düşünme Becerisi

KB3.3.SB1. Olay/konu/problem veya durumu sorgulamak

KB3.3.SB2. Sorgulanan olay/konu/problem veya durum ile ilgili akıl yürütmek

KB3.3.SB3. Akıl yürütmeye ulaştığı çıkarımları yansıtmak

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E1.4. Kendine İnanma (Öz Yeterlilik)

E2. Sosyal Eğilimler

E2.4. Güven

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

E3.4. Analitik Düşünme

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi)

SDB1.2.SB2. Motivasyonunu ayarlamak

SDB1.2.SB2.G1. İlgisini çekecek bir etkinliğe katılmak için harekete geçer.

SDB1.2.SB2.G2. Yapmak istediği etkinlik için uygun materyal arar.

SDB1.2.SB2.G4. Katıldığı etkinliğe dikkatini verir.

SDB1.2.SB2.G5. Katıldığı etkinliği sonuna kadar devam ettirir

SDB2.1. İletişim

SDB2.1.SB2. Duygu, düşünceleri ifade etmek

SDB2.1.SB4. Grup iletişimine katılmak

DEĞERLER:

D3 ÇALIŞKANLIK

D3.3. Araştırmacı ve sorgulayıcı olmak

D3.3.1. Yaratıcılığını geliştirecek faaliyetlere katılır.

D3.3.2. Çeşitli fikir, argüman ve yeni bilgilere açık olur.

D.3.3.3. Bilimsel, teknolojik alanlardaki gelişmelerle ilgili etkinliklere katılmaya istekli olur

OKURYAZARLIK BECERİLERİ:

OB1. BİLGİ OKURYAZARLIĞI

OB1.1.Bilgi İhtiyacını Fark Etme

OB1.1.SB1. Bilgi ihtiyacını fark etmek

OB1.1.SB2. Bilgi türlerini fark etmek (sanatsal, gündelik vb.)

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Türkçe Alanı:

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

TADB.3.a. Dinledikleri/izledikleri materyallerdeki olayların parçalarını belirler.

TADB.3.b. Dinledikleri/izledikleri materyallerde yer alan olayların parçaları arasındaki ilişkiyi belirler.

Matematik Alanı

MAB.8. Matematiksel problemlerin çözümüne ilişkin deneyimlerini, çıkarımlarını ve değerlendirmelerini yansıtabilme

MAB.8.a. Problem çözme sürecini çeşitli yollarla ifade eder.

MAB.8.b. Çözüme ulaştıran stratejinin uygulanabileceği farklı durumlara örnekler verir.

MAB.8.c. Matematiksel problemin çözümüne ilişkin deneyimlerini/fikirlerini arkadaşlarıyla paylaşır.

Sanat Alanı

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

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

Müzik Alanı:

MÇB.4. Müziksel çalma becerilerini sergileyebilme

MÇB.4.a. Duygu ve düşüncelerini çocuk şarkılarını/çocuk şarkısı formlarını artık materyallerden yapılmış çalgılar ve Orff çalgılarını çalarak ifade eder.

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

MSB.2.a. Çocuk şarkılarının/çocuk şarkısı formlarının sözlerini doğru telaffuzla söyler.

MHB3.d. Grupla uyum içerisinde beden perküsyonu (bedenle ritim) yapar.

Kavramlar: Şekiller, üçgen, kare, dikdörtgen, daire, elips, kenar, köşe

Sözcükler: Robotik kodlama,

Materyaller: Renkli kartonlar, çemberler

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf ortamı, okul dışı öğrenme ortamları

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Çocuklar çember oluştururlar. Güne başlama sürecinin rutinleri (hangi gün, ay, mevsimde olduğu konuşulur; gelmeyen çocuklar belirlenir vs.) (SAB.1a) Okula gelirken neler gördükleri sorulur, her bir çocuğun konuşması için ortam oluşturulur. Konuşmak istemeyen çocuklar konuşmaları için teşvik edilir. Öğretmen çocuklara daha önce öğrendikleri şekilleri göstererek isimlerini sorar. Birlikte bu şekillerin kenar ve köşeleri sayılır. Birlikte “Şekil Avı” oyunu oynayacaklarını söyler. Öğrenciler küçük gruplara ayrılır. Öğretmen yere grup sayısı kadar çember koyar. Her çemberin içine bir şekil koyar. Her gruba bir şekil verilir. Müzik başlayınca öğrenci hangi gruptaysa sınıftan o şekli bulur ve çemberin içine yerleştirir. Müzik durunca çemberin içindeki şekiller birlikte sayılır. Şekiller grafikte gösterilir. En fazla şekil bulan grup alkışlanır. **(E2.5.) (E1.4)**

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 merkezi farklı robot görselleri ile zenginleştirilir.

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 şu soruları sorarak sohbet başlatır:

Robotlar nasıl hareket eder?

Bir robota ne yapması gerektiğini kim söyler? **(E1.1.) (E3.4.)**

Sen bir robot olsaydın nasıl hareket ederdin?

Soruları sorulduktan sonra öğretmen çocukların düşünmelerine fırsat verir. Verilen cevapların ardından öğrenciler oyun alanına alınır. “Küçük Mühendisler: Robot Kodlama Oyunu” isimli oyun oynanır.

KÜÇÜK MÜHENDİSLER: ROBOT KODLAMA OYUNU

Amaç: Çocukların temel algoritmik düşünme becerilerini geliştirmek.

Uygulama:

Zemine renkli kağıtlardan veya bantlardan bir labirent yolu hazırlanır.

Çocuklar, bir oyuncak robotu veya bir arkadaşlarını başlangıç noktasından hedefe ulaştırmak için sıralı komutlar verir (örneğin: 2 adım ileri, 1 adım sağa). **(SDB1.2.SB2.G4.) (SDB1.2.SB2.G5)**

Arkadaşları verilen komutlara göre hareket eder. **(KB3.3.SB1.) (KB3.3.SB2.) (KB3.3.SB3.)**

Sonuç: Çocuklar, robotların önceden belirlenen bir sıra ile çalıştığını öğrenir. **(OB1.1.SB1.)(OB1.1.SB2) (MAB.8.a.) (MAB.8.a.) (MAB.8.c)**

Tüm çocuklar oyuna katıldıktan sonra masalara geçerler. Öğretmen çocuklara üzerine farklı şekillerin çizildiği renkli kartonları dağıtır. Öğrencilerin bu şekilleri diledikleri kadar kesip , şekilleri birleştirip boş A4 kağıda yapıştırarak bir robot tasarımlarını ister. Çocuklar boya kalemelerini, makaslarını ve yapıştırıcılarını alarak yerlerine geçer. Kestikleri şekillere boya kalemeleri ile desenler çizebilecekleri söylenir. Çocuklardan tasarladıkları robotun özelliklerini, hangi işleri yapmak için tasarlandığını ve robotlarına bir isim koymaları istenir. **(SNAB.4.ç)** Çalışmalarını tamamlayan çocuklar teker teker ayağa kalkar ve arkadaşlarına tasarladıkları robotu tanıtır. **(SDB1.2.SB2.G1.) (SDB1.2.SB2.G2.)**

7. dergi 27,28,29 ve 30 sayfalar yapılır.

Öğrenciler oyun alanına gelerek aşağıda linkte yer alan şarkılarla robot dansı yaparlar. **(MHB3.d.)**

<https://www.youtube.com/watch?v=5etx3O1Hr9U>

<https://www.youtube.com/watch?v=O7yNu2zEvY4>

Öğrenciler hikaye saati için minderlere geçerler. “Birlikte Ben Bir Robotum” isimli parmak oyunu söylenir.

Ben bir robotum, tıkır tıkır, (Eller sert hareket eder, parmak TADB.3.a. lar oynatılır)

Sağa dönerim, tık tık tık! (Sağa doğru hafif eğilin)

Sola dönerim, tık tık tık! (Sola doğru hafif eğilin)

Bip bip derim, vızzzt vızzzt! (Eller havada titretilir)

Kollarımı kaldırırım yukarı, (Kollar yukarı kaldırılır)

Bacaklarım zıplar hop hop hop! (Zıplanır)

Bir düğmeye basarsanız eğer, (Havada hayali düğmeye basma hareketi yapılır)

Dans ederim, hop hop hop! (Yerinde dans edilir) (TADB.3.a.)(TADB.3.b)

Ardından “Çilek Toplayan Robot” isimli hikaye etkileşimli bir şekilde okunur.

Leyla’nın babası Robi’nin topladığı çilekleri görünce neden şaşırdı?

Leyla fabrikada hangi tür robotları gördü?

DEĞERLENDİRME

Robotlar kendi başına hareket edebilir mi?

Bir robota ne yapacağını nasıl söyleriz?

Bugün hangi hareketleri kodladık?

Senin tasarladığın robotun adı neydi?

Senin tasarladığın robotun özellikleri neydi?

Robot dansı yapmak nasıl hissettirdi?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme:

Robotik kodlama (Yön Kodlama) çalışma sayfaları çocuklara verilir. Zorluk derecesine göre basitten karmaşığa göre çalışma kağıtları dağıtılır.

STEM Robotik Kodlama Dijital Eğitim seti alıp öğrencilerle bireysel uygulamalar yapılabilir.

Destekleme:

Sağını solunu karıştıran öğrenciler için yönünü bulmaları için öğretmen omuzlarına dokunarak yardımcı olabilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı:

Çocuklar aileleri ile birlikte artık materyaller kullanarak 3 boyutlu bir robot tasarımı yapıp okula getirirler. Hazırladıkları robotun sunumunu arkadaşlarına yaparlar.

Ailelere robotik kodlama (Yön Kodlama) etkinlikleri çalışma kağıdı olarak gönderilir. Aileler çocukları ile birlikte bu etkinlikleri yapar.

Toplum Katılımı:

Bir bilim müzesine gezi düzenlenebilir.

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

TARİH: 19.04.2027

ALAN BECERİLERİ:

Türkçe Alanı:

TADB. Okuma

TAKB. Konuşma

Matematik Alanı:

MAB1. Matematiksel Muhakeme

Sosyal Alanı:

SBAB1. Zamanı Algılama ve Kronolojik Düşünme

Sanat Alanı:

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.10.Çıkarım Yapma Becerisi

KB2.10.SB1. Mevcut bilgisi dâhilinde varsayımda bulunmak

KB2.10.SB3. Karşılaştırmak

KB2.10.SB5. Değerlendirmek

KB2.14. Yorumlama Becerisi

KB2.14.SB2. Mevcut olay/konu/durumu bağlamdan kopmadan dönüştürmek

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal eğilimler

E2.5. Oyun severlik

E3. Entelektüel eğilimler

E.3.6. Özgün olma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

DB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi)

SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi)

SDB1.2.SB2. Motivasyonunu ayarlamak

SDB1.2.SB2.G1. İlgisini çekecek bir etkinliğe katılmak için harekete geçer.

SDB1.2.SB2.G2. Yapmak istediği etkinlik için uygun materyal arar.

SDB1.2.SB2.G4. Katıldığı etkinliğe dikkatini verir.

SDB1.2.SB2.G5. Katıldığı etkinliği sonuna kadar devam ettirir

SDB2.1. İletişim

SDB2.1.SB2. Duygu, düşünceleri ifade etmek

SDB2.1.SB4. Grup iletişimine katılmak

DEĞERLER:

D6.Dürüstlük

D6.1. Samimi olmak

D6.1.1. Üzerine düşen görevleri yerine getirir.

D6.1.2. Karşılaştığı ikilem durumlarında iyi niyetli ve doğru sözlü davranması gerektiğini bilir.

D15.Sevgi

D15.1. Anlayışlı ve barışçıl olmak

D15.1.1. İnsanları farklılıklarıyla kabul eder.

D20.Yardımseverlik

D20.3. İyiliksever olmak

D20.3.1. İyilik yapmaya istekli olur.

D20.3.2. Doğaya ve hayvanlara iyi davranır

OKURYAZARLIK BECERİLERİ:

OB4. Görsel Okuryazarlık

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 ifade etmek

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Türkçe Alanı:

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

a. Dinledikleri/izledikleri materyallerdeki olayları belirler.

TAKB.2. Konuşma sürecinin içeriğini oluşturabilme

a. Konuşacağı konu ile günlük yaşamı arasında bağlantı kurar.

b. Konuşmanın devamı hakkındaki tahminini söyler.

Matematik Alanı:

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

- a. Bir bütünü oluşturan parçaları gösterir.
- b. Eş / eşit olan / olmayan parçaları gösterir.

Sosyal Alanı:

SAB.4.Günlük yaşamda merak ettiği coğrafi olay/olgı ve mekânlara/durumlara yönelik sorular sorabilme

- a.Günlük hava olaylarını uygun şekilde ifade eder.

Sanat Alanı:

SNAB4. Sanat etkinliği uygulayabilme

- SNAB.4. ç Sanat etkinliklerinde yaratıcı ürünler oluşturur

Kavramlar: Aynı-Farklı-Benzer

Sözcükler: Kilit,

Materyaller: Farklı anahtarlar, renkli kağıtlar, boya kalemleri

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf ortamı, okul dışı öğrenme ortamları

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Çocuklar çember oluştururlar. Güne başlama sürecinin rutinleri (hangi gün, ay, mevsimde olduğu konuşulur; gelmeyen çocuklar belirlenir vs.) (SAB.1a) Okula gelirken neler gördükleri sorulur, her bir çocuğun konuşması için ortam oluşturulur. Konuşmak istemeyen çocuklar konuşmaları için teşvik edilir. Sınıfa bir kese içinde değişik anahtarlar getirilir. (E1.1.)Kese sallanarak çocukların dikkati çekilir ve torbanın içinde ne olduğunu tahmin etmeleri istenir. Çocukların tahminleri dinlenir. Torba açılarak anahtarlar çocuklarla beraber incelenir.

Anahtarlar çocuklara verilir ve sırayla sınıfın kapısına uygun olan anahtar olup olmadığı denir. Kapı uygun anahtar ile açılır kapanır. Her anahtarın farklı bir şeyi açtığı belirtilir. Daha sonra kraft kağıdından büyük bir anahtar görseli hazırlanarak sınıfın duvarına asılır. Çocuklara anahtar görseli gösterilerek “Bu anahtar nereye ait olabilir? Bu anahtar kimin/kimlerin olabilir? Bu anahtar senin olsa neyi açmak isterdin?” vb. sorular sorularak çocuklarla sohbet edilir (KB2.14.SB2.) (E.3.6.) (SDB2.1.SB2)(SDB2.1.SB3)

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

ETKİNLİKLER

Öğretmen çocukları iki gruba ayırır. Her grubun önüne bir masa konur. Masanın üzerinde bulunun kâğıtta birbirinden farklı çizilmiş anahtar resimlerinin gölgeleri vardır. Masanın diğer yanında ise renkli kartonlara çizilmiş bu gölgelere ait anahtarlar vardır. Öğretmen sırayla her gruptan bir öğrenci çağırır. Müzik başladığında çocuklar anahtarlar ile gölgelerini eşleştirmeye başlar. Eşleştirmesi biten çocuk masasının üstündeki zile basar. Zile ilk basan öğrenci oyunu kazanır. (MAB.2.a) (MAB.2.b) (E2.5)

Çocuklar daha sonra minderlere geçerler. “Sihirli Anahtar” isimli hikâye etkileşimli bir şekilde okunur.

SİHİRLİ ANAHTAR

Küçük bir kasabada, herkesin merak ettiği eski bir sandık vardı. Sandığın üzerinde altın harflerle yazılmış bir yazı vardı:

"Bu sandığı açabilen, içindeki en büyük hazineyi keşfedecek!"

Fakat kimse sandığı açamıyordu. Kasabanın en güçlü adamı, en zeki kadını, en yaşlı bilgisi...

Hepsi denemişti ama başarısız olmuştu.

Bir gün, Mert adında iyi kalpli bir çocuk, sandığı merak etti ve yanına gitti. Tam o sırada yaşlı bir bilge ona yaklaştı ve eline küçük bir anahtar verdi.

"Bu sihirli anahtarı kullanmadan önce, dört önemli sırrı öğrenmelisin," dedi bilge.

Mert heyecanlandı. "Nedir o sırlar?" diye sordu.

1. DÜRÜSTLÜK ANAHTARI

Bilge gülümseyerek, "Önce dürüst olmalısın," dedi. "Gerçekleri söyleyen, doğruyu savunan herkesin kalbi güçlü olur."

Mert düşündü. Oyun oynarken bile bazen küçük yalanlar söylediğini hatırladı. Bundan sonra her zaman dürüst olmaya karar verdi.

2. YARDIMSEVERLİK ANAHTARI

Bilge devam etti: "İnsanlara yardım etmek, gerçek bir anahtardır. Paylaşan ve yardım eden insanın kapıları her zaman açılır."

Mert o günden sonra ihtiyacı olanlara yardım etmeye, arkadaşlarına destek olmaya karar verdi.

3. SEVGİ ANAHTARI

Bilge, "Sevgi her kapıyı açar," dedi. "Kalbindeki sevgiyi göster, insanları kırma, onları sev ve saygı duy."

Mert, ailesine ve arkadaşlarına daha çok sarılmaya, sevgisini göstermeye karar verdi.

4. SABIR ANAHTARI

Son olarak bilge, "Bazen beklemek ve sabırlı olmak gerekir. Hemen pes etme, emek verersen başarırısın!" dedi.

Mert sabırlı olmayı öğrenmeye karar verdi

HAZİNEYİ KEŞFETME ZAMANI!

Tüm bu değerleri öğrenen Mert, sihirli anahtarı sandığın kilidine yerleştirdi ve çevirdi...

KAPAK AÇILDI!

Sandığın içinden parlayan bir ayna çıktı. Mert aynaya baktığında kendini gördü

Bir not vardı: "Gerçek hazine, iyi bir kalptir. Senin içindeki dürüstlük, yardımseverlik, sevgi ve sabır, dünyadaki en büyük hazinedir!"

Mert gülümsedi. Artık en büyük hazineyi keşfetmişti: İYİ BİR İNSAN OLMAYI!

(KB2.10.SB1.) (KB2.10.SB3)(KB2.10.SB5).

Bilge Mert'e kaç tane anahtar verdi?

Bu anahtarlar hangi kapıların anahtarıydı?

Bu kapıların açılması için ne yapmak gerekmiş?

Hikâyeden sonra çocuklara masalara geçer. Öğretmen boş bir A4 kağıdına büyük bir anahtar deliği resmi çizer. Bunun sihirli bir kapıya ait anahtar deliği olduğunu çocuklara söyler.

Sence bu kapının arkasında ne olabilir?

Anahtar deliğinden bakınca kapının ardında ne görüyorsun? **(E.3.6.)**

Hayal gücün sınırsız olduğu için istediğin şeyi görebilirsin.

Bu anahtar deliğine gördüğün şeyin resmini çizebilir misin? **(TAKB.2.a) (TAKB.2.b)**

Çizimler tamamlanınca çocuklar çizdiği resimleri arkadaşlarına anlatır. Daha sonra etkinlikler sınıf panosunda sergilenir. **(SNAB.4. c)**

7. kitap 31, 32, 33 ve 34. Sayfalar yapılır.

DEĞERLENDİRME

Dürüstlük nedir?

Bir oyuncağını kırdığında bunu annen veya baban fark etmezse, ne yaparsın?

a) Söylerim çünkü doğru olan budur.

b) Saklarım çünkü kimse fark etmedi.

Bir oyun oynarken kazanan kişiye ödül veriliyor ve sen kazanmadığın halde kazandığını söyleyen kimse anlamayacak. Ne yaparsın?

a) "Ben kazanmadım, başkası kazandı." derim çünkü dürüst olmak önemlidir.

b) "Kazandım!" derim çünkü ödül almak isterim

Eğer arkadaşın yere düştüyse ama öğretmen neden düştüğünü sorduğunda senin ittiğini söyleyse, ne yaparsın?

a) "Evet, yanlışlıkla ittirdim, özür dilerim."

b) "Ben hiçbir şey yapmadım!" derim çünkü ceza almak istemem.

İnsanların kalbinin kilidini açan sihirli sözcüklerin ne olduğunu biliyor musun?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme:

Anahtar halkaları alınarak çocukların sevdiklerine hediye edebilecekleri bir anahtarlık yapılabilir. Boş kağıda çizilen resimler laminasyon makinesinde lamine edilir. Lamine edilen anahtarlıklar öğrenciler tarafından kesilir. Ucu delgeç ile delinerek halkaya takılır.

Destekleme:

Oyunda yarışmak istemeyen öğrenci olursa süre kısıtlanması ve yarışma olmadan eşleştirme oyununu tamamlayabilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı:

Aile bireyleri bir araya gelerek "İyilik Kutusu" adı verilen bir kutu hazırlar. Her aile bireyi her gün (veya haftada birkaç kez), dürüstlük, sevgi ve yardımseverlikle ilgili yaptığı güzel bir davranışı küçük bir kağıda yazar ve kutuya atar. Haftada bir kez veya belirlenen bir zamanda, kutu açılır ve içindeki notlar birlikte okunur.

Aile bireyleri, o hafta en çok hangi değeri uyguladıklarını fark eder ve daha fazla geliştirmek için konuşurlar.

Toplum Katılımı:

Mahallede veya okulda bir "İyilik Günü" belirlenir.

Gönüllüler ve katılımcılar, o gün toplum için faydalı etkinlikler düzenler:

Gıda yardımı: İhtiyaç sahiplerine yemek veya gıda paketi dağıtımı.

Fidan dikme: Çevreyi güzelleştirmek için ağaç veya çiçek dikimi.

Kütüphane bağışı: Kitap toplayıp bir okul veya kütüphaneye bağış yapma.

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

TARİH: 20.04.2027

ALAN BECERİLERİ:

Türkçe Alanı:

TAOB. Dinleme

TAKB. Konuşma

TAEOB. Erken Okuryazarlık

Fen Alanı:

FBAB1. Bilimsel Gözlem Yapma

FBAB.6. Deney yapma

Sosyal Alanı:

SBAB1. Zamanı Algılama ve Kronolojik Düşünme

Sanat Alanı:

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Müzik Alanı:

MYB5. Müziksel Yaratıcılık

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.10.Çıkarım Yapma Becerisi

KB2.10.SB1. Mevcut bilgisi dâhilinde varsayımda bulunmak

KB2.11. Gözleme Dayalı Tahmin Etme Becerisi

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

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

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal eğilimler

E2.5. Oyun severlik

E3. Entelektüel eğilimler

E3.2. Yaratıcılık

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.1. İletişim

SDB2.1.SB2. Duygu, düşünceleri ifade etmek

SDB1.2.SB2. Motivasyonunu ayarlamak

SDB1.2.SB2.G1. İlgisini çekecek bir etkinliğe katılmak için harekete geçer.

SDB1.2.SB2.G2. Yapmak istediği etkinlik için uygun materyal arar.

DEĞERLER:

D17.Tasaruuf

D17.1. Bilinçli tüketici olmak

D17.1.3. Yerli ve sürdürülebilirliğe katkısı olan ürünlerin tercih edilmesi gerektiğini bilir.

D17.1.4. İsrafın zararlarını fark eder.

OKURYAZARLIK BECERİLERİ:

OB1. Bilgi Okuryazarlığı

OB1.1. Bilgi İhtiyacını Fark Etme

OB8. SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK OKURYAZARLIĞI

OB8.1.Sürdürülebilirliğive sürdürülebilir kalkınmayı anlama

OB8.1.SB1. Sürdürülebilir ve sürdürülebilir olmayan süreçlerin farkında olmak

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Türkçe Alanı:

TAKB.2. Konuşma sürecinin içeriğini oluşturabilme

a. Konuşacağı konu ile günlük yaşamı arasında bağlantı kurar.

b. Konuşmanın devamı hakkındaki tahminini söyler.

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

b. Dinledikleri/izledikleri materyallerdeki olayları belirler.

TAEOB.5. Okuma öncesi becerileri kazanabilme

a. Kitabın temel unsurlarını bilir.

TAEOB.6. Yazma öncesi becerileri kazanabilme

a. Boyama ve çizgi çalışmaları yapar.

Sosyal Alanı:

SAB.4.Günlük yaşamda merak ettiği coğrafi olay/olgu ve mekânlara/durumlara yönelik sorular sorabilme

a.Günlük hava olaylarını uygun şekilde ifade eder.

Fen Alanı:

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

ç. Materyallerin gözlemlenebilir özellikleriyle ilgili verileri duyuları aracılığıyla toplar.

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

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

e. Basit düzeyde deney tasarlamak için malzemeler seçer.

f. Birkaç malzeme kullanarak deney yapar

Sanat Alanı:

SNAB4. 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:

MYB.1. Müziksel deneyimlerinden yola çıkarak müziksel ürün ortaya koyabilme

a. Beden perküsyonuyla/hareketle/dansla planlı veya doğaçlama ritim üretir.

Kavramlar: Islak- kuru

Sözcükler: Kağıt, geri dönüşüm, ayraç, matbaa, yayınevi , kitabevi , yazar, illüstratör

Materyaller: Renkli kartonlar, boya kalemli, makas, yapıştırıcı

Geri dönüşüm kâğıt yapımı için malzemeler;

Kullanılmış kağıtlar (gazete, eski defter sayfaları, dergi parçaları)

Su

Büyük bir kase

Blender (karıştırıcı)

İnce bir elek veya çerçeveli tel süzgeç

Temiz bir havlu veya bez

Merdane veya ağır bir kitap

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf ortamı, okul dışı öğrenme ortamları

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Çocuklar çember oluştururlar. Güne başlama sürecinin rutinleri (hangi gün, ay, mevsimde olduğu konuşulur; gelmeyen çocuklar belirlenir vs.) (SAB.1a) Okula gelirken neler gördükleri sorulur, her bir çocuğun konuşması için ortam oluşturulur. Konuşmak istemeyen çocuklar konuşmaları için teşvik edilir. Daha sonra aşağıdaki bilmeceler ve sorular sorulur.

Bilgi verir herkese, En güzel dosttur bize.

(Kitap)

Yazın giyinir, kışın soyunur, meyvesini eller alır, yaprağını yeller alır. (Ağaç) (KB2.10.SB1.)

Kâğıdı günlük hayatımızda nerelerde kullanıyoruz?

Kâğıt olmasaydı kitaplar nasıl olurdu?”

Kitap yapmak için kâğıt yerine başka hangi malzemeleri kullanırdık? (OB1.1.)

Eskiden insanlar kâğıt yokken nereye resim yapıyorlarmış? (TAKB.2.a) (TAKB.2.b)

Nereye yazı yazıyorlarmış? soruları çocuklara sorulur. Çocuklara bugün kâğıdın yolcuğunu ve kitap sevgisi ile ilgili etkinlikler yapacakları söylenir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklar ilgileri doğrultusunda öğrenme merkezlerine yönlendirilir. Çocukların süreleri dolduğunda öğrenme merkezlerinde yer değiştirilirken çocukların birbirlerine teşekkür etmeleri, saygılı davranmaları gerektiği hatırlatılır. Kitap merkezi öğrencilerin ilgisini çekecek şekilde zenginleştirilir. Kitap merkezinin yanına minderler veya masa ve sandalyeler, ışıklar kullanılarak bir okuma köşesi yapılabilir. Öğrenciler kitapları incelemek için okuma köşesine yönlendirilir. Öğrencilerle kitap merkezi kuralları hakkında sohbet edilir. Çocuklar inceledikleri kitapları arkadaşlarına anlatır.

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 kâğıdı kullanılması gerektiği, çıktıktan sonra sabunla ellerin yıkanması gerektiği, yıkanan ellerin kurulması gerektiği) ellerini yıkayan çocuklar sıraya geçer ve beslenme alanına geçilir.

ETKİNLİKLER

Öğrenciler yarım daire şeklinde oturur.

Öğretmen çocuklara kâğıdın hangi maddeden yapıldığını bilip bilmediklerini sorar. öğrencilerin yanıtlarından sonra “Kâğıdın Yolcuğu” isimli hikayeyi anlatır.

“KAĞIDIN YOLCULUĞU

Bir varmış, bir yokmuş... Uzak bir ormanda, gökyüzüne doğru uzanan, yaprakları rüzgârda dans eden genç bir ağaç yaşarmış. Bu ağacın adı Meşe’imış. Meşe, ormanda kuşlarla, sincaplarla ve kelebeklerle mutlu mesut yaşarken bir gün bir ormancı gelmiş.

Ormancı demiş ki:

“Sevgili Meşe, senden güzel kağıtlar yapacağız ve bu kağıtlar kitaplara dönüşecek! O kitaplarda çocuklar harika hikâyeler okuyacak.”

Meşe, biraz üzölmüş ama aynı zamanda heyecanlanmış. “Eğer çocuklar beni okuyarak mutlu olacaksa, bu çok güzel bir şey!” diye düşünmüş.

Kağıt Olma Macerası

Ormancılar Meşe’yi dikkatlice kesmiş ve kocaman kamyonlarla fabrikaya götürmüşler. Burada Meşe’nin dalları küçük küçük parçalara ayrılmış, suyla karıştırılmış ve yumuşacık bir hamura dönüşmüş. Sonra bu hamur büyük makinelere girmiş ve ince ince düz kağıtlara dönüşmüş! Meşe artık bembeyaz, pırıl pırıl bir kağıtmış! Ama macerası burada bitmemiş...

Kitap Olma Zamanı

Kağıtlar, büyük bir matbaaya gitmiş. Orada üzerine renkli resimler ve harfler basılmış. Sayfalar bir araya getirilmiş ve bir kitap haline getirilmiş! Meşe artık bir hikâye kitabıymış!

Geri Dönüşüm Mucizesi

Zaman geçmiş, kitap eskiyip yıpranmış. Ama çocuklar kitabı çöpe atmak yerine geri dönüşüm kutusuna koymuşlar. Bir gün kağıtlar tekrar fabrikaya gitmiş, yeniden hamur olmuş ve bambaşka bir deftere dönüşmüş!

Meşe artık çocukların yazılar yazdığı bir deftermiş ve onların hayallerini, resimlerini ve masallarını taşıyormuş!

Ve böylece Meşe’nin yolculuğu hiç bitmemiş... Hep yeni şekillere bürünerek dünyayı dolaşmaya devam etmiş!”

Daha sonra kâğıdın oluşumunu anlatan eğitici video izlenir.

<https://www.youtube.com/watch?v=9JBIWphID8g>

Öğretmen her bir kâğıdın yapılması için çok emek harcandığını, ağaclar kullanıldığını için kaynaklarımızın tükenmemesi için hiçbir kâğıdı israf etmemeleri gerektiğini çocuklara anlatır. Eskiye ve yırtılan kitapların atılmaması tamir edilmesi veya geri dönüşüme gönderilmesi gerektiği vurgulanır.

Öğretmen kitap merkezinden bir kitap alır. Her kitabın bir yazar, çizer ve yayınevinin olduğunu anlatır. Bir kitabevine veya kırtasiyeye giderek kitap satın alabiliriz. Her kitaptan yeni bilgiler öğreniriz. **(TAEOB.5.)**

Peki kitapları nasıl kullanmalıyız?

En çok sevdiğiniz kitap hangisi?

En sevdiğiniz kitap kahramanı kim?

Bir kitabı okurken kaldığımız yeri unutmamak için ne yapabiliriz? **(TADB.3.a) (TADB.3.b)**

Alınan yanıtlardan sonra öğretmen birlikte bir kitap ayraçı yapacaklarını söyler. Çocuklar renkli kartonlar, boya kalemleri, yapıştırıcı ve makaslarını alarak masalara geçer. Öğretmen ayraç boyutunda kartona çizdiği dikdörtgen kalıbı öğrencilere verir ve diledikleri gibi süslemelerini

ister. **(E3.2.) (SDB1.2.SB2.G) (SDB1.2.SB2.G2** Öğrenciler kitap ayraçlarını hazırladıktan sonra 7. Kitap 37. Sayfayı yapar. **(TAE0B.6)**

(SNAB.4. ç) (SNAB.4. d)

Daha sonra öğrenciler oyun alanında yarım daire şeklinde oturarak 7 emoji isimli ritim çalışmasını yapar. **(MYB.1a) (MYB.1.b) (E2.5)**

<https://www.youtube.com/watch?v=75pcbe0U8Rg>

DEĞERLENDİRME

Kağıt hangi maddeden yapılır?

Kağıt nasıl üretilir

Geri dönüşüm neden önemlidir?

Kitabı yazan kişiye ne denir?

Kitabın resimlerini yapan kişiye ne denir?

Kitaplara nasıl davranmalıyız?

Eğer sen bir kitap yazsaydın ismi ne olurdu?

Kitabının kahramanı kim olurdu?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme:

https://www.youtube.com/watch?v=XvgHNH_n8JQ karton ve ambalaj kağıtlarının geri dönüşüm videosu izlenir.

Kullanılan kağıtlar sınıfta doğal yöntemlerle tekrar geri dönüştürülebilir.

1. Kağıtları Küçük Parçalara Ayırın

Kullanılmış kağıtları küçük küçük yırtın ve büyük bir kaseye koyun.

2. Suyu Islatın

Kağıtların üzerini geçecek kadar su ekleyin ve birkaç saat bekletin. (Daha hızlı olsun isterseniz sıcak su kullanabilirsiniz.)

3. Karıştırarak Kâğıt Hamuru Yapın

Islanan kağıtları bir blender içine koyun ve üzerine biraz daha su ekleyerek pürüzsüz bir hamur haline gelene kadar karıştırın. **(FAB.1.c) (FAB.1.d)**

4. Elekten Geçirerek Şekil Verin

Hazırladığınız kâğıt hamurunu ince bir elek veya çerçeveli süzgecin üzerine dökün ve fazla suyunu süzün. Ellerinizle düzeltip kâğıdın şeklini oluşturun.

5. Fazla Suyunu Alın ve Kurutun

Hamurun üzerine bir havlu veya bez koyun ve merdane veya ağır bir kitapla bastırarak fazla suyunu çıkarın. Daha sonra serin bir yerde kurumaya bırakın. **(FAB.6.a)(FAB.6.b)**

6. Yeni Kağıdınızı Kullanın!

Kuruyan kağıdınız artık yazı yazmak, resim yapmak veya el işi projeleri için hazır!
(KB2.11.SB1) (KB2.11.SB2)

Bu yöntemle eski kağıtları çöpe atmak yerine yeniden değerlendirebilir, doğayı koruyabilir ve eğlenceli bir geri dönüşüm etkinliği yapabilirsiniz! **(OB8.1.SB1) (D17.1.3.) (D17.1.4.)**

Destekleme:

Etkinliklerde zorlanan öğrencilere bireysel destek sağlanır.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı:

Aileler çocukları ile bir kitabevine gidip birlikte kitap satın almaları için yönlendirilir. Bulundukları il ve ilçenin kütüphanesine giderek üyelik sağlayarak diledikleri kitabı alabilecekleri de hatırlatılır. Çocukların odasına çocukların boyuna uygun, çocukların diledikleri zaman istediği kitabı alabilecekleri bir kitaplık koymaları konusunda bilgilendirilir. Aile içerisinde her akşam kitap okuma saati yaparak çocuklara rol model olabilecekleri vurgulanır.

Ailelere çocukları ile birlikte kütüphanelerini incelemeleri ve eskiyen, yırtılan kitapları varsa birlikte tamir etmeleri söylenir.

Toplum Katılımı:

Bir geri dönüşüm tesisi ziyaret edilip kağıtların ve kartonların geri dönüşüm yolcuğu gözlemlenebilir.

Bir kütüphane gezisi düzenlenebilir.

GÜNLÜK PLANLAR

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

TARİH: 21.04.2027

ALAN BECERİLERİ:

Türkçe Alanı:

TAOB. Okuma

Sosyal Alanı:

SBAB2. Kanıta Dayalı Sorgulama ve Araştırma

SBAB16. Eleştirel ve Sosyolojik Düşünme

Sanat Alanı

SNAB1. Sanat Türlerini ve Tekniklerini Anlama

SNAB2. Sanat İnceleme

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

KAVRAMSAL BECERİLER:

Bütünleşik Beceriler (KB2) KB2.7.

Karşılaştırma Becerisi

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

KB2.7.SB2. Belirlenen özelliklere ilişkin benzerlikleri listelemek

KB2.7.SB3. Belirlenen özelliklere ilişkin farklılıkları listelemek

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal eğilimler

E2.5. Oyun severlik

E3. Entelektüel eğilimler

E3.5. Soru Sorma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.3. Sosyal Farkındalık Becerisi

SDB2.3.SB4. Toplumsal normlar hakkında bir anlayış geliştirmek SDB2.3.SB4.G3. Kendi ülkesinin miras ve varlıklarını koruma etkinliklerine katılır. SDB2.3.SB4.G4. Farklı kültürel miras ve varlıklarını koruma etkinliklerine katılır

DEĞERLER:

D14 SAYGI

D14.3. Çevresine, millî ve manevi değerlerine saygı duymak

D14.3.2. Millî ve manevi değerlere duyarlı davranır.

VATANSEVERLİK

D19.1. Millî bilinç sahibi olmak

D19.1.3. Konuşmasında yabancı kelimeler kullanmaktan kaçınır.

OKURYAZARLIK BECERİLERİ:

OB5. KÜLTÜR OKURYAZARLIĞI

OB5.1.Kültürü Kavrama

OB5.1.SB1. Kültürel kavramları tanımak OB5.1.SB2. Kültür unsurlarını fark etmek

OB5.1.SB3. Kendi kültürünü fark etmek

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

OB5.3.Kültürel Etkileşim

OB5.3.SB2. Farklı kültürleri keşfetmek

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Türkçe Alanı:

TAOB.2. Görsel materyallerden anlamlar üretebilme

TAOB.2.c. Görsel okuma materyallerinde yer alan bilgilerden yararlanarak çıkarım yapar.

TAOB.2.ç. Görsel materyalleri karşılaştırarak benzerlik ve farklılıkları ortaya koyar.

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

TAOB.3.a. Görsel materyallerde yer alan olayların parçalarını belirler.

TAOB.3.b. Görsel okuma materyallerinde yer alan olayların parçaları arasındaki ilişkiyi belirler.

Sosyal Alan

SAB.5. Merak ettiği konuya yönelik kaynakları inceleyebilme

SAB.5.a. Yakın çevresinde merak ettiği konulara yönelik görsel/ işitsel kaynakları inceler.

SAB.21. Toplumsal yaşama yönelik merak ettiği konuyu sorgulayabilme

SAB.21.a. Farklı toplumların özel gün, yemek, giysi, müzik gibi kültürel özelliklerini kendi kültürüyle karşılaştırır.

Sanat Alanı

SNAB.1. Temel sanat kavramlarını ve türlerini anlayabilme

SNAB.1.ç. Dramaya özgü seçtiği materyalleri amacına uygun şekilde kullanır.

SNAB.2. Sanat eseri inceleyebilme

SNAB.2.c. Yer aldığı drama etkinliğinde geçen canlandırmalara ilişkin gözlemlerini ifade eder.

SNAB.2.e. Drama etkinliğinin konusu hakkında sorular sorar.

SNAB.2.f. Drama etkinliğinde geçen konu, durum ya da hikâyeye ilişkin tahmin yürütür.

SNAB.2.h. Drama etkinliğinde geçen konu, durum ya da hikâyeye yönelik duygu ve düşüncelerini ifade eder.

SNAB.2.ı. Drama etkinliğinde geçen konu, durum ya da hikâyeye yönelik duygu ve düşüncelerinin nedenlerini açıklar.

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.c. Katıldığı drama etkinliği için gerekli olabilecek materyalleri seçer.

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

Kavramlar: Aynı, farklı, benzer

Sözcükler: Kültür, miras, âdet, gelenek, ülke

Materyaller: Boya kalemleri, makas, yapıştırıcı ve Dünya Haritası/Küresi

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf ortamı, okul dışı öğrenme ortamları

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Çocuklar çember oluştururlar. Güne başlama sürecinin rutinleri (hangi gün, ay, mevsimde olduğu konuşulur; gelmeyen çocuklar belirlenir vs.) (SAB.1a) Okula gelirken neler gördükleri sorulur, her bir çocuğun konuşması için ortam oluşturulur. Konuşmak istemeyen çocuklar konuşmaları için teşvik edilir. Öğretmen bir dünya haritası veya bir dünya küresi getirir. Çocuklara kendi ülkemiz dışında dünya üzerinde başka hangi hangi ülkeler olduğunu sorar.

“Dünya kocaman bir ev gibidir. Bu evin içinde birçok ülke, birçok şehir, birçok ev ve birçok çocuk yaşar.

Ama hepsi farklıdır! Tıpkı çoraplarımızın, oyuncaklarımızın veya sevdiğimiz yemeklerin farklı olması gibi.

Bazı çocuklar "Merhaba" der.

Bazıları "Hello",

Bazıları "Hola",

Bazıları da "Salam" ya da "Bonjour" der.

Ama hepsi de selam vermek ve arkadaş olmak ister!

Bazı çocuklar sarı saçlıdır, bazıları siyah.

Bazıları ince giyinir çünkü yaşadıkları yer sıcaktır.

Bazıları kalın montlar giyer çünkü kar yağar!

Bazı çocuklar pilav yer, bazıları makarna, bazıları da pirinçli köfte sever.

Ama hepsi de oynamayı, gülmeyi ve arkadaş edinmeyi çok sever!

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

Çocuklar minderlere geçer. Öğretmen 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramını Atatürk'ün tüm dünya çocuklarına armağan ettiğini söyler. Bugün dünyanın farklı ülkelerindeki çocukların ülkelerini, dillerini, bayraklarını inceleyeceklerini söyler.

Ülkemizin ve bulunduğumuz şehrin turistik yerleri ve yöresel yemek, kıyafet, adet gelenek ve görenekleri olduğu gibi dünyadaki diğer ülkelerin de aynı şekilde kendilerine ait şehrin turistik yerleri ve yöresel yemek, kıyafet, adet gelenek ve görenekleri olduğu söylenir. seçilen 3-4 ülkeyi tanıtır (örneğin Türkiye, Japonya, Fransa, Brezilya). Her ülkenin meşhur yiyeceği, kıyafetleri, oyunları ve dilleri hakkında kısa bilgiler verilir. "Fransa'da insanlar kahvaltıda kruvasan yerler, Japonya'da çocuklar origami yapmayı çok sever, çubuklarla yemek yerler" gibi eğlenceli örnekler paylaşılır.(OB5.1.,OB5.3.,D14.3.)

Çeşitli ülkelerin bayrakları ve önemli yapılarının görselleri gösterilir.(SAB.5.)

Dillerinin de farklı olduğu söylenir ve farklı dillerde “Merhaba” denildiği, turistik yerleri ve yöresel yemek, kıyafet, adet gelenek ve görenekler anlatılır. Bizim kültürümüze ya da dilimize benzeyen ülkeler olup olmadığı hakkında konuşulur.(SAB.21.,TAOB.2.,TAOB.3.,KB2.7.)

Daha sonra [Canım Kardeşim - Ülkeler - Eğitici Film](#), [23 Nisan ve Farklı Ülkeler Eğitici Film](#) ve [Farklı Ülke Çocukları Nasıl Giyinir? - Okul Öncesi Eğitim Video](#) izlenir.

Çocuklar masalarına geçer .Öğretmen çocuklara farklı ülkelerde yaşayan çocukların kıyafetleri, saç modelleri, ten renkleri hakkında görseller gösterir.

“Hepsi farklı ama hepsi çocuk. Sence hangisiyle arkadaş olmak isterdin?” gibi sorularla sohbet edilir.

Her çocuğa bir çocuk figürü şablonu verilir.

Çocuklar istedikleri kültürde bir çocuk seçer ve onu süsler:

- Kumaşla kıyafet yapar,
- Simle detay ekler,
- Pamukla saç yapabilir,
- Ten rengi farklı boyalarla boyanabilir.

Kolaj Oluşturma:

Tüm çocukların yaptığı figürler büyük bir dünya haritası şeklindeki fon kartonuna yapıştırılır.

Ortasına “Dünya Hepimizin” ya da “Herkes Farklı, Hepimiz Dostuz!” yazılır.

Her çocuk yaptığı figürü arkadaşlarına tanıtır.

İsterse o çocuğun ismini ve ülkesini kendisi uydurabilir.

DEĞERLENDİRME

Bugün neler yaptık?

En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?

Hiç başka bir ülkeye gittin mi?

İzlediğimiz ülkelerden hangisi ilgini çekti? Neden?

Diğer kültürlerin bize benzeyen, aynı ya da farklı yönleri var mı?

Hangi ülkede yaşamak isterdin?

Farklı ülkelerde yaşasaydın ne yemek isterdin?

Bugün dünyayı dolaştık, farklı ülkeleri tanıdık! Sizce başka hangi ülkeleri tanımalıyız

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme:

"Ülkeler Çemberi" oyunu oynanır: Çocuklar el ele tutuşarak farklı ülkelerin selamlaşma şekillerini denerler (tokalaşma, eğilme, el sallama vb.).

Japonya: "Kon'nichiwa!" (Merhaba)

Fransa: "Bonjour!" (Merhaba)

Brezilya (Portekizce): "Olá!" (Merhaba)

Türkiye: "Merhaba!"

Destekleme:

Etkinliklere katılmaya çekinen çocuklar cesaretlendirilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı:

Ailelerden çocukları ile birlikte farklı ülkeler hakkında birlikte araştırma yapmaları istenir.

Toplum Katılımı:

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

TARİH: 22.04.2027

ALAN BECERİLERİ:

Türkçe Alanı:

TADB. Dinleme

TAKB. Konuşma

TAEOB. Erken Okuryazarlık

Sosyal Alanı:

SBAB.8. Coğrafi Sorgulama

SBAB.18. Eleştirel ve Sosyolojik Düşünme

Sanat Alanı:

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Müzik Alanı:

MSB2. Müziksel Söyleme

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.3. Özetleme Becerisi

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

SDB2.3. Sosyal Farkındalık Becerisi

SDB2.3.SB4. Toplumsal normlar hakkında bir anlayış geliştirmek

SDB2.3.SB4.G3. Kendi ülkesinin miras ve varlıklarını koruma etkinliklerine katılır.

SDB2.3.SB4.G4. Farklı kültürel miras ve varlıklarını koruma etkinliklerine katılır.

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal eğilimler

E2.2. Sorumluluk

E3. Entelektüel eğilimler

E3.5. Soru Sorma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi)

SDB1.2.SB2. Motivasyonunu ayarlamak

SDB1.2.SB2.G1. İlgisini çekecek bir etkinliğe katılmak için harekete geçer.

SDB1.2.SB2.G2. Yapmak istediği etkinlik için uygun materyal arar.

SDB2.1. İletişim

SDB2.1.SB2. Duygu, düşünceleri ifade etmek

SDB2.1.SB4. Grup iletişimine katılmak

DEĞERLER:

D19. Vatanseverlik

D19.2. Millî kimliğini tanımak

D19.2.1. Millî bayramların ve anma günlerinin önemini fark eder.

D19.2.2. Millî ve dinî bayramları coşkuyla kutlar.

OKURYAZARLIK BECERİLERİ:

OB5.1.Kültürü Kavrama

OB5.1.SB1. Kültürel kavramları tanımak

OB5.1.SB2. Kültür unsurlarını fark etmek

OB5.1.SB3. Kendi kültürünü fark etmek

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

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.

TAEOB.6. Yazma öncesi becerileri kazanabilme

b. Boyama ve çizgi çalışmaları yapar.

Sosyal Alanı:

SAB.1. Günlük hayatında zaman kavramını yerinde kullanabilme

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

b. Yakın çevresinde kutlanan millî ve dinî bayramlarda, 10 Kasım Atatürk'ü Anma Günü ile Atatürk Haftası gibi anılan özel günlerde neler yapıldığını ifade eder.

SAB.6. Toplumsal yaşama yönelik kültürel unsurları/ durumları çözümleyebilme

b. Mustafa Kemal Atatürk'ün Türk toplumu açısından önemini fark eder

SAB.21. Toplumsal yaşama yönelik merak ettiği konuyu sorgulayabilme

a. Farklı toplumların özel gün, yemek, giysi, müzik gibi kültürel özelliklerini kendi kültürüyle karşılaştırır.

Sanat Alanı:

SNAB4. 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:

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.

Kavramlar: Duygu (mutluluk, sevinç)

Sözcükler: Ulus, egemenlik, meclis

Materyaller: Renkli kartonlar, makas, yapıştırıcı,

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf ortamı, okul dışı öğrenme ortamları

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Çocuklar 23 Nisan şarkısı açılarak karşılanır. (E1.1)

<https://www.youtube.com/watch?v=rZV88At4XbE>

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. Çocuklara yarın 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı olduğu söylenir. (SDB2.1.SB2.) (SDB2.1.SB2.)

"23 Nisan, çocukların bayramıdır! Ama sadece eğlenmek için değil, çok özel bir anlamı da var. Bundan uzun zaman önce, ülkemizi yöneten büyüklerimiz, halkın da söz sahibi olması gerektiğine karar verdi. Bunun için Türkiye Büyük Millet Meclisi'ni açtılar. Yani, ülkemizin yönetilmesi için çok önemli bir adım atıldı! (D19.2.1.) (D19.2.2)

Mustafa Kemal Atatürk, çocukları çok sevdiği için bu önemli günü sizlere, sadece Türk çocuklarına değil tüm dünya çocuklarına armağan etti. Dünyada çocuklara özel tek bayram bizim bayramımız! O yüzden her yıl 23 Nisan'da şarkılar söyleriz, oyunlar oynarız, okulumuzu, evlerimizi, şehirlerimizi bayraklarla süsleriz, süsler yaparız ve çok mutlu oluruz! Bugün sizlerle

birlikte sınıfımızı süsleyeceğiz. Sınıfımızı süslemek için satın aldığımız süsler var ama sizler de sanat merkezindeki malzemeleri kullanarak süsler oluşturabilirsiniz.” (TADB.3.a)

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklar ilgileri doğrultusunda öğrenme merkezlerine yönlendirilir. Çocukların süreleri dolduğunda öğrenme merkezlerinde yer değiştirilirken çocukların birbirlerine teşekkür etmeleri, saygılı davranmaları gerektiği hatırlatılır. Sanat merkezi çocukların sınıf süslemek için hazırlayacakları süsleri oluşturmak için gereken malzemelerle zenginleştirilir.

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

Çocuklarla birlikte Atatürk köşesindeki resimler incelenir. Atatürk’ün hayatı, Türk toplumu için yaptıkları ile ilgili sohbet edilir. (TAKB.1.a) (TAKB.1.b) (SAB.6.b)

Çok uzun yıllar önce, güzel ülkemiz zor günler geçiriyormuş. İşte tam o zaman, çok cesur ve akıllı bir adam çıkmış: Mustafa Kemal Atatürk!

Atatürk, ülkesini ve insanları çok seven bir kahramandı. O, ülkemizi daha güçlü, mutlu ve güzel bir yer yapmak istemişti.

Atatürk, ülkemizi düşmanlardan koruyup insanların özgürce yaşayabilmesini sağladı. “Artık kimse bizim ülkemize zarar veremez!” dedi.

Atatürk, çocukların okuyup güzel şeyler öğrenmesi için yeni okullar açtı. “Çocuklar öğrenirse, ülkemiz daha da güzelleşir!” dedi.

Atatürk herkesin okur yazar olmasını istiyordu bunun için harfler kolaylaştırıldı.

Kadınlara ve Erkeklerle Eşit Haklar Verdi: Eskiden bazı işler sadece erkekler yapabiliyordu. Ama Atatürk, kadınların da öğretmen, doktor, avukat olabileceğini söyledi.

Sanat ve Sporun Önemini Gösterdi: Atatürk, çocukların oyun oynamasını, müzik yapmasını ve sporla ilgilenmesini çok severdi. “Spor yapan çocuklar sağlıklı büyür, sanatla ilgilenen çocuklar hayal gücünü geliştirir!” derdi.

Ülkemiz daha güzel olsun yeni şeyler üretsın diye fabrikalar yaptı.

Atatürk, Geleceği Çocuklara Bıraktı: “Çocuklar, ülkemizi siz büyüteceksiniz!” dedi ve her yıl 23 Nisan’ı çocuklara bayram olarak hediye etti. (E2.2) (E3.5)

Öğrencilerle birlikte bağımsızlık, egemenlik, ulus kavramları ile ilgili sohbet edilir. **(KB2.3.SB3.)**

Sohbetin ardından aşağıdaki eğitici video izlenir.

<https://www.youtube.com/watch?v=wD5zR08EWO0>

Ülkemizde 23 Nisan kutlamalarına farklı ülkelerden çocukların davet edildiği, onları misafir ettiğimiz ve bayramı hep birlikte coşkuyla kutladığımız bilgisi verilir. Farklı ülkelerde yaşayan çocuklara ait fotoğraflar gösterilir. **(SAB.21.a)** Kıyafetleri, saç/göz/ten renkleri, bize benzeyen ve bizden farklı olan özellikleri incelenir. **(SDB2.3.SB4.G3.) (SDB2.3.SB4.G4.)** Farklı ülkelerde yaşayan çocuk resimlerini kullanarak bir çalışma yapılacağı söylenir ve masalara geçilir. İncelenen çocuk fotoğrafları ortadan ikiye kesilir. Yarım fotoğraflar resim kâğıdına yapıştırılır. Yüzlerin diğer yarısı boya kalemliyle çizilir ve renklendirilerek tamamlanır. **(TAE0B.6) (SDB1.2.SB2.G1.) (SDB1.2.SB2.G2.)** Tamamlanan çocuk resimleri Atatürk'ün manevi kızı Ülkü ile olan fotoğrafı ile birlikte okul panosunda sergilenir. **(OB5.1.SB1) (OB5.1.SB1) (OB5.1.SB4) (SNAB.4.c) (SNAB.4.d)**

Ardından hep birlikte 23 Nisan şarkısı söylenir.

“Çocuk demek ışık demek

Renk demek gelecek demek

Çocuk demek tohum demek

Fidan demek gelecek demek

Çocuğum ben bu benim bayramım

Gökyüzüne uçtu balonlarım

Şarkımı söyler alkışlarım

23 Nisan'ı kutlarım

Küçük hanımlar küçük beyler

Herkes büyümemizi bekler

Çocuklar çocuk olmak ister

Bizce mümkün tüm hayaller

Çocuğum ben bu benim bayramım

Gökyüzüne uçtu balonlarım

Şarkımı söyler alkışlarım

23 Nisan'ı kutlarım”

<https://www.youtube.com/watch?v=rZV88At4XbE>

(MSB.2.a) (MSB.2.b)

DEĞERLENDİRME

Egemenlik nedir?

Bağımsızlık nedir?

23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramını Atatürk den çocuklara armağan etti?

23 Nisan’da hangi etkinlikler yapılır?

Atatürk’ün ülkemiz için neler yaptığını biliyor musun?

Eğer sen 23 Nisan için yeni bir etkinlik düzenleseydin, ne yapardın?

Bir günlüğüne farklı bir ülkenin çocuğu olsaydın, 23 Nisan’ı onlara nasıl tanıtırydın?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme:

Çocuklarla birlikte 23 Nisan tacı hazırlanabilir.

Atatürk’ün hayatı ile ilgili sorular aşağıdaki oyun eşliğinde sorulabilir.

<https://wordwall.net/tr/resource/6328433/atat%C3%BCrk>

Destekleme:

Etkinliklerde zorlanan öğrencilere bireysel destek sunulur.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı:

Tüm veliler 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı'nı coşkuyla kutlamak için ertesi gün okulda hazırlanan kutlama programına davet edilir.

Ailelerden çocuklarıyla eskiden bayramlarda neler yaptıkları ile ilgili sohbet etmeleri, eski bayramlara ait video ve fotoğraflar varsa bunları incelemeleri istenebilir.

Toplum Katılımı:

Aileler çocukları ile birlikte belediyelerin hazırladığı kutlama programlarına katılabilir.

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

TARİH: 26.04.2027

ALAN BECERİLERİ:

Türkçe Alanı:

TAOB. Okuma

TAKB. Konuşma

Sanat Alanı:

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Sosyal Alanı:

SBAB1. Zamanı Algılama ve Kronolojik Düşünme

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

Müzik Alanı:

YB5. Müziksel Yaratıcılık

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB3.2.Problem Çözme Becerisi

KB3.2.SB1. Problemi tanımlamak

KB3.2.SB2. Problemi özetlemek

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

KB3.2.SB4. Problemin çözümüne ilişkin yansıtma/değerlendirmede bulunmak

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal eğilimler

E2.5. Oyun severlik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

DB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi)

SDB1.2.SB2. Motivasyonunu ayarlamak

SDB1.2.SB2.G1. İlgisini çekecek bir etkinliğe katılmak için harekete geçer.

SDB1.2.SB2.G3. Katılacağı etkinlik için ortamı düzenler.

SDB1.2.SB2.G4. Katıldığı etkinliğe dikkatini verir.

SDB1.2.SB2.G5. Katıldığı etkinliği sonuna kadar devam ettirir

SDB2.1. İletişim

SDB2.1.SB2. Duygu, düşünceleri ifade etmek

SDB2.1.SB4. Grup iletişimine katılmak

DEĞERLER:

OKURYAZARLIK BECERİLERİ:

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Türkçe Alanı:

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.

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

Sosyal Alanı:

SBAB1. Zamanı Algılama ve Kronolojik Düşünme

Sanat Alanı:

SNAB4. Sanat etkinliği uygulayabilme

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

Hareket ve Sağlık Alanı:

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

Uygulayabilme

HSAB.1.a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketleri yapar.

Müzik Alanı:

MYB.1. Müziksel deneyimlerinden yola çıkarak müziksel ürün ortaya koyabilme

a. Beden perküsyonuyla/hareketle/dansla planlı veya doğaçlama ritim üretir.

b. Planlı ya da doğaçlama çocuk şarkıları/çocuk şarkısı formları üretir.

Kavramlar: Hızlı-Yavaş, Doğru-Yanlış,

Sözcükler: Yaya, sürücü, geçit, alt geçit, üst geçit,

Materyaller: Trafik uyarı işaretleri, renkli kartonlar, boyalar,

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf ortamı, okul dışı öğrenme ortamları

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Çocuklar çember oluştururlar. Güne başlama sürecinin rutinleri (hangi gün, ay, mevsimde olduğu konuşulur; gelmeyen çocuklar belirlenir vs.) (SAB.1a) Okula gelirken neler gördükleri sorulur, her bir çocuğun konuşması için ortam oluşturulur. Konuşmak istemeyen çocuklar konuşmaları için teşvik edilir. Öğretmen ile çocuklar birlikte trafik merkezindeki trafik uyarı işaretlerini inceler. Her uyarı işareti çocuklara tek tek gösterilerek anlamı çocuklara aktarılır. Daha sonra aşağıdaki bilmece sorulur. (TAOB.2.a)(TAOB.2.b) (TAOB.2.c)

Bir evde üç pencere, biri yanar biri söner. (Trafik ışıkları)

Ayakları su içer, üstünden gelen geçer. (Köprü)

Sıra sıra odalar, Birbirini kovalar. (Tren)

Üzerine çıkınca, Trafikten kurtuldum. (Üst geçit)

Kocaman kanatlı, şimdi yerden kalktı. Havada dolaştırır, Yolcuları hızla ulaştırır. (Uçak)

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklar ilgileri doğrultusunda öğrenme merkezlerine yönlendirilir. Çocukların süreleri dolduğunda öğrenme merkezlerinde yer değiştirilirken çocukların birbirlerine teşekkür etmeleri, saygılı davranmaları gerektiği hatırlatılır. Geçici 'Trafik Merkezi' oluşturulur. Taşıtlar, trafik işaretleri ve lambası, ilkyardım çantası vs. ile kısa süreyle oynanır. Çocukların dikkati etkinliğe çekilir

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

Trafik Parkuru Oyunu

Sınıfın içine veya açık bir alana yaya geçidi, trafik ışıkları ve bir polis noktası oluşturulur.

Çocukların oyunu daha iyi anlaması için, trafik levhaları yerleştirilir.

Bir öğretmen veya yardımcı kişi, trafik ışıklarını değiştirmekten sorumlu olabilir.

Gerekli Malzemeler:

Yere çizilecek veya bant ile oluşturulacak yaya geçidi (zebra çizgileri)

Kırmızı, sarı ve yeşil renkli trafik ışıkları (karton veya boyanmış kutular olabilir)

Oyuncak arabalar (veya çocukların taklit edebileceği araç figürleri)

Polis şapkası ve düdüğü (kendi hazırladığınız basit aksesuarlar olabilir)

Yol tabelaları (durdurma, geçiş, hız sınırı vb.)

Oyun Kuralları ve Uygulama:

Çocuklardan bazıları trafik polisi, bazıları yayalar, bazıları da sürücüler (araçlar) olur.

Trafik polisi olan çocuklara polis şapkası ve düdük verilir. **(SDB2.1.SB4.)**

Araç olan çocuklar ellerini direksiyon gibi kullanarak yürürler. **(HSAB.1.a.)**

Trafik Akışı Başlatılır:

Araçlar ve yayalar belirlenen yolları takip ederek hareket eder.

Trafik polisi, ışıkların değişimine göre arabaları ve yayaları yönlendirir.

Örneğin, kırmızı ışıkta arabalar durur, yeşil ışıkta hareket eder.

Yayalar, trafik polisinin veya yeşil ışığın işaretiyle yaya geçidinden geçebilir.

Hatalı Hareketler ve Geri Bildirim:

Eğer bir araç kırmızı ışıkta durmazsa, polis düdüğünü çalar ve "Durmalısın, trafik kurallarına uymalısınız!" der. **(KB3.2.SB1.) (KB3.2.SB2.) (KB3.2.SB3.)**

Bir yaya, kırmızı ışıkta geçmeye çalışırsa, polis uyarır ve doğru zamanın gelmesini beklemesi gerektiğini anlatır.

Oyun devam ettikçe çocuklar rollerini değiştirerek herkesin farklı bir rolü deneyimlemesi sağlanır. **(E2.5.)**

Oyunun ilerleyen aşamalarında ek kurallar eklenebilir (örneğin, bir araç hız sınırını aşarsa polis ceza verebilir. **(SDB1.2.SB2.G1) (SDB1.2.SB2.G3) (SDB1.2.SB2.G4) (SDB1.2.SB2.G5)**

Emniyet Genel Müdürlüğü Trafik Başkanlığı internet sitesinde yer alan emniyet kemeri kullanmanın önemini anlatan eğitici video öğrencilerle birlikte izlenir.

<https://www.trafik.gov.tr/cizgi-filmler>

Eğitici videolardan sonra 7. Kitap 35 ve 36. sayfalar yapılır.

Öğrenciler daha sonra minderlere geçerler. Öğretmen “Cesur Polis Ayşe” isimli kitabı etkileşimli bir şekilde okur.

“Cesur Polis Ayşe

Ayşe, küçüklüğünden beri polis olmayı hayal eden cesur bir kızdı. Her zaman insanlara yardım etmek ve onları güvende tutmak isterdi. Büyüyünce gerçekten de polis memuru Ayşe oldu! Üniformasını giydiğinde kendini bir kahraman gibi hissediyordu.

Bir gün, Ayşe devriye gezerken bir çocuğun ağladığını gördü. Küçük Ali, annesini pazarda kaybetmişti ve ne yapacağını bilemiyordu. Ayşe hemen yanına giderek, ona gülümsedi ve "Merak etme Ali, seni annene kavuşturacağım!" dedi.

Ayşe telsizinden anons geçerek tüm polis arkadaşlarına Ali'nin kaybolduğunu bildirdi. Sonra Ali'ye sordu:

"Annenin ne renk kıyafet giydiğini hatırlıyor musun?"

"Onun adı ne?"

"Pazarda en son nerede gördün?"

Ali bildiklerini anlatınca, Ayşe hemen annesini bulmak için harekete geçti. Birkaç dakika sonra pazarcılardan biri, "Şurada bir kadın oğlunu arıyor!" dedi. Ayşe ve Ali hızla oraya gittiler ve Ali annesini görünce sevinçle boynuna atladı!

Annesi gözleri dolu dolu "Teşekkür ederim polis hanım, oğlumu bulmama yardım ettiniz!" dedi.

Ayşe, "Polisler her zaman yardıma hazırdır!" diyerek gülümsedi.

O günden sonra Ali, polis Ayşe'yi hiç unutmadı ve büyüyünce kendisi de bir polis olmak istedi!"

Polisler ne iş yapar?

Küçük Ali neden ağlıyordu?

Polis Ayşe, Ali'yi annesine nasıl kavuşturdu?

Annesi Ayşe'ye ne dedi?

Hikâyenin sonunda Ali büyüyünce ne olmak istedi? **(SDB2.1.SB2)**

Öğrencilere masalara geçer. Çocuklar yanlarına boya kalemleri ve makaslarını alırlar. Öğretmen çocuklara bir polis şapkası etkinlik sayfası verir. Çocuklar bu şapkayı boyar ve keser. Hazırlanan şapkaları öğretmen çocukların kafalarına göre ayarlayıp takmasını yardımcı olur. Hazırlanan şapkaları çocukların eve götürebileceğini söylenir. Çocuklar evde bu şapkaları takarak ailesi ile trafikte uymaları gereken kurallar hakkında konuşurlar. **(SNAB.4.c)**

Hikâyenin ardından "Sürüş oyunu" isimli ritim çalışması yapılır. Öğrencilere direksiyon olarak kullanmaları için plastik veya karton tabak verilir. Birlikte ritim çalışması yapılır. **(MYB.1.a)**
(MYB.1.b)

DEĞERLENDİRME

Trafik ışıklarına uymak neden önemlidir?

Polislerin görevi nedir?

Trafik kazalarını önlemek için ne yapmalıyız?

Eğer sen kaybolsaydın, ne yapardın?

Polis Ayşe gibi sen de birine yardım etmek isteseydin, nasıl bir olayda yardımcı olmak isterdin?

Polisler olmasaydı, şehirde neler olurdu?

Polis Ayşe yerine sen olsaydın, Ali'ye nasıl yardım ederdin?

Polisler sadece kaybolan çocukları mı bulur, başka hangi görevleri yaparlar?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme:

Her çocuğa "Trafik Kahramanı" rozetleri veya küçük sertifikalar verilebilir.

Destekleme:

Etkinliklerde zorlanan öğrencilere daha basit yönergeler vererek onların etkinliğe katılımı sağlanır.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı:

Çocuklara, aileleriyle birlikte tamamlamaları için "Trafik Dedektifi Görev Kartları" verilir.

Kartlarda şu görevler olabilir:

Trafik işaretlerini gözlemleyin: Evinizin yakınındaki trafik işaretlerini birlikte inceleyin ve anlamlarını öğrenin.

Yaya geçidini kullanın: Ailece bir yaya geçidinden nasıl geçileceğini uygulayın.

Kemer Tak! Araba yolculuklarında emniyet kemeri takmayı unutmayın ve bunu çocuğunuza hatırlatın.

Doğruyu Bul! Çocuğunuzla birlikte, yanlış park edilmiş veya kurallara uymayan araçları gözlemleyip neden yanlış olduğunu tartışın.

Toplum Katılımı:

İl Emniyet Müdürlüğü ile iletişime geçip öğrencilerin uygulamalı eğitim alabileceği trafik eğitim pistlerine gezi düzenlenebilir.

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

TARİH: 27.04.2027

ALAN BECERİLERİ:

Türkçe Alanı:

TAOB. Okuma

TAKB. Konuşma

Sosyal Alanı:

SBAB1. Zamanı Algılama ve Kronolojik Düşünme

Sanat Alanı:

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB1. Temel Beceriler

Yazmak-çizmek

KB2.7. Karşılaştırma Becerisi

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

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal eğilimler

E2.5. Oyun severlik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.1. İletişim

SDB2.1.SB2. Duygu, düşünceleri ifade etmek

SDB2.1.SB4. Grup iletişimine katılmak

SDB3.2. Esneklik Becerisi

SDB3.2.SB1. Zor durumlara farklı çözümler bulmak

SDB3.2.SB1.G1. Zor durumlarla karşılaşmanın doğal olduğunu fark eder.

SDB3.2.SB1.G2. Zor durumlarla baş edebilmek için farklı seçenekler olabileceğini fark eder.

SDB3.2.SB1.G3. Zor durumlarla karşılaştığı zaman olası çözümleri fark eder

DEĞERLER:

D5. Duyarlılık

D5.3. Afet bilincine sahip olmak

D5.3.1. Afet ve acil durumların her an her yerde gerçekleşebileceğini bilir.

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

D5.3.3. Afet öncesinde, afet sırasında ve sonrasında yapılması gerekenlerin farkında olur.

OKURYAZARLIK BECERİLERİ:

OB1. Bilgi Okuryazarlığı

OB1.2. Bilgiyi Toplama

OB1.2.SB1. İstenen bilgiye ulaşmak için kullanacağı araçları belirlemek

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Türkçe Alanı:

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

- Dinledikleri/izledikleri iletilerde yer alan bilgiler ile günlük yaşamı arasında ilişki kurar.
- Görsellerden yararlanarak dinleyecekleri/ izleyecekleri hakkındaki tahminlerini söyler.
- Dinledikleri/izledikleri materyallere ilişkin çıkarım yapar.

TAKB.2. Konuşma sürecinin içeriğini oluşturabilme

- Konuşacağı konu ile günlük yaşamı arasında bağlantı kurar.

Hareket ve Sağlık Alanı:

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

- HSAB.1.a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketleri yapar.
- HSAB.1.b. Etkinliğin durumuna uygun denge hareketleri yapar.
- HSAB.1.c. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.

Sanat Alanı:

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

- SNAB.4.a. Yapmak istediği sanat etkinliğinin türüne karar verir.

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

SNAB.4. ç Sanat etkinliklerinde yaratıcı ürünler oluşturur

Kavramlar: Duygular,

Sözcükler: Afet, acil durum

Materyaller: Hafif plastik veya köpükten yapılmış bir top, pipet ,oyun hamuru

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf ortamı, okul dışı öğrenme ortamları

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Çocuklar çember oluştururlar. Güne başlama sürecinin rutinleri (hangi gün, ay, mevsimde olduğu konuşulur; gelmeyen çocuklar belirlenir vs.) (SAB.1a) Okula gelirken neler gördükleri sorulur, her bir çocuğun konuşması için ortam oluşturulur. Konuşmak istemeyen çocuklar konuşmaları için teşvik edilir. Her çocuğun neler hissettiklerini söylemesi, hissettiği duyguyu tanımlaması için cesaretlendirilir. Öğretmen kartona çizdiği ağacı sınıfa getirir. Bu ağacın “Duygu Ağacı” olduğunu söyler. Öğretmen tüm çocuklara birer yaprak verir. Çocuklardan hissettiği duyguyu yaprağa çizmesini ve gelip ağaca yapıştırmasını ister. Her çocuk yaprağı ağaca yapıştırdığında hissettiği duygunun sebebini açıklar.

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

Çocuklar minderlere geçer. Çocuklara farklı senaryolar anlatılır ve nasıl hissettiği ve ne yapması gerektiği sorulur:

"En sevdiğin oyuncağın kırıldı, ne hissedersin?" (*SDB2.1.SB2.*)

"Bir arkadaşın sana sarıldı, nasıl hissedersin?"

"Karanlıkta tek başına kaldın, ne yaparsın?" (*TAKB.2. a*)

Öğretmen bir kukla ile çocukların yanına gelir ve kuklayı konuşturur.

“Bugün çok kötü bir şey oldu.” der kukla. Öğretmen çocuklara;

“Çok kötü şeyler neler olabilir çocuklar?”

“Hiç sizin başınıza da çok kötü bir şey geldi mi?”

“Çok kötü bir şey başınıza geldiğinde ne hissetmişsiniz?” (TADB.2.a) (TADB.2b.)(TADB.2c)

“Bu anlar öyle andır ki çocuklar bazen kendinizi çaresiz, yalnız ve boşlukta gibi hissedersiniz.

Hiçbir şey sizi mutlu etmez çok üzgün olursunuz. Mesela afet ve acil durumların her an her yerde gerçekleşebilir. Ama biz afet ve acil durumların neden olduğu riskleri ve bu riskleri azaltmak için bazı önlemler alabiliriz. Önceden alınacak tedbirler hakkında konuşulur.

(OB1.2.SB1.) O zaman zarar görmeden bu durumu atlattmış oluruz. **(D5.3.1).** **(D5.3.2.)** **(D5.3.3.)**

Peki o zaman ne yapmamız gerekir?”

Soruların cevabını al sonra öğretmen “Boşluk” isimli kitabı okur.

https://www.youtube.com/watch?v=W_teZp2flql

Kitabın kahramanı, hayatında büyük bir boşluk hissedenden küçük bir kızdır. İçinde anlam veremediği bir eksiklik vardır ve bu boşluğu doldurmak için farklı yollar aramaya başlar. Ancak denediği hiçbir şey bu boşluğu tamamen kapatamaz.

Hayatında bir boşluk hissettiğin bir anı paylaşmak ister misin?

Boşluk hissi yaşadığında sana iyi gelen şeyler neler?

Bir arkadaşın üzgün ve boşlukta hissederse ona nasıl destek olabilirsin?

Kitaptaki karakterin yerinde olsaydın sen ne yapardın?

Bu kitap sana hangi duyguları hissettirdi?

Zamanla, bu boşluğun aslında bir kayıp, üzüntü veya değişimden kaynaklandığını fark eder. Kendi içine dönerek, duygularını kabul etmeyi ve bu boşluğu sevgi, anlayış ve kendini keşfetme yoluyla anlamlandırmayı öğrenir. Herkesin içinde bazen bir boşluk hissi olabilir. Bu boşluğu hemen doldurmaya çalışmak yerine, onu anlamaya çalışmak ve zamanla sevgi, farkındalık ve içsel huzurla iyileştirmek gerekir.

Çocuklar hikayenin ardından masalara geçer. Öğretmen çocuklara üzerinde büyük bir daire resmi olan etkinlik kağıdını verir.

“Siz kendi içinizdeki boşluğu ne ile doldurursunuz?”

Çocuklar boya kalemlerini alır ve içlerindeki boşluğu dolduracak şeylerin resmini çizer. **(SNAB.4.a.) (SNAB.4.ç.) (SNAB.4.d).** Biten çalışmalar sınıf panosuna asılır. Öğrenciler teker teker gelerek yaptıkları resimleri anlatırlar.

Daha sonra 7. kitap 52 ve 53. sayfalar yapılır.

Kitap çalışmasından sonra öğretmen çocukları oyun alanına alır. Sınıfı 2 gruba böler. İki masaya da spiral şeklinde yerleştirilmiş bir ip, şerit veya oyun hamuru kullanabilirsiniz.

Her çocuk bir masa başına geçer. Pipetlerini kullanarak, topu ip veya şeridin oluşturduğu spiral yolu takip edecek şekilde üflerler. Amaç, topu labirentin merkezine ulaştırmaktır. Oyunda hızlı olmak değil, kontrollü nefes kullanarak topu yönlendirmek önemlidir.(E2.5.)Tüm çocuklar bitirdiğinde, kazananlar belirlenebilir veya süre tutularak herkesin gelişimi takip edilebilir.

(HSAB.1.a.) (HSAB.1.b.) (HSAB.1.c.)

DEĞERLENDİRME

Sende bazen içinde boşluk hissettiğin zamanlar oldu mu?

Bu çok üzüldüğün, boşluk hissettiğin zamanlarda duyguların nasıldı?

Bu zamanlarda sen neler yaptın?

Hangi duygu istasyonunu en çok sevdin?

En çok hangi duyguyu zor buldun?

Gerçek hayatta bu duyguları hangi durumlarda hissedersin?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme:

Tüm okul genelinde acil durum tatbikatı yapılabilir. Öğrenciler herhangi bir tehlike anında neler yapması gerektiğini bilir.

Destekleme:

Tüm çocuklar duygu ve düşüncelerini rahat bir şekilde ifade etmesi için cesaretlendirilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı:

Duygu Kavanozu

Malzemeler:

Boş bir kavanoz veya kutu

Küçük renkli kağıtlar

Kalem

Nasıl Yapılır?

Kavanozu süsleyin ve üzerine "Duygu Kavanozumuz" yazın.

Her aile üyesi gün içinde hissettiği bir duyguyu küçük kağıtlara yazar veya çizer.

Akşam bir araya gelerek herkes sırayla kavanozdan bir kağıt çeker ve bu duyguyu yaşadığı anı paylaşır.

Her ailenin evde kendi acil durum eylem planını oluşturması ve bir deprem çantası hazırlaması söylenir.

Toplum Katılımı:

Bir uzman okula davet edilip afet farkındalık eğitimi verebilir.

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

TARİH: 28.04.2027

ALAN BECERİLERİ:

Türkçe Alanı:

TAOB. Okuma

TAKB. Konuşma

TAEOB. Erken Okuryazarlık

Fen Alanı

FBAB1. Bilimsel Gözlem Yapma

FBAB.6. Deney yapma

Hareket Alanı

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

Müzik Alanı

MHB.3.Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.8. Sorgulama Becerisi

KB2.8.SB1. Merak ettiği konuyu tanımlamak

KB2.3. Özetleme Becerisi

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

KB2.7. Karşılaştırma Becerisi

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

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal eğilimler

E2.2. Sorumluluk

E3. Entelektüel eğilimler

E3.5. Soru Sorma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

DB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi)

SDB1.1.SB1. Öğreneceği yeni konu/kavram veya bilgiyi nasıl öğrendiğini belirlemek

SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi)

SDB2.1. İletişim

SDB2.1.SB2. Duygu, düşünceleri ifade etmek

SDB2.1.SB4. Grup iletişimine katılmak

DEĞERLER:

D5. Duyarlılık

D5.2. Çevreye ve canlılara değer vermek.

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

D17.Tasarruuf

D17.1. Bilinçli tüketici olmak

D17.1.3. Yerli ve sürdürülebilirliğe katkısı olan ürünlerin tercih edilmesi gerektiğini bilir.

D17.1.4. İsrafın zararlarını fark eder.

D17.2. İsraftan kaçınmak

D17.2.3. Enerji tasarrufuna yönelik planları uygular.

OKURYAZARLIK BECERİLERİ:

OB1. Bilgi Okuryazarlığı

OB1.2. Bilgiyi Toplama

OB1.2.SB1. İstenen bilgiye ulaşmak için kullanacağı araçları belirlemek

OB1.2.SB2. Belirlediği aracı kullanarak olay, konu ve durum ile ilgili bilgileri bulmak

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Türkçe Alanı:

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

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

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

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

TAKB.2. Konuşma sürecinin içeriğini oluşturabilme

TAKB.2. a. Konuşacağı konu ile günlük yaşamı arasında bağlantı kurar

TAEOB.6. Yazma öncesi becerileri kazanabilme

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

Hareket ve Sağlık Alanı

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

Uygulayabilme

HSAB.1.a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketleri yapar.

HSAB.1.b. Etkinliğin durumuna uygun denge hareketleri yapar.

HSAB.1.c. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.

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.

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.

Kavramlar: Altında-üstünde , başlangıç-bitiş

Sözcükler: Tasarruf , kirlilik

Materyaller: Patetes, tuz,su , boş bir kap

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf ortamı, okul dışı öğrenme ortamları

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. Suyun canlılar için önemi hakkında çocuklarla sohbet edilir.

“Su olmasaydı ne olurdu?”

“Suyun gücü var mıdır?”

“Suyu tasarruflu kullanmak için en yapmalıyız? (D17.1.3)(D17.1.4.)(D17.2.3.)

Öğrencilerden alınan cevaplardan sonra aşağıdaki linkte yer alan “Su Şarkısı” dans hareketleri eşliğinde söylenir. (MHB.3.a)(MHB.3.b)

<https://www.youtube.com/watch?v=sIhXPFCxLS8>

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklar ilgileri doğrultusunda öğrenme merkezlerine yönlendirilir. Fen merkezi deniz canlıları görselleri ile zenginleştirilir. Deniz kirliliği ile poster ve görseller asılarak denizlerin korunmasına dikkat çekilir. (TADB.2.b.) (TAOB.1.) Çocukların süreleri dolduğunda öğrenme

merkezlerinde yer deęiştirilirken çocukların birbirlerine teşekkür etmeleri, saygılı davranmaları gerektięi 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 suyu tasarruflu kullanmak için öğrenciler ellerini yıkarken suyu kapatmalarını durulayacakları zaman suyu tekrar açmaları konusunda uyarıda bulunur. Tuvalet ve lavabolara su tasarrufu ile ilgili posterler asılır. Öğretmen bu esnada çocuklara sözel yönergeler vererek hatırlatmalarda bulunur. (Tuvalette tuvalet kağıdı kullanılması gerektięi, çıktıktan sonra sabunla ellerin yıkanması gerektięi, yıkanan ellerin kurulması gerektięi) ellerini yıkayan çocuklar sıraya geçer ve beslenme alanına geçilir.

ETKİNLİKLER

Öğrenciler masalarına geçer. Birlikte “Ben Bir Su Damlasıyım” isimli parmak oyunu söylenir.

“Ben bir su damlasıyım

Yeryüzünde yaşarım

Güneş beni ısıtınca

Gökyüzüne uçarım

Şıp şıp şıp şıp şıp

Şp şıp şıp şıp şıp

Sonra havalar soğur

Bulutlar çarpışınca

Yağmur damlası olup

Yeryüzüne düşerim

Şıp şıp şıp şıp şıp

Şıp şıp şıp şıp şıp”

“Denizde neden batmadığınızı hiç düşündünüz mü?” sorusunu öğretmen öğrencilere sorar.

(TAKB.2. a.)Öğrencilerden alınan cevaplardan sonra öğretmen bu sorunun cevabını bir deneyle açıklayacağını söyler. Öğretmen çocukların görebileceęi bir yere deney malzemelerini koyacağı masayı koyar. Öğretmen deneyde kullanacağı malzemeleri öğrencilere gösterir.

Malzemeler:

1 adet büyük bardak

300 ml su

1 adet patates

1 adet bıçak

3 yemek kaşığı tuz

1 adet kaşık

İlk olarak suyu bardağa boşaltın.

Patatesi küçük parmak patatesler halinde kesip suya atın. Patatesler batacaktır.

O aşamada suyun kaldırma kuvvetinin patatesleri kaldırmaya yetmediğini söyleyip, çocuklara deniz suyunun tadının nasıl olduğunu sorun.

Tuzlu diyecektir. “O zaman biz de suya tuz ilave edelim.” deyip tuzu ekleyin ve suyu karıştırın.

Bardaktaki tuzun tamamı çözündüğünde patatesler suda yüzecektir.

Tuz koyarak, suyun yoğunluğunu değiştirip patateslerin yüzmesini sağladığınızı açıklayın.

Patatesler ne zaman suyun altında duruyordu?

Patatesler ne zaman suyun üstüne çıktı? **(TAKB.2. a.)**

Suyun kaldırma kuvveti, yoğunluğuna göre değişiklik göstermektedir. Suyun içindeki tuz miktarı arttıkça, suyun yoğunluğu ve kaldırma kuvveti de artar. Bu nedene Yüzen Patatesler Deneyi’nde patatesler içinde tuz olmayan suda batmış, tuz eklendiğinde yüzmeye başlamışlardır. **(FAB.1.a) (FAB.6.a) (OB1.2.SB1.) (OB1.2.SB.2)**

Öğrenciler boya kalemlerini ve makaslarını alarak masalarına geçer. Öğretmen öğrenci sayısı kadar mavi kartona su damlası çizer. Öğrencilerden su damlalarını kesmelerini ister. Kesilen kağıtlar A4 kağıdına yapıştırılır.

Öğretmen çocuklara “Bir su damlası olsaydın nereye düşmek isterdin?” sorusunu çocuklara sorar. Aldığı cevapları çocukların kağıdına yazar. A4 Kağıdının boş yerlerine de öğrencilerin su damlası çizmelerini ister. **(TAEOB.6.a)**

Deneyden sonra bahçeye çıkılır. Öğretmen öğrencileri 2 gruba ayırır. Her grup için 2 masa hazırlanır. 1. Masa başlangıç masası ,2. Masa bitiş masası. Başlangıç masasına büyük su dolu bir kap ve yemek kaşıkları koyulur. Bitiş çizgisine de boş, büyük boy bir kap konur. Öğrencilere su taşıma oyunu oynayacakları söylenir. Sırası gelen çocuk başlangıç noktasından kaşıkla su alır, dökmeden bitiş çizgisine gitmeye çalışır ve suyu boş kaba döker. Belirlenen süre sona erdiğinde çocuklarla birlikte bitiş çizgisine gidilir ve hangi grubun daha çok su topladığı gözlemlenir. **(HSAB.1.a)(HSAB.1.b)(HSAB.1.c)**

DEĞERLENDİRME

Su nesnelerin yüzmesine yardımcı olur mu?

Hangi materyaller suyun içinde çözünür?

Su nesneleri hareket ettirir mi?

Su bulunduğu kabın şeklini alır mı?

Daha önce suda yüzdün mü?

Suda yüzerken neler hissettin?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme:

Fen etkinliğini çeşitlendirebiliriz. Başka bir şişe yarısın kadar su ile doldurulur ve biraz yağ eklenir. Kapağı sıkıca kapatılarak iyice çalkalanır. Yağın tuz gibi eriyip erimediği sorulur. Şişe biraz dinlendirilir ve yağın nerede olduğu gözlemlenir. Ayrı ayrı şişelere kum ve çakıl taşı yarısına kadar suyla doldurulmuş şişenin içine atılır. Bir süre bekletilir. Bu sırada çocuklar büyüteçleri ile şişelerin içindeki hareketleri gözlemlerler. Şişelerdeki suyun nasıl görüldüğü, kum ve çakıl taşlarının eriyip erimediği tartışılır. Kum, çakıl taşı ve yağ tek bir şişenin içine koyularak süreç tekrar uygulanır. Hangi maddelerin şişenin altında, hangi maddelerin şişenin ortasında, hangi maddelerin şişenin üstünde durduğu söylenir.

Destekleme:

Su damlası kesmekte ve çizmekte zorlanan çocuklara bireysel destek sağlanır. Parmak oyunu ve şarkı birçok kez tekrar edilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı:

Ailelere evde uygulayabilecekleri su tasarrufu ile ilgili bilgilendirme yazısı gönderilir. Çocuklara bu konuda örnek olmaları ve rehberlik etmeleri istenir.

Toplum Katılımı:

Belediyelerle iş birliği yapıp atık yağları toplama araçlarının toplanma günleri velilere duyurulur.

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

TARİH: 29.04.2027

ALAN BECERİLERİ:

Türkçe Alanı:

TAKB. Konuşma

Fen Alanı

FBAB1. Bilimsel Gözlem Yapma

FBAB.6. Deney yapma

Matematik Alanı

MAB1. Matematiksel Muhakeme

Müzik Alanı

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.3. Özetleme Becerisi

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

KB2.11. Gözleme Dayalı Tahmin Etme Becerisi

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

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.5. Kendine Güvenme (Öz Güven)

E2. Sosyal eğilimler

E2.2. Sorumluluk

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

DB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi)

SDB1.1.SB1. Öğreneceği yeni konu/kavram veya bilgiyi nasıl öğrendiğini belirlemek

SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi)

SDB2.1. İletişim

SDB2.1.SB2. Duygu, düşünceleri ifade etmek

SDB2.1.SB4. Grup iletişimine katılmak

DEĞERLER

D13. Sağlıklı Yaşam

D13.1.Yeterli, dengeli ve sağlıklı beslenmek

OKURYAZARLIK BECERİLERİ:

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Türkçe Alanı:

TAKB.1. Konuşma sürecini yönetebilme

TAKB.1.a Yetişkin yönlendirmesiyle konuşacağı konuyu seçer.

TAKB.1.b.Konuşmaya başlamak için uygun zamanı bekler ve yetişkin yönlendirmesiyle bir konu hakkında konuşur.

TAKB.2. Konuşma sürecinin içeriğini oluşturabilme

TAKB.2. a. Konuşacağı konu ile günlük yaşamı arasında bağlantı kurar.

TAKB.2. b. Konuşmanın devamı hakkındaki tahminini söyler.

Matematik Alanı

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

a. Bir bütünü oluşturan parçaları gösterir.

b. Eş / eşit olan / olmayan parçaları gösterir.

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

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.

c. Hareket ve dansı müzikli dramatizasyonda kullanır.

Kavramlar: Bütün, tam, yarım, çeyrek, ekşi, kaygan- pütürlü, başlangıç-bitiş

Sözcükler: Limonata, hece, kelime

Materyaller: Limon, şeker, su

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf ortamı, okul dışı öğrenme ortamları

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. Öğretmen ağzı kapalı bir sepet getirir. Sepetin içinde ne olduğunu öğrencilerden tahmin etmelerini ister. Sepetin içinde olan şeyin “L” sesi ile başladığı ipucu verilir. Çocukların yanıtlarında sonra öğretmen sepeti açar ve sepetteki limonları öğrencilere gösterir. Öğrencilerin ellerine limon vererek incelemelerini ister. Kaygan mı pütürlü mü?

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklar ilgileri doğrultusunda öğrenme merkezlerine yönlendirilir. Çocukların süreleri dolduğunda öğrenme merkezlerinde yer değiştirilirken çocukların birbirlerine teşekkür etmeleri, saygılı davranışları gerektiği hatırlatılır. Erken okuryazarlık merkezi “L” sesi ile başlayan kelimelerin görselleri ile zenginleştirilir. Fen merkezine çocukların incelemeleri için limon bırakılabilir.

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 öğrencilerle birlikte mutfağa geçer. Birlikte limonata yapacaklarını söyler. Öğretmen bir limonu eline alır ve onun bütün bir limon olduğunu söyler. Daha sonra bu limonu ortadan ikiye keser. Oluşan limonların yarım olduğunu ve iki yarım limonun birleşerek bir tam limon olduğunu söyler. Daha sonra yarım limonlar da ortadan ikiye kesilir. Oluşan limonların çeyrek limon olduğu söylenir. 1 bütün limonun 2 yarım, 4 çeyrek limondan oluştuğu gözlemlenir. **(MAB.2a) (MAB.2.b) (KB2.3.SB3.)** Limonlar öğrenciler ile birlikte sıkılır. Limon sıkımda tüm öğrencilerin görev almasına dikkat edilir. Sıkılan limonlara ihtiyaca göre su ve şeker eklenerek limonatalar hazırlanır. Hazırlanan limonataların tadına bakılır. Tadının nasıl olduğu sorulur. Öğretmen paketli içecekler yerine evde hazırlanan içeceklerin daha sağlıklı olduğunu, çocukların aileleri ile birlikte farklı meyveler kullanarak meyve suları ve kompostolar yapabilecekleri söylenir. **(D13.1) (KB2.11.SB1)**

(FAB.1.a) (FAB.6a.)

Daha sonra birlikte sınıfa geçilir. Öğrenciler oyun alanına alınır. Birlikte “Limonata” şarkısı söylenir.<https://www.youtube.com/watch?v=AYbA2x74Coc>

(MHB.3.a)(MHB.3.b) (MHB.3.c)

“LİMONATA

123 li , 123 mo, 123 na, 123 ta

Nata nata limonata

Kafasında Kukuleta

Elinde var elmalı turta

Yudum yudum içti bir solukta”

Şarkının ardından öğrenciler masalara geçer. Öğretmen L sesi ile başlayan nesnelerin fotoğrafını gösterir. (Lale, leylek, limon, limonata, lahana, liman, lamba) Çocuklar nesnelerin ismini söyler. Öğretmen çocukların nesnelerin adını söylerken çıkarttıkları ilk sese dikkat etmelerini söyler. L sesinin kelimelerin başında, ortasında ve sonunda olduğu kelimelere de örnekler verir.(el, kol, balon, Elif). **(TAKB.2. a) (TAKB.2. b)**

Ardından öğrencilerin örnekler görebileceği L sesi ile ilgili eğitici bir video açar.

<https://www.youtube.com/watch?v=Yi9VcSSIXvA>

Öğretmen çocuklara “Leylek Lilo ve Limandaki Sürpriz”

“Leylek Lilo ve Limandaki Sürpriz

Uzak diyarlarda, deniz kenarında küçük bir liman kasabası varmış. Bu kasabada Lilo adında bir leylek yaşarmış. Lilo, uzun kanatlarıyla gökyüzünde süzülmeyi ve deniz kenarında dolaşmayı çok severmiş.

Her sabah limanın üzerindeki direklere konar, balıkçıları ve gemileri izler, bazen de küçük balıklarla kahvaltı edermiş. Ama bir sabah, limana geldiğinde her şey çok sessizmiş.

Lilo: “Ne oldu acaba? Her gün bu saatte burada insanlar olurdu...”

Lilo merakla limanın iskelesine konmuş. O sırada Lali Martı telaşla yanına gelmiş.

Lali: “Lilo! Büyük bir fırtına geliyor! Bütün balıkçılar limandaki teknelerini güvenli bir yere çekmeye çalışıyorlar!”

Lilo: “Fırtına mı? Peki biz ne yapabiliriz?”

Lilo hemen limandaki insanlara yardım etmek istemiş. Ama nasıl? Onun kanatları vardı, ama elleri yoktu!

Tam o sırada, küçük bir balıkçı teknesinin halatının çözüldüğünü fark etmiş. Tekne yavaş yavaş açık denize doğru sürükleniyormuş!

Lilo: “Bu tekneyi durdurmalıyız!”

Hemen kanatlarını açıp havalanmış ve hızla süzülerek halatı gagasıyla yakalamış! Tekneyi rüzgâra kapılmadan tutmaya çalışmış. Ama halat çok kayganmış!

Bu sırada Lali Martı ve diğer kuşlar da yardım etmeye karar vermişler. Hep birlikte halatı çekerek tekneyi yavaşça iskeleye doğru yönlendirmişler!

Limanın bekçisi Levent Amca, olanları görünce şaşkınlıkla izlemiş.

Levent Amca: “Aferin Lilo! Sen ve arkadaşların limanı kurtardınız!”

Fırtına başlamadan önce herkes teknelerini güvenli bir yere çekmiş. Lilo ve Lali, limanın en yüksek direğine konup aşağıdaki insanları izlerken gülümsemişler.

Lilo: “Limanı ve dostlarımızı korumak ne güzel bir duygu!”

Lali: “Evet! Birlikte olunca her zorluğun üstesinden geliriz!”

O günden sonra Lilo, limanın koruyucu leyleği olarak tanınmış. Ne zaman bir fırtına çıksa, herkes gökyüzüne bakar ve Lilo’nun onları izlediğini bilir.

Ve böylece Lilo, liman ve dostları mutlu bir şekilde yaşamışlar.”

Lilo’nun en sevdiği yer neresidir?

Limanda neden bir sessizlik vardı?

Lilo limandaki insanlara nasıl yardım etti?

Lilo’nun yanında hangi kuş ona yardım etti? **(TAKB.1.a)(TAKB.1.b)(TAKB.2.a)(TAKB.2.a)**

Hikayede L sesiyle başlayan hangi kelimeler geçiyor? (Örnek: Leylek, Lilo, Liman...)

Liman ve deniz hakkında neler biliyorsun? Limanda çalışan insanlar ne yapar?

DEĞERLENDİRME

Limonata yaparken hangi malzemeleri kullandık?

Limonatanın tadı nasıldı? (Tatlı, tuzlu, ekşi, acı)

Bir bütünde kaç yarım vardır?

Bir bütünde kaç çeyrek vardır?

Bugün hangi sesi öğrendik?

L sesi ile başlayan kelimelere örnek verebilir misin?

L sesi ile biten kelimelere örnek verebilir misin?

Limon ile liman kelimeleri birbirlerine benziyor mu? (Tahtaya yazıp benzerlikleri ve farklılıkları incelenebilir.)

FARKLILAŐTIRMA:

Zenginleőtirme:

<https://wordwall.net/tr/resource/4601802/l-l-sesi-ile-oyunu> L sesi ile ilgili dijital oyun oynanabilir.

<https://wordwall.net/tr/resource/35953079/okuma-yazma-%c3%b6%c4%9freniyorum/l-sesi> ortasında ve sonunda L sesi ile ilgili oyun oynanabilir.

Destekleme:

Etkinliklerde zorlanan öğrencilere bireysel destek sunulur. Sorulara cevap vermekte zorlanan çocuklar basit ipuçları ile yönlendirilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı:

Ailelere evde birlikte ses çalışmaları yapmaları söylenir. Ebeveynin söylediğı sese göre çocuk o sesle başlayan kelimeleri bulma oyunu oynayabilir.

Toplum Katılımı:

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

TARİH: 30.04.2027

ALAN BECERİLERİ:

Fen Alanı:

FBAB1. Bilimsel Gözlem Yapma

FBAB3. Bilimsel Gözleme Dayalı Tahmin Etme

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

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

KB2.7.SB2. Belirlenen özelliklere ilişkin benzerlikleri listelemek

KB2.7.SB3. Belirlenen özelliklere ilişkin farklılıkları listelemek

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.4. Kendine İnanma (Öz Yeterlilik)

E1.5. Kendine Güvenme (Öz Güven)

E2. Sosyal Eğilimler

E2.3. Girişkenlik

E2.5. Oyunseverlik

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.

SDB2.1.SB1.G3. Konuşmak için sırasını bekler.

DEĞERLER:

D5 DUYARLILIK

D5.2. Çevreye ve canlılara değer vermek

D5.2.6. Çevresinde yaşayan canlı türlerini tanımaya istekli olur.

14 SAYGI

D14.3. Çevresine, millî ve manevi değerlerine saygı duymak

D14.3.1. Doğayı ve canlıları korur.

D16 SORUMLULUK

D16.1. Kendine karşı görevlerini yerine getirmek

D16.1.2. Öz bakımını doğru biçimde ve zamanında yapar.

OKURYAZARLIK BECERİLERİ:

Görsel Okuryazarlık

OB4.1 Görseli Anlama

OB4.1.SB1. Görseli algılamak

OB4.1.SB2. Görseli tanımak

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Fen Alanı:

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

FAB.1.c Yakın çevresindeki canlı/cansız varlıklara yönelik elde ettiği verileri açıklar.

FAB.3. Günlük yaşamında fen olaylarına yönelik bilimsel gözleme dayalı tahminlerde bulunabilme

FAB.3.d. Canlıların temel özellikleriyle ilgili bilgilerini test etmek için yeni gözlemler yapar.

FAB.4. Fene yönelik olay ve/veya olgulara yönelik bilimsel veriye dayalı tahminlerde bulunabilme FAB.4.a. Kendi beslenmesiyle ilgili bilgilerden yola çıkarak beslenmenin canlılar için önemini önermelerle ifade eder.

Sanat Alanı

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

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

Hareket ve Sağlık Alanı

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

HSAB.1.a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketlerini yapar. HSAB.6. Eşle/grupla ahenk içinde hareket örüntüleri sergileyebilme HSAB.6.ç. Grup çalışmalarında hareketi grupla aynı yönde yapar.

HSAB.6.e. Grup çalışmalarında hareketi eş zamanlı yapar. HSAB.14. Hareketli oyunlarda liderliği deneyimleme. HSAB.14.a. Liderlik yapmaya istekli olur.

Kavramlar:

Sözcükler: Farklı hayvan isimleri, barınak

Materyaller: Boya kalemleri, makas, yapıştırıcı,tüy,pamuk,iplik

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf ortamı, okul dışı öğrenme ortamları

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Çocuklar çember oluştururlar. Güne başlama sürecinin rutinleri (hangi gün, ay, mevsimde olduğu konuşulur; gelmeyen çocuklar belirlenir vs.) (SAB.1a) 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

Çocuklarla hayvanlar, özellikleri ve yaşadıkları yerler hakkında sohbet edilir.(FAB.3.,D5.2.)

Bazı hayvanların havada, bazılarının karada, bazılarının suda, bazılarının ise hem karada hem suda yaşadığı hayvanların resimleri gösterilerek söylenir.(OB4.1.)

Hayvanların bazılarının sadece ot türü yediği, bazılarının et yediği, bazılarının da hem ot hem de et yediği hakkında konuşulur.(FAB.4.,KB2.7.)

Et yiyen hayvanlara etçil hayvanlar, ot yiyen hayvanlara otçul, hem et hem ot yiyen hayvanlara ise hepçil dendiği, et yiyen hayvanlara yılan, kurt, timsah, atmaca, [aslan](#), kurbağa, kaplan, kartal, tilki örnek olarak verilebileceği, ot yiyen hayvanlara at, keçi, koyun, inek, ördek, kaz, deve, gergedan, geyik, fil, bizon, zürafa örnek olarak verilebileceği söylenir.

Hem et hem ot yiyen hayvanlara maymun türlerinden bazıları, şempanze, [karga](#), tavuk, domuz, fare, ayı, yengeç, ıstakozlar, bazı deniz kaplumbağaları, küçük deniz salyangozları örnek olarak verilebileceği söylenir.

Biz insanların nasıl yaşadığı, barındıkları yerler varsa hayvanların da barındıkları yuvalarının olduğu söylenir ve hayvanların yuvaları hakkında konuşulur. (SDB2.1.SB1.)

Hayvanlara karşı nasıl davranılması gerektiği hakkında sorular sorulur.

Hayvanlarında bir canlı olduğu ve onları korumamız gerektiği, hayvanlara iyi davranmamız, haklarına saygı göstermemiz gerektiği üzerinde durulur. (D20.3.,D14.3.)

[Sevimli Hayvanlar Şarkısı Hakan Abi ve Gitarı Boncuk](#)” şarkısı birlikte söylenir.

1. Öğretmen ortada durur ve elindeki küçük bir karttan ya da doğrudan sözle bir hayvan adı söyler.
2. Çocuklar o hayvanın yürüyüşünü, sesini ve davranışını taklit eder.
Örneğin:
 - o **Tavşan** → Zıplayarak ilerle
 - o **Yılan** → Sürünerek yerde ilerle
 - o **Fil** → Ağır adımlarla yürü, hortum gibi kolunu sallayarak ses çıkar
 - o **Kurbağa** → Çömelip sıçrayarak git
 - o **Kedi** → Sessizce yürüyüp “miyav”la
3. Ara sıra öğretmen **“Dur!”** komutu verir. Herkes donar.
4. Sonra yeni bir hayvan söylenir ve oyun tekrar eder.

Çocuklar arasından biri “Tilki”, biri de “Anne Tavuk” seçilir.

Geri kalan çocuklar “Civcivler” olur ve anne tavuğun arkasına arka arkaya dizilir (eller belde).

Anne tavuk önde, civcivler arkasında bir ip gibi dizili durur.

Tilki karşılarına geçer ve şu tekerlemeyle oyun başlar:

Tilki: "Cik cik cik, bu ne ses?"

Anne Tavuk: "Civcivlerim ses eder!"

Tilki: "Bir tanesini isterim!"

Anne Tavuk: "Alamazsın, kaçamazsın!"

Bu konuşmadan sonra tilki civcivlerden birini yakalamaya çalışır.

Anne tavuk ise kollarını açarak tilkinin civcivlere ulaşmasını engellemeye çalışır.

Tilki yakalayabilirse civciv tilki olur, eski tilki oyundan çıkar ya da anne tavuk olur.

Daha sonra sanat etkinliği yapmak için çocuklar masalarına geçer.

Her çocuk sevdiği bir hayvanı seçer ve onun maskesini yapar.

- Kulaklar için kâğıt kesilir yapıştırılır.

- Tüy, pamuk ya da ipliklerle süsleme yapılır.
- Göz kısmı kesilir, kenarına delik açılır ve lastik geçirilir.

DEĞERLENDİRME

Bugün neler yaptık?

En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?

Havada yaşayan hayvanlar hangileridir?

Karada yaşayan hayvanlar hangileridir?

Suda yaşayan hayvanlar hangileridir?

Hem karada hem suda yaşayan hayvanlar hangileridir?

Sen hiç hayvanat bahçesine gittin mi?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme:

[Hayvan Bilmeceleri 2](#) gerektiğinde ipucu verilerek sorulur.

Destekleme:

Etkinliklerde zorlanan çocuklara bireysel destek sağlanır.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı:

Ailelerden çocukları ile birlikte bir hayvan beslenmek sorumluluğu istenebilir.

Toplum Katılımı: