

HAZİRAN AYI GÜNLÜK PLANLARI

HAZİRAN AYI GÜNLÜK PLANLARI

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

TARİH: 01.06.2026

ALAN BECERİLERİ:

Türkçe Alanı:

TAOB. Okuma

TAKB. Konuşma

Matematik Alanı:

MAB1. Matematiksel Muhakeme

MAB3. Matematiksel Temsil

Sanat Alanı:

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Müzik Alanı:

MSB2.1.Söyleme

MHB4. Müziksel Hareket

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.17. Değerlendirme Becerisi

KB2.17.SB4. Karşılaştırmalarına ilişkin yargıda bulunmak

KB2.20. Sentezleme Becerisi

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

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:

SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi)

SDB1.2.SB2. Motivasyonunu ayarlamak

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

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

SDB1.2.SB4. Bir hedefi gerçekleştirebilme sürecinde kendini değerlendirmek

SDB1.2.SB4.G1. Davranışlarını olası sonuçları fark eder.

DEĞERLER:

D10. Mütevazılık

D10.1. İnsan ilişkilerinde yapıcı olmak

D10.1.3. Grup çalışmalarında uyumlu davranır.

OKURYAZARLIK BECERİLERİ:

OB4. Görsel Okuryazarlık

OB4.1. Görseli Anlama

OB4.1.SB1. Görseli algılamak

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Türkçe Alanı:

TAKB.2. Konuşma sürecinin içeriğini oluşturabilme

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

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

TADB.2.a. Dinledikleri/izledikleri iletilerde yer alan bilgiler ile günlük yaşamı arasında ilişki kurar.

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

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

Matematik Alanı:

MAB.10. Farklı matematiksel temsilleri değerlendirebilme

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

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

MAB.13.Problemlerin çözümüne ilişkin bulguları yorumlayabilme

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

Sanat Alanı:

SNAB.4. 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.

Müzik Alanı:

MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme

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

MHB.3. b. Çocuğa uygun müzik eserleriyle bireysel/grupla birlikte hareket/dans eder.

MHB.3. c. Hareket ve dansı müzikli dramatizasyonda kullanır.

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB.6. Eşle/grupla hareket örüntüleri sergileyebilme

HSAB.6.b. Grupla hareket eder.

Kavramlar: 1-20 Arası Sayılar, Sıfır, Yaz, Mevsimler

Sözcükler: Eksi, azalma, eksilme

Materyaller: Sert bir mukavva (A4 ya da A3 boyutunda), Renkli karton

Mandallar (ahşap), Küçük dondurma topu resimleri (yuvarlak, renkli kağıtlardan yapılabilir),

Makas, yapıştırıcı, kalem

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 haziran ayı ile birlikte yaz mevsimine girdiklerini söyler. Haziran, temmuz ve ağustos ayının yaz mevsimine ait olduğu belirtilir.

“Çocuklar yaz mevsiminde çevremizde ne gibi değişiklikler gözlemlediniz?”

Yaz mevsiminde nasıl kıyafetler giymeyi tercih edersiniz?

Yaz mevsiminde hangi meyve ve sebzeleri yerirsiniz?

Yaz mevsimi gelince siz neler yaparsınız?” sorularını öğretmen çocuklara sorar.

Öğretmen “Yaz mevsimi, havanın çok sıcak olduğu, güneşin parıl parıl parladığı bir mevsimdir. Yazın insanlar denize girer, dondurma yer, tatile gider. Güneş erken doğar, geç batar. Bu yüzden yaz günleri çok uzundur.

Yaz mevsiminde ağaçlar yemyeşil olur. Karpuz, kavun, kiraz gibi meyveler yazın çıkar. İnsanlar ince kıyafetler giyer, serinlemek için gölgede oturur ya da yüzmeye gider.

Yaz mevsimi, eğlenceli oyunlar, piknikler ve bolca güneş demektir!”

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklar ilgileri doğrultusunda öğrenme merkezlerine yönlendirilir. Çocukların süreleri dolduğunda öğrenme merkezlerinde yer değiştirilirken çocukların birbirlerine teşekkür etmeleri, saygılı davranışları gerektiği hatırlatılır. Öğrenme merkezleri yaz mevsimine ait görsellerle 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

Öğretmen çocukları oyun alanına alır. Çocuklar oyun alanında yüzleri öğretmene dönük, dağınık bir şekilde ayakta dururlar.

1.“Şimdi hepimiz denizin kıyısındayız. Ayaklarımız sıcak kumlarda. Hazır mıyız? Derin bir nefes alalım... Rüzgâr hafif hafif esiyor... Ve şimdi vücudumuzu dalgalar gibi yavaşça hareket ettirelim!” (HSAB.6.b.)

(Dinlendirici m  zik e  liĐinde bedenle esneme hareketleri yapılır.)

2. Haydi Denize Girelim!

  ġretmen:

“  imdi yava   yava   suya giriyoruz... Su biraz serin! Ayaklarımız suyun i  inde... Zıplayarak y  zmeye ba  lıyoruz. Balık gibi y  z  yoruz! Bir saĐa, bir sola... K  p  kler   ıkıyor, kollarımızla su sı  ratıyoruz!”

(  ocuklar mek  nda serbest  e dola  ır, y  zme hareketleri yapar.)

3. Deniz Altı Macerası

  ġretmen:

“  imdi g  zl  klerimizi taktık, denizin altına daldık. Sessiz olun... Balıklar yanımızdan ge  iyor. Bakın orada bir deniz yıldızt!   urada da yava   yava   y  r  yen bir yenge   var. Hadi hepimiz bir deniz canlıst olalım: Balık gibi, ahtapot gibi ya da deniz kaplumbaĐası gibi hareket edelim.”

(  ocuklar istedikleri deniz hayvanını se  erek taklit eder.)

4. Kıyıya D  n  ş ve DeĐerlendirme

  ġretmen:

“Artık yava   yava   kıyıya   ıkıyoruz. Havlularımıza sarıldık. Oh, deniz   ok g  zeldi!   imdi herkes sırayla denizde ne ya  adıĐını anlatsın. Hangi hayvanı g  rd  n? Ne hissettin?”

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

(  ocuklara kısa s  z hakkı verilir, hayal ettiklerini payla  maları te  vik edilir.)

(SDB1.2.SB2.G2)(SDB1.2.SB2.G4)(D10.1.3.)

Drama etkinliĐinin ardından “Dondurma” isimli   arkı a  ılarak dans hareketleri e  liĐinde birlikte s  ylenir. (MHB.3.a.)(MHB.3. b) (MHB.3. c.)

https://www.youtube.com/watch?v=-jVij_7C1Hk

Daha sonra   ocuklar masalarına ge  er.

“Matematikte bazen elimizdeki   eylerin sayısı azalabilir. İ  te b  yle durumlarda   ıkarma i  lemi yaparız.”

  ıkarma i  lemini yaparken eksi i  aretini kullanırız.

Eksi i  areti    yle g  r  n  r: (-)

Bu i  areti g  rd  Đ  m  zde, bir sayıyı diĐerinden   ıkarmamız gerektiĐini anlarız.

  ġretmen   ocukların daha kolay anlaması i  in “Dondurma Topları İle   ıkarma Maketi” hazırlar.

Malzemeler:

Sert bir mukavva (A4 ya da A3 boyutunda)

Renkli karton

Mandallar (ahşap)

Küçük dondurma topu resimleri (yuvarlak, renkli kağıtlardan yapılabilir)

Makas, yapıştırıcı, kalem

Hazırlanışı:

Mukavvanın alt kısmına büyükçe bir dondurma külahı çizin ve boyayın.

Bu külah, dondurma toplarının takılacağı alan olacak.

Her mandalın üstüne bir tane renkli dondurma topu resmi yapıştırın.

Toplar farklı renklerde olabilir (pembe - çilek, kahverengi - kakao, sarı - muz gibi).

Öğretmen çocuklara maketi tanıtır:

“Bu dondurma külahını süsleyeceğiz ama biraz topları yiyeceğiz de!”

Çocuklardan belirli bir sayı kadar mandalı (örneğin 6 tane) külahın üst kısmına mandal gibi takmaları istenir. **(KB2.17.SB4) (KB2.20.SB3.)**

(Bu, başlangıç sayısıdır.)

Ardından öğretmen yönerge verir:

“6 top dondurman var, 2 tanesini yedin! Kaç tane kaldı?”

Çocuk 2 mandalı çıkarır ve kalan mandalları sayarak sonuca ulaşır. **(SDB1.2.SB4.G1.)**

(Gerekirse öğretmen "6'dan 2 çıktı, kaç kaldı?" şeklinde sözel tekrar yapar.) Çıkarma işlemi soruları basitten zora doğru sorulur. **(OB4.1.SB1.)(E3.5)(MAB.13.a.)**

Her çocuk sıra ile maket üzerinde çalıştıktan sonra 8. Kitap sayfa 36,37, ve 38. Sayfalar yapılır.

(MAB.10.a.) (MAB.10.b)

Çocuklardan yaz mevsimini anlatan bir resim yapmaları istenir.

Güneş, deniz, dondurma, şemsiye gibi yaz öğeleri kullanılır. **(SNAB.4.a.)(SNAB.4.b)**

Etkinlik sonunda eserler panoya asılır.

Öğrenciler mindirlere geçer. “Güneşli Bir Gün” isimli hikâye etkileşimli bir şekilde okunur.

<https://www.youtube.com/watch?v=q0SQoqhkW08>

Çiçeklerin taç yaprakları ne zaman açılmış?

Arıların kovanda bal özü koydukları delikler hangi şekildedir? **(TAKB.2. a)**

DEĞERLENDİRME

Yaz mevsiminin ayları hangileridir?

Yaz mevsiminde hangi meyveler çıkar?

Yaz mevsiminde neler yaparsın?

Çıkarma işlemi yaparken hangi sembolü kullanıyoruz?

Çıkarma işlemi yapmak kolay mıydı?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme:

“Dondurma Topları İle Çıkarma Maketi” ile dondurma toplarını farklı renklerde ve yeterli sayıda hazırlayıp örüntü etkinlikleri de yapılabilir. Farklı örüntü kuralları hazırlanır. Çocuklar bir örüntü kuralı seçip hazırlanan maket üzerinde seçtiği örüntüyü oluşturur.

Dondurma topları üzerine harfler yazılarak çocukların isimlerini oluşturmaları istenebilir.

Öğrencilerle birlikte mutfakta dondurma hazırlanabilir.

Aşağıdaki dijital oyunlar oynanabilir.

<https://wordwall.net/tr/resource/17015149/yaz-ve-k%C4%B1%C5%9F-mevsimi-meyveler>

<https://wordwall.net/tr/resource/39482114/yaz-k%C4%B1%C5%9F>

<https://wordwall.net/tr/resource/2578693/it%C3%BCgvo-beylerbeyi-yaz-mevsimi-e%C5%9Fle%C5%9Ftirme>

Destekleme:

“Çıkarma İşlemine Giriş Sepeti” hazırlanır. Bir sepetin içinde 3 tane tabak veya saklama kutusu, boncuklar ve üzerinde çıkarma işlemi olan çalışma kağıtlar (Bu kağıtları laminasyon ile sağlamlaştırıp uzun ömürlü kullanabilirsiniz.), eksi işareti ve eşittir işareti bulunur. Her bir tabak çıkarma işlemindeki eksilen, çıkan ve farkı temsil eder. Öğrenci tabakları önüne alır. Eksi işareti ve eşittir işareti de yerine yerleştirilir. Öğrenci ardından bir çıkarma işlemi seçer. İşlem de yer alan sayı kadar eksilen tabağına boncuk koyar. Çıkan sayısı kadar boncuğu eksilen tabağından sayarak alır ve çıkan tabağına koyar. Öğrencilerin çıkarma işlemini iyice anlaması için çıkan tabağını öğretmen öğrencinin dışarı çıkarmasını isteyebilir. Ardından eksilen tabağında kalan boncuklar fark tabağına dökülerek sonuç bulunur.

Hazırlanan maket matematik merkezine koyularak her öğrencinin kullanmasına rehberlik edilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı:

Çorap Sepeti Oyunu

Malzemeler: Renkli çocuk çorapları

Uygulama:

Bir sepete örneğin 10 çorap konur.

Aile “4 çorabı yıkamaya götürdük” der

Çocuk sepette kaç çorap kaldığını hesaplar.

Her seferinde farklı sayılarla çıkarma yapılır.

Etkinlikler sırasında çocuğun eline somut nesneler vererek onun işlemleri görerek, dokunarak ve yaparak öğrenmesi sağlanmalıdır. İşlem sonucu kadar, süreçte kullanılan anlatım da önemlidir.

Aileler çocukları ile birlikte markete, pazara gidip yaz mevsiminde gördükleri meyveler, sebzeler hakkında sohbet edebilir. Eve gelip birlikte mevsime uygun meyve tabağı veya yemekler hazırlanır.

Toplum Katılımı:

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

TARİH: 02.06.2026

ALAN BECERİLERİ:

Türkçe Alanı:

TADB. Dinleme/İzleme

TAKB. Konuşma

TAEOB. Erken Okuryazarlık

Fen Alanı:

FBAB1. Bilimsel Gözlem Yapma

FBAB6.Deney Yapma

Sosyal Alanı:

SBAB1. Zamanı Algılama ve Kronolojik Düşünme

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.7. Karşılaştırma Becerisi

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

KB2.10. Çıkarım Yapma Becerisi

KB2.10.SB3. Karşılaştırmak

KB2.10.SB5. Değerlendirmek

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal eğilimler

E2.5. Oyun severlik

E3. Entelektüel eğilimler

E3.4. Analitik Düşünme

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi)

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB2. Duygu, düşünceleri ifade etmek

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

SDB2.2. İş Birliği Becerisi

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

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

SDB2.3. Sosyal Farkındalık Becerisi

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

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

DEĞERLER:

D20.YARDIMSEVERLİK

D20.2. Dayanışma ve fedakârlık göstermek

D20.2.2. Yardıma muhtaç insanların duygularını anlamaya çalışır.

D20.2.3. Kendisinin de yardıma ihtiyaç duyduğu durumlara örnekler verir.

OKURYAZARLIK BECERİLERİ:

OB4. Görsel Okuryazarlık Becerisi

OB4.1. Görseli Anlama

OB4.1.SB1. Görseli algılamak

OB4.1.SB2. Görseli tanımak

OB4.2. Görseli Yorumlama

OB4.2.SB1. Görseli incelemek

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Türkçe Alanı:

TÜRKÇE ALANI

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

TADB.2.a. Dinledikleri/izledikleri iletilerde yer alan bilgiler ile günlük yaşamı arasında ilişki kurar.

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

TAOB.2. Görsel materyallerden anlamlar üretebilme

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

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

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.

Sosyal Alanı:

SAB.1. Günlük hayatında zaman kavramını yerinde kullanabilme

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

Fen Alanı:

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

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

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

FAB.6.a. Basit düzeyde deney tasarlamak için malzemeler seçer.

Kavramlar: “o,ö,u,ü” sesleri

Sözcükler: Ateşböceği,

Materyaller: Kuru ve yaş üzüm, renkli elektrik bantları, 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.) (SAB.1a) Okula gelirken neler gördükleri sorulur, her bir çocuğun konuşması için ortam oluşturulur. Konuşmak istemeyen çocuklar konuşmaları için teşvik edilir. Öğretmen sınıfa kuru üzüm ve yaş üzüm getirir.

Çocuklardan üzüm kelimesinin ilk sesine odaklanmasını ister.

Öğrencilerin iki üzümü incelemeleri ve karşılaştırma yapmaları istenir. Aslında bu iki üzümün aynı üzüm olduğu anlatılır.

“Yaş üzüm güneşte veya özel fırınlarda kurutulur. İçindeki su azalır ama vitaminleri kalır. Daha uzun süre bozulmadan saklanabilir.

Kuru üzüm minik ama çok enerji verir, tıpkı bir süper kahraman gibi!

İçinde demir, vitaminler ve lif var, bu da kanımız ve bağırsaklarımız için çok faydalı!

Okulda çabuk acıkmamak için kuru üzüm yemek iyi bir fikirdir.

Yaş üzüm de çok faydalı! Su içerdiği için bizi ferahlatır, yazın serinletir.”

Her çocuğa bir miktar yaş ve kuru üzüm verilir.

Çocuklar tabaklarını süsler, üzümlerden tabaklarına şekiller oluşturur. Hazırlanan tabaklar beslenme saatinde veya daha sonra birlikte afiyetle yenir.

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 “ü” sesi ile başlayan nesne 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 kurulması gerektiği) ellerini yıkayan çocuklar sıraya geçer ve beslenme alanına geçilir.

ETKİNLİKLER

Öğretmen çocukları oyun alanına alır. Öğretmen kendi söylediği sesleri çocukların da tekrar etmesini ister. Daha sonra “Ü Deyince Zıpla!” oyunu oynayacaklarını çocuklara söyler.

Öğretmen farklı sesler söyler (o, ö,u,ü).(KB2.7.SB1)

Çocuklar sadece “ü” sesi duyduklarında zıplar.

Oyun ilerledikçe hızlanır ve karmaşılaşabilir

(İlk sesi “ü” ile başlayan kelimeyi duyunca zıpla veya kelime içinde geçen “ü” sesi dahil olabilir.)

Ardından oyuna geçilir.

Sınıf zeminine renkli bantla beş adet kare alan oluşturur. Bu karelerden dört tanesinin içine her birine bir ses olacak şekilde “o,ö,u,ü” seslerinin sembollerini ve altına da o sesle başlayan bir nesne görseli ile nesnenin isminin yazılı olduğu kağıtları yapıştırır. Daha sonra öğretmen, “Şimdi birlikte dans edelim!” der ve şarkı durduğunda herkesin yerdeki karelerden birinin içine girmeleriyle ilgili yönerge verir. Boşta kalan diğer kare alana da nesne görselleri konulur.

Devamında Barış Manço’nun Alfabe Şarkısı açılır.

https://m.youtube.com/watch?v=OCt5wJcg_wo&pp=ygUMI3TDvHJrw6dlYWJj

Şarkı durduğunda çocuk, bulunduğu karede hangi ses varsa öğretmenin durduğu ve görsellerin olduğu kareye gider ve o sesle ilgili bir görsel alarak yerine döner. (TAOB.2.a.)(TAOB.2.b). Şarkı tekrar başlatıldığında ise çocuklara başka bir sese gitmeleri gerektiği söylenerek oyun devam ettirilir. (KB2.10.SB3.)

(KB2.10.SB4).(SDB2.2.SB1.) (SDB2.2.SB2).

Çocuklar masalara geçerler. Öğretmen çocuklara “Dans Eden Üzümler” deneyini yapacaklarını söyler.

Gerekli Malzemeler:

Soğuk soda, kurutulmuş üzüm

Uygulama:

Soda su bardağına konulur. 5-10 tane kuru üzüm soda içine atılır. Şimdi dikkatlice üzümlere bakın. Ne oluyor?

Üzümler önce dibe çöker.

Sonra üzerlerine küçük baloncuklar yapışır.

Bu baloncuklar sayesinde üzümler yavaş yavaş yukarı çıkmaya başlar!

Üzümler yukarı çıkar, baloncuklar patlayınca tekrar aşağı iner.

Böylece üzümler dans ediyormuş gibi hareket eder!

Maden suyunun içinde karbon gazı vardır. Bu gaz küçük baloncuklar oluşturur. Baloncuklar üzümlere yapışınca onları yukarı doğru taşır. Baloncuklar patlayınca üzüm yine aşağı iner. İşte bu yüzden üzümler hoplayıp zıplar gibi dans eder! **(FAB.6.a.) FAB.1. a)**

Hikaye saati için çocuklar minderlere geçer.

“Işığını Arayan Ateş Böceği

Ormanın derinliklerinde, küçücük bir ateş böceği yaşırmış. Adı Işıl'mış. Diğer ateş böcekleri geceleri gökyüzündeki yıldızlar gibi parıldarken, Işıl'ın ışığı yokmuş.

Geceleri gövdesini ne kadar zorlasa da bir türlü parlayamazmış.

Işıl üzülür, “Ben bir ateş böceği değil miyim? Işığım neden yok?” diye düşünürmüş.

Bir gün cesaretini toplamış ve Bilge Kaplumbağa'ya gitmiş.

– Bilge Kaplumbağa, neden ışığım yok?

– Belki de ışığını henüz keşfetmemişsindir, demiş kaplumbağa.

– Ama nasıl bulacağım?

– Işığını bulmak, bazen kendi içini aydınlatmaktan geçer.

Işıl, bu sözleri tam anlayamamış ama yola koyulmuş. Ormandaki hayvanlara yardım etmeye karar vermiş.

Karıncaların yuvasını taşkından kurtarmış, yoldan çıkan tırtılları yuvalarına götürmüş, kaybolan bir sincabı ailesine kavuşturmuş.

Günler geçmiş, geceler geçmiş.

Bir gece ormanın ortasında minik bir baykuş sesi duymuş:

– Karanlıktan korkuyorum... Işık yok

Işıl, hemen baykuşun yanına koşmuş. O an... bir mucize olmuş!

Göbeği sıcacık olmuş, içinden bir ışık fışkırmış. Orman aydınlanmış, baykuş sevinçle çırpınmış!

Işıl'ın içi sevgiyle dolmuş. Anlamış ki:

“Işığım, başkalarına faydalı oldukça parlıyor!”

O günden sonra Işıl, sadece bir ateş böceği değil, ormanın umut ışığı olmuş.”

Ateş böceği nasıl ışık saçmaya başlamış?(SDB2.3.SB2.) (SDB2.3.SB3) (D20.2.2)(D20.2.3)

Gerçek hayatta ateş böcekleri nasıl ışık saçar? (TADB.2.a.) (TADB.2.b).

Öğrencilerin yanıtları beklenir.

Ateşböcekleri sanki geceleri minik yıldızlar gibi parlarlar, değil mi? Peki bu ışık nereden gelir?

Sihir mi var onlarda? Hadi birlikte öğrenelim! Ateşböceklerinin karınlarının altında minicik bir lamba gibi bir yer vardır. Ama bu lamba elektrikle değil, doğanın içindeki özel bir sıvıyla çalışır. Karınlarının içinde özel bir sıvı ve “oksijen” dediğimiz hava birleşince, tıpkı sihir gibi ışık çıkar! Ne duman olur, ne ısı! Sadece yumuşacık, pırıl pırıl bir ışık...

Ateşböcekleri bu ışığı:

Arkadaşlarını bulmak için,

Diğer böcekleri şaşırtmak için,

Karanlıkta birbirlerini görmek için kullanırlar.

Yani onlar minik doğa fenerleri gibi çalışır.

Ama bu fenerin düğmesi karınlarındadır!

Daha sonra masalara geçilerek 26,27,28 ve 29. Sayfalar yapılır.

DEĞERLENDİRME

Kuru üzümün tadını mı yaş üzümün tadını mı beğendin?

“Ü” sesi ile başlayan kelimelere örnek verebilir misin?

Oyunumuzda hangi sesleri kullandık?

Dans eden üzümler deneyinde üzümü dans ettiren şey nedir?

Ateş böceği neden üzgünmüş?

Ateş böceğinin ışığı nasıl yanmış?

Ateş böceği ışığını ne için kullanır?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme:

<https://wordwall.net/tr/resource/13381936/okul-%C3%B6ncesi-%C3%BC-sesi>

Ateş böcekleri nasıl ışık yayar?

<https://www.youtube.com/watch?v=dLJtCi41pA&t=34s>

Ateş böceği şarkısı

<https://www.youtube.com/watch?v=Xlx8r-JxnMM&t=110s>

Destekleme:

Etkinliklerde zorlanan çocuklara bireysel destek sağlanır.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı:

Ailelere öğrenilen seslere ait bilgilendirme bültenleri gönderilir. Evde çocukları desteklemeye yönelik etkinlikler paylaşılır.

“Bu noktada ailelere bazı öneriler verilebilir. Öncelikle oyun! Oyun pek çok beceriyi olduğu gibi erken okuryazarlık becerilerini de besler. Çocuklar, oyun içerisinde yeni kelimeleri eğlenceli şekilde öğrenebilirler. Kuklalardan, oyuncak karakterlerden öyküler oluşturabilirsiniz. Sonra şarkılar söyleyin. Çocuk şarkıları ve kafiyeli şarkılar ses bilgisel farkındalığı destekler.

Birlikte kitap okuyun ve bunu günlük rutininizin bir parçası haline getirmeye çalışın. Zaman zaman kütüphanelere gidin, çocuğunuza kendi kitabını seçmesi için fırsat verin. Kitaplar ile temas etmesine izin verin. Böylece bir kitabı nasıl tutacağını, sayfalarını nasıl çevireceğini ya da okumaya nereden başlanıldığını da öğrenmesine izin vermiş olacaksınız. Kitabı okumaya başlamadan birlikte kapağı hakkında konuşun, başlık hakkında yorumlar yapın ya da içeriğini tahmin etmeye çalışın.

Kitapları çocuğunuz ile etkileşim içerisinde okuyun. Her kitapta belirli yeni kelimeler belirleyip onları vurgulayarak okuyabilirsiniz. Sonrasında o kelimeleri günlük yaşam içerisinde de kullanırsanız çocuğunuzun yeni kelimeleri öğrenmesi kolaylaşacaktır. Kitaplarda ya da dışarıda yazılı olan ifadelere işaret edin. Böylelikle çocuklar, resim-yazı ayrımını yapabilmeyi öğrenirler. Ayrıca okuduğunuz kitapların çizgi filmleri yapılmış ise kitap sonrasında onu da izleyebilir ve üzerine konuşabilirsiniz.

Çocuğun boş bir kağıda dilediği gibi karalamalar, resimler yapması için ortam oluşturun. Boya kalemleri, yapıştırıcılar ya da zarflar gibi nesneler ile özgürce etkinlikler yapsın. Alışveriş listesini beraber oluşturmak da eğlenceli bir aktivite olabilir. Çocuğunuz sizi yazarken gözlemler ve kendisi de denemek ister. Traş köpüğü, kum, oyun hamuru gibi nesneleri kullanarak duyuşal aktiviteler oluşturabilir ve bunlarla bazı harfleri yazmaya çalışabilirsiniz.”

Toplum Katılımı:

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

TARİH: 03.06.2027

ALAN BECERİLERİ:

Türkçe Alanı:

TADB. Dinleme

TAKB. Konuşma

TAEOB. Erken Okuryazarlık

Matematik Alanı:

MAB6. Sayma

MAB4. Veri ile Çalışma ve Veriye Dayalı Karar Verme

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:

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

E1.1. Merak

E2. Sosyal eğilimler

E2.5. Oyun severlik

E3. Entelektüel eğilimler

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.G4. Katıldığı etkinliğe dikkatini verir.

DEĞERLER:

D4. Dostluk

D4.2. Arkadaşları ile etkili iletişim kurmak

D4.2.2. Arkadaşlarıyla duygu ve düşüncelerini paylaşır.

OKURYAZARLIK BECERİLERİ:

OB4.Görsel Okuryazarlık

OB4.1. Görseli Anlama

OB4.1. SB2. Görseli tanımak

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Türkçe Alanı:

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.

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

TADB.2.a. Dinledikleri/izledikleri iletilerde yer alan bilgiler ile günlük yaşamı arasında ilişki kurar.

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

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

Matematik Alanı:

MAB.12.Problemlerin çözümüne yönelik bulgulara ulaşabilme

MAB.12.a. Elde ettiği/ulaştığı verileri analiz eder.

Sosyal Alanı:

SAB.1. Günlük hayatında zaman kavramını yerinde kullanabilme

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

Sanat Alanı:

SNAB.4. 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.

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB.6. Eşle/grupla hareket örüntüleri sergileyebilme

HSAB.6.b. Grupla hareket eder.

Kavramlar: Bütün-yarım-çeyrek, ağır-hafif

Sözcükler: Çekirdek,

Materyaller: Karpuz,

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.

“Çocuklar bugün sizinle bir parti yapacağız. Bu bir yaz meyvesi. Sizce hangi meyve partisi yapacağız?”(E1.1)

Çocuklar bilemezse öğretmen ipuçları verebilir. Çocukların yanıtlarının ardından karpuzun doğru cevap olduğu söylenir. Her meyveyi mevsimine uygun olarak tüketmenin sağlığını için faydalı olduğu vurgulanır.

Öğretmen sınıfa bütün bir karpuz getirir ve çocuklarla birlikte karpuz incelenir.

Karpuzun dış görünüş özellikleri nasıldır?

İçi nasıldır?

Karpuzu sever misin?

Karpuz ağır mıdır hafif midir?

En son kimlerle karpuz yedin?(D4.2.2.) (TAKB.2. a.)(TAKB.2. b.)

Öğretmen çocuklara bugün karpuz partisi vereceklerini söyler.

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 masalara geçer.

“Karpuz aldım pazardan,
Kestim onu bıçaktan.
İçi kıpkırmızıymış,
Tadı da pek tatlıymış!

Dilim dilim böldüm ben,
Paylaştım hemen
Ayşe aldı bir parça,
Ali’ye düştü başka.

Tatlı karpuz elden ele,
Güldü herkes neşeyle!
Paylaşınca her şey güzel,
Karpuz bile özel özel!”

Tekerleme öğrencilerle birlikte söylenir. Tekerlemenin ardından “Koca Karpuz” isimli hikaye etkileşimli bir şekilde okunur. (SDB1.2.SB2.G4.)(OB4.1. SB2.) (TADB.2.a)(TADB.2.b.) (TADB.2.c)

<https://www.youtube.com/watch?v=3Fi9OIy-p8c&t=3s>

Hikayenin ardından öğrencilere yeşil ve kırmızı renkli kartondan hazırlanmış yarım daire şeklinde kartonlar verilir. Yeşil olanın daha büyük olması gerekir. Öğrenciler yönergeye uygun bir şekilde yarım daireleri keserler. Karpuz görüntüsü oluşacak şekilde yeşil kartonun üstüne kırmızı karton kesilerek yapıştırılır. Hazırlanan karpuzları öğrenciler şeffaf dosyanın içine koyar. Daha sonra öğrenciler tahta kalemelerini ve silgi olarak kullanmak için peçetelerini alarak masalarına geçer. (SNAB.4.a.) (SNAB.4.b)

Öğretmen bir rakam söyler. Öğrenci o sayıyı şeffaf dosya üzerine yazar ve belirtilen sayı kadar karpuzun üstüne çekirdek çizer. Öğretmen farklı farklı rakamlar söyler. Sayıyı yazmalarını ve sayı kadar çekirdek çizmelerini söyler. Öğretmen çekirdek sayılarını artırarak ve azaltarak öğrencilere toplama ve çıkarma çalıştırabilir.(KB2.11.SB1)(MAB.12.a.)

Daha sonra 8. Dergi sayfa 39,40 ve 41. Sayfalar yapılır.

Okul bahçesine çıkılır. “Halka içinden Geçme” oyunu oynanır.

Hazırlık:

Tüm çocuklar bir çember oluşturacak şekilde el ele tutuşarak daire olur.

Halkanın geçeceği çocukların elini biraz daha açmasına gerek olabilir ama eller kesinlikle bırakılmaz.

Oyunun Başlatılması:

Öğretmen halkanın bir çocuğun kolundan geçirilerek oyuna başlamasını sağlar.

Çocuk, halkayı vücudundan geçirerek (baş, omuz, kol, bacak...) bir sonraki arkadaşına ulaştırmaya çalışır. (E3.4.)(E2.5.)(HSAB.6.b)

Kurallar:

Eller bırakılmaz.

Her çocuk kendi sırası geldiğinde, halkayı elini bırakmadan vücudundan geçirir.

Halka sırayla tüm çocukları dolaşarak başladığı kişiye geri gelir.

Oyun Tekrarı:

Halkanın yönü değiştirilebilir (ters yöne döner).

İki halka aynı anda döndürülebilir (iki grup oluşturularak yarış yapılabilir).

Dikkat Edilmesi Gerekenler:

Halka çocukların geçebileceği boyutta ve yumuşak malzemeden olmalı.

Acele edilmemeli; her çocuk rahatça hareket etmeli.

Grup oyunu olduğu için yardımlaşma ve sabır teşvik edilmelidir.

Öğrencilerin durumuna göre oyun tekrarlanabilir.

Okul bahçesinde çocukların dans edebilecekleri hareketli şarkılar açılır. Öğrenciler serbest bir şekilde dans ederler. Daha sonra öğrencilere yemeleri için dilimlenen karpuzlar verilir.

DEĞERLENDİRME

Karpuzun bölünen parçalarına ne isim verilir?

Çıkarma işleminin sembolünün adı nedir?

Toplama sembolünün adı nedir?

Halkadan geçmek için vücudunu nasıl kullandın?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme:

Her kutucuğa bir harf yazılacak şekilde “KARPUZ” kelimesi 6 adet kutucuğa yazılır. Kağıdın altına aynı şekilde kutucuklar çizilerek bu sefer bazı harfler eksik olarak “KARPUZ” kelimesi yazılır. Çocukların eksik harfi bulmaları ve kutucuğa yazmaları istenir.

Etkinliği zenginleştirmek için eksik olan harf bulunduktan sonra çocukların o sesle başlayan ve biten kelimelere örnek vermeleri istenir.

Aşağıdaki dijital oyunlar oynanabilir.

<https://wordwall.net/tr/resource/14426077/toplama-kolay-okul-%C3%B6ncesi>

<https://wordwall.net/tr/resource/8982475/okul-%C3%B6ncesi-%C3%A7%C4%B1karma-i%C5%9Flemi>

Destekleme:

Etkinliklerde zorlanan çocuklara bireysel destek saęlanır.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:**Aile Katılımı:**

Ailelere çocukları ile birlikte karpuz kullanılarak hazırlanan bir iecek yapmaları söylenir.

Hazırlanışı:

Karpuzu dilimleyin.

Dilimledięiniz karpuzu küçük paralar halinde kesin.

Karpuz dilimlerini bir süzgece koyarak ezici alet yardımıyla ezerek, suyunu çıkarın.

Limonları sıkın ve karpuz suyuna ekleyin.

Dilerseniz pudra şekeri ilave edin ve güzelce karıştırın.

Çocuklarla nesneleri kullanarak basit toplama ve çıkarma işlemi yapmaları söylenir.

Toplum Katılımı:

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

TARİH: 04.06.2027

ALAN BECERİLERİ:

Türkçe Alanı:

TADB. Dinleme

TAKB. Konuşma

Matematik Alanı:

MAB6. Sayma

MAB1. Matematiksel Muhakeme

Sosyal Alanı:

SBAB1. Zamanı Algılama ve Kronolojik Düşünme

SBAB7. Mekânsal Düşünme

Fen Alanı:

FBAB1. Bilimsel Gözlem Yapma

FBAB6.Deney Yapma

Müzik Alanı:

MHB4. Müziksel Hareket

MYB5. Müziksel Yaratıcılık

Hareket ve Oyun Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.3. Özetleme Becerisi

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

KB2.11.Gözleme dayalı tahmin etme becerisi

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

E3.5. Yaratıcılık

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi)

SDB1.2.SB2. Motivasyonunu ayarlamak

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

DEĞERLER:

D5. DUYARLILIK

D5.2. Çevreye ve canlılara değer vermek

D5.2.6. Çevresinde yaşayan canlı türlerini tanımaya istekli olur.

OKURYAZARLIK BECERİLERİ:

OB1.Bilgi Okuryazarlığı:

OB1.3.Bilgiyi Özetleme

OB1.3.SB2. Bilgiyi sınıflandırmak

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Türkçe Alanı:

TADB.2.a. Dinledikleri/izledikleri iletilerde yer alan bilgiler ile günlük yaşamı arasında ilişki kurar.

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

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

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.

Sosyal Alanı:

SAB.1. Günlük hayatında zaman kavramını yerinde kullanabilme

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

Matematik Alanı:

MAB.10. Farklı matematiksel temsilleri değerlendirebilme

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

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

Müzik Alanı:

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

MYB.1.a. Beden perküsyonuyla/hareketle/dansla planlı veya doğaçlama ritim üretir.

MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme

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

Fen Alanı:

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

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

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

FAB.6.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.b Etkinliğin durumuna uygun denge hareketleri yapar.

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

Kavramlar: Sığ-derin

Sözcükler: Büyük karton kutular (buzdolabı, televizyon vb. kutuları olabilir).Makas veya maket bıçağı (kesme işlemlerini bir yetişkin yapmalı) Yapıştırıcı veya sıcak silikon tabancası
Renkli karton veya kâğıtlar guaj boya veya akrilik boya
Kalem, cetvel, fırça, plastik şişe, pipet ya da çubuk (direk için)
Eski kumaş veya kâğıt (yelken için)

Materyaller: 1 adet bulaşık süngeri (gemi gövdesi olacak), Renkli karton (yelken için)

Kürdan veya pipet (yelken direği için), Küçük oyuncak figür (isteğe bağlı), Makas, yapıştırıcı
Su dolu geniş bir leğen veya kap, Pipet (çocuklara verilecek), Bant (yelkeni sabitlemek için)

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.

Çocuklar bugün sizlerle birlikte kocaman, masmavi bir yere yolculuk yapacağız. Hazır mısınız? İşte karşınızda: OKYANUS!

Dünyamızın yüzde yetmişi sularla kaplıdır. Okyanus, dünyadaki en büyük su alanıdır. O kadar büyük ki, ucu bucağı görünmez! İçinde milyonlarca canlı yaşar. Rengârenk balıklar, dev balinalar, sevimli yunuslar ve kocaman ahtapotlar burada yaşar. Okyanus: sınırları belli olmayan çok geniş su kütleleridir. Deniz: sınırları belli tuzlu su kütleleridir.

Dünyada 5 tane büyük okyanus vardır:

Pasifik Okyanusu – En büyük ve en derin olanı

Atlas Okyanusu – Türkiye’ye en yakın olan okyanus.

Hint Okyanusu – Çok sıcak suları vardır.

Güney Okyanusu – Kutup bölgelerine yakın, çok soğuktur! (OB1.3.SB2)

Arktik Okyanusu (Kuzey Okyanusu) – Buzulların bulunduğu, en soğuk okyanus. (KB2.3.SB2)

Öğretmen dünya haritası üzerinden çocuklara okyanusların bulundukları yerleri gösterir. (TADB.2.b)

Okyanuslar sadece hayvanlar için değil, biz insanlar için de çok önemlidir. Çünkü dünyamıza temiz hava sağlar ve iklimi dengeler.

Okyanusların dibi sizce karanlık mıdır aydınlık mıdır?

Okyanusta hangi hayvanlar yaşıyor olabilir?

Okyanusta yaşayan bir hayvan olsaydınız, hangisi olmak isterdiniz? Neden? (TADB.2.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. Denizler ve okyanuslarla ilgili geçici bir öğrenme merkezi kurulur. Bu merkeze farkı deniz canlıları türlerinin resimleri asılır. Öğrencilerden deniz canlılarının, hayvanların, bitkilerin, mercanların dokularını incelemeleri istenir. Daha sonra öğrenciler sanat merkezine geçerek inceledikleri canlıların resimlerini çizer. Okyanusları dünya haritasında incelemek için bir dünya haritası görseli asılır. Öğrencilerden haritayı incelemeleri ve okyanusların bulundukları yerleri göstermeleri istenir.

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

Tüm öğrenciler rahat hareket edebilecekleri bir alana alınır. Daha sonra “Dalgacı Korsan” isimli şarkı açılarak ritim etkinliği ve grupla birlikte dans edilir.

<https://www.youtube.com/watch?v=fLuzF1Gpn1w&t=127s> (MYB.1.a.)(MHB.3. a.)

Öğrenciler masalara geçerler. Çocuklara rüzgarın gücünü ve yönünü tanıtmak; basit bir yelkenli model hazırlayacakları ve bunu suda yüzdürecekleri söylenir.

Malzemeler:

1 adet bulaşık sünger (gemi gövdesi olacak)

Renkli karton (yelken için)

Kürdan veya pipet (yelken direği için)

Küçük oyuncak figür (isteğe bağlı)

Makas, yapıştırıcı

Su dolu geniş bir leğen veya kap

Pipet (çocuklara verilecek)

Bant (yelkeni sabitlemek için)

Yapım Aşamaları:

Gemi Gövdesi:

Sarı ya da renkli bir bulaşık süngerini düz olarak kullanın. Bu sünger yelkenlinin gövdesi olacak.(SDB1.2.SB2.G2.)

Yelken ve Direk:

Renkli kartondan üçgen bir yelken kesin.

Kürdan ya da ince bir pipete bu yelkeni yapıştırın.

Direği süngerin ortasına batırarak yerleştirin. Gerekirse sabitlemek için azıcık bant kullanın.

Süsleme:

İsterseniz küçük bir oyuncak figürü gemiye koyarak "kaptan" yapabilirsiniz.(E3.5.)

Kartondan bayrak veya pencere gibi süslemeler de ekleyebilirsiniz.

Etkinlik Uygulaması: Rüzgarla Yelkenli Hareket Ettirme

Su dolu bir leğene süngerden geminizi koyun.

Her çocuğa birer pipet verin.

Çocuklar pipetle nefeslerini kullanarak yelkenliye "rüzgar üflesin".

Gemi suyun üzerinde hareket etmeye başlayacak!

“Çocuklar, yelkenli gemiler rüzgarla hareket eder. Rüzgar yelkene çarptığında, gemiyi iterek yol almasını sağlar. Şimdi sizler de kendi nefesinizle rüzgar yapacaksınız! Pipetle üfleyerek geminizi yönlendirin. Bakalım kiminki en uzağa gidecek?”(**FAB.1. a.)**(**FAB.6. a.)** (**KB2.11.SB2.**)

Oyun etkinliği için çocuklar oyun alanına alınır. Çocuk sayısına göre çocuklar dörderli veya beşerli gruplandırılır. Her gruba bir olta ve her grup için oyun alanına bir deniz oluşturulur. (Mavi karton veya poşet kullanılarak) Oltalar için bir çubuğun ucuna ip bağlanır. İpin ucuna ise mıknaş bağlanır. Denizlerin üzerine öğretmen eva kağıtlardan balık hazırlar. Balıklar iki kat evadan hazırlanır ve ortalarına mıknaşın tutması için iğne yapıştırılır. (Gazoz kapağı veya başka bir metal de kullanabilirsiniz.) Her balığın üzerine farklı rakamlar yazılır. Öğrenciler sıra ile oltalarına denize atarlar ve yakaladıkları balıkların üzerindeki sayıları tahtaya kendi gruplarının isminin veya sembolünün olduğu yere yazar. (**HSAB.1.b**) (**HSAB.1.c**) Oyun öğrencilerin ilgisine göre devam ettirilir. Oyun sonunda öğrencilerin yakaladıkları balıkların üzerlerindeki sayılar toplanır.(**MAB.10.a.)**(**MAB.10.b.**)

Ardından “Temiz Deniz” isimli kitap etkileşimli bir şekilde okunur.(**D5.2.6**) (**TADB.2.a.)**(**TADB.2.b.)**(**TADB.2.c**)

https://erkencocukluk.meb.gov.tr/flipbooks/365gunoyku/49_temizdeniz/

Masalara geçilerek 8. Kitap 42 ve 43. sayfalar yapılır.

DEĞERLENDİRME

Okyanusların dibi neden karanlıktır?

Okyanusta hangi hayvanlar yaşıyor olabilir?

Okyanusta yaşayan bir hayvan olsaydınız, hangisi olmak isterdiniz? Neden?

Siz suyun altında bir şehir yapsaydınız, nasıl olurdu?

Okyanustaki dalgalara ve canlılara zarar vermeden nasıl evler yapabiliriz?

Mercanlar ve deniz bitkileri nasıl desenler oluşturur?

Okyanusun içinde neler görebiliriz?

Denizdeki canlılar neyle beslenir?

Siz bir deniz canlısı olsaydınız hangisi olmak isterdiniz?

Denizdeki canlılar birlikte nasıl yaşar?

Okyanus hangi canlıların evidir?

Sizce okyanusta yaşayan canlılar nelerden hoşlanır?

Onlara zarar verecek şeyler neler olabilir?

Sizce okyanustaki hayvanlar çöplerden nasıl etkilenir?

Okyanusu kirletmemek için neler yapabiliriz?

Kirli suda balıklar nasıl hissediyor olabilir?

Kirli suyu nasıl temizleyebiliriz?

Denizler ve okyanuslar arasında ne fark vardır?

Kaç tane büyük okyanus vardır? İsimlerini sayabilir misin?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme:

Büyük karton kutu alınarak (buzdolabı, televizyon vb. kutuları olabilir) çocukların içine girebilecekleri bir gemi maketi çocuklarla birlikte yapılabilir. Kesme işlemlerini öğretmen yaptıktan sonra çocuklar geminin dış cephesini renkli boya kalemeleri ile süslerler. Gemiye anket yapılarak bir isim koyulur.

Kıtalar ve okyanuslarla ilgili eğitici video izlenebilir.

https://www.youtube.com/watch?v=Ltk0Vj_Nm6c&t=109s

Okyanuslarla ilgili dergiler incelenebilir.

<https://minikumbaradergisi.com/icerikler/okyanuslar/>

İlginç deniz canlıları kartları pdf

<https://merakliminik.tubitak.gov.tr/content/kartlar-ilginc-deniz-canlilari>

<https://merakliminik.tubitak.gov.tr/dergi-sayisi/2020-agustos/bu-deniz-canlilari-cok-ilginc>

<https://merakliminik.tubitak.gov.tr/arsiv/makale-arama?page=52>

Destekleme:

Etkinliklerde zorlanan çocuklara bireysel destek sağlanır.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı:

Aileler çocukları ile birlikte aşağıdaki dijital oyunu oynayabilir.

<https://wordwall.net/tr/resource/8384536/deniz-canlilari-ve-bitkiler>

Toplum Katılımı:

1. Bilgilendirme Günü

Öğretmen, denizler ve okyanusların neden önemli olduğunu anlatan basit bir mektup hazırlar.

Atık yağlar lavaboya dökülmesinin zararları çocuklara görsellerle anlatılır.

“Bir damla yağ, binlerce litre suyu kirletebilir!” sloganı öğretilir.

2. Ev Görevi: Aileyle Geri Dönüşüm Kutusu Hazırlama

Her çocuk ailesiyle birlikte evinde "atık yağ toplama şişesi" yapar.

Boş bir pet şişe üzerine çocuk ve ailesi birlikte bir etiket yapıştırır: "YAĞLARI BURAYA DÖK!"

3. Toplumsal Katılım: Komşuya Mektup Etkinliği

Çocuklar, ailelerinin yardımıyla komşularına kısa bir mektup hazırlar. Örneğin:



Sevgili Komşumuz,

Biz çocuklar denizlerimizi korumak istiyoruz. Lütfen kullanılmış yağları lavaboya dökmeyin.

Onları şişelerde biriktirip belediyeye teslim edebiliriz.

Hep birlikte mavi denizleri temiz tutabiliriz!

Teşekkür ederiz!

(İsteğe göre çocuk resmi veya sticker'la süslenebilir.)

4. Atık Yağ Toplama Günü

Aileler topladıkları atık yağları okulun belirlediği bir günde getirir.

Okul, belediye veya bir geri dönüşüm firmasıyla anlaşarak atık yağları doğru şekilde teslim eder.

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

TARİH: 07.06.2027

ALAN BECERİLERİ:

Türkçe Alanı:

TAOB. Okuma

TAKB. Konuşma

Sosyal Alanı:

SBAB1. Zamanı Algılama ve Kronolojik Düşünme

Fen Alanı:

FBAB1. Bilimsel Gözlem Yapma

FBAB6.Deney Yapma

Müzik Alanı:

MSB2.1.Söyleme

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.2. Gözlemlleme Becerisi

KB2.2.SB3. Toplanan verileri sınıflandırmak ve kaydetmek

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

E1.1. Merak

E2. Sosyal eğilimler

E2.2. Sorumluluk

E3. Entelektüel eğilimler

E3.5. Merak Ettiği Soruları Sorma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.1. İletişim Becerisi

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

SDB2.2.SB1.G2. Gerekğinde kişi ve gruplarla iş birliği yapar.

DEĞERLER:

D5. DUYARLILIK

D5.2. Çevreye ve canlılara değer vermek

D5.2.6. Çevresinde yaşayan canlı türlerini tanımaya istekli olur.

D3. ÇALIŞKANLIK

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

OB4.1. Görseli anlama

OB4.1.SB2. Görseli algılamak

OB4.1.SB3. Görseli tanımak

OB4.2. Görseli yorumlama

OB4.2.SB1. Görseli incelemek

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.

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.

Sosyal Alanı:

SAB.1. Günlük hayatında zaman kavramını yerinde kullanabilme

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

Fen Alanı:

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

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

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

sınıflandırabilme

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

FAB.6.a. Basit düzeyde deney tasarlamak için malzemeler seçer.

Müzik Alanı:

MSB.3. Söyleme becerilerini sınıf içinde sergileyebilme

MSB.3.a. Duygu ve düşüncelerini çocuk şarkılarını/çocuk şarkısı formlarını söyleyerek ifade eder.

MSB.3.b. Çocuk şarkılarını/çocuk şarkısı formlarını bireysel olarak/grupla uyum içinde söyler.

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.

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

HSAB.2.a. Farklı büyüklükteki nesneleri kavrar.

Kavramlar: Aynı, farklı

Sözcükler: Çevre, çöp, geri dönüşüm, atık, kompost

Materyaller: Farklı renklerde geri dönüşüm kutuları (kâğıt, plastik, cam, organik), kullanılmış kartonlar, kağıtlar, plastik şişeler, cam kavanoz, tuvalet kâğıdı ruloları, organik atıklar, toprak, kova, kürek, tırmık, sulama kabı, iki çift eldiven, Lulu solucan oyuncacı,

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 önceden hazırladığı Toprak mühendisi “Lulu”adındaki solucan peluş oyuncacı çocuklara gösterir.(E1.1)

“Merhaba çocuklar, ben toprak mühendisi Lulu. Soso’nun arkadaşıyım.”

Sizce toprak mühendisi ne demek?

Benim görevlerim neler olabilir?

Bugün size kompost yapımını anlatacağım. Kompost ne anlama gelir?

Kompost hazırlamak için neler gereklidir? (E3.5)

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 “Çevre Koruma” temalı hikâye ve bilgi kitapları ve “Bugün Ne Öğrendim?” köşesi (resimli geri bildirim alanı) ile zenginleştirilir. Resimli yönlendirme afişleri (ne nereye atılır?) asılır.

Blok merkezi doğa temalı inşa örnekleri (ağaç ev, güneş enerjili ev, kuş yuvası), bloklar, doğadan toplanan taş ve kozalaklar ile zenginleştirilerek “Geri dönüşüm şehri” oluşturma etkinliği yapılabilir. Atık kutularla yapılan mini geri dönüşüm istasyonu tasarlanabilir.

Fen merkezi büyüteç, mercek, yaprak örnekleri, taşlar, toprak, tohum ve saksı (minik fidedikimi için), geri dönüşebilir ve dönüşemez atık örnekleri ile karşılaştırma panosu ve “Geri Dönüşüm Döngüsü” görsel sunumu ile zenginleştirilir.

Kitap köşesinde “Bugün Ne Öğrendim?” köşesi (resimli geri bildirim alanı)

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 çember olunur. Önceden hazırlanan geri dönüşüm kutuları çemberin ortasına getirilir. Çocuklara geri dönüşümün onlar için ne anlama geldiği sorulur.

“Çocuklar neleri geri dönüştürebiliriz?”

“Geri dönüşümün bizim için neden önemlidir?” soruları çocuklara yöneltilir. Çocukların cevapları dinlendikten sonra geri dönüşüm sembolü çocuklara gösterilir. “Bu sembol ne anlama geliyordu?” sorusu sorulur yanıtlar dinlenir. Bilmeyen çocuklar için de düşünme fırsatı verilir. Geri dönüşüm sözcüğü “bizim için başka bir işe yaramayacak çöp dediğimiz şeylerin bazı işlemlerden geçirilerek tekrar kullanılabilir duruma getirilmesidir” denerek tanımı yapılır. Atık ve çöp arasındaki ayrımı bilip bilmedikleri sorusu yöneltilir. Çocukların yanıtları

dinledikten sonra çöp ve atık arasındaki ayrım anlaşılır bir dille yapılır. (TAKB.2. a.) (TAKB.2. b.)

Çöp: İşe yaramayan, bir daha kullanamayacağımız şeylerdir. Yani gerçekten işe yaramayacak kadar bozulmuş veya kirlenmiş şeylerdir. Örneğin, bozulmuş yemek ya da çok kirlenmiş bir peçete çöp olabilir.

Atık: Atıklar ise artık kullanmadığımız ama geri dönüşümle tekrar kullanılabilirler. Mesela, boş bir plastik şişe ya da yırtık bir kâğıt parçası atıktır. Bunları geri dönüşüm kutusuna atarsak, başka şeyler yapmak için kullanılabilirler.

Çocuklara geri dönüşüm kutuları gösterilerek hangi tür atıkları bu kutulara attığımız sorulur. (Her bir atık kutusu farklı renktedir, üstünde ise adı ve türünü belirten bir sembol vardır) Bu kutuların renkleri ile atık türünü eşleştirmeleri için yardımcı olunur.

“Yeşil kutuya cam, mavi kutuya kâğıt, sarı kutuya plastik, kahverengi kutuya ise organik atıkları atmalısınız.” denir. Çocuklar ile kutu içindeki atık türüne bakarak da bu süreç tekrar edilir. (OB4.2.SB1.)

Süreç tamamlandıktan sonra geri dönüşüm kutuları boş bir masaya yerleştirilir ve çocuklarla birlikte bir oyun oynanır. Çocuklara oyunun adının “Ara Bul” olduğu söylenir. Oyun çocuklara anlatılır. Çocuklar kâğıt, plastik, cam ve organik şeklinde gruplanır. Çocuklara, kahvaltıya gittiklerinde onların kolayca göremeyeceği şekilde yerleştirilmiş atıkların sınıfta olduğu söylenir. Her bir grubun açılan geri dönüşüm şarkısı ile atıkları aramaya başlamaları söylenir.

Geri dönüşüm şarkısı:

<https://www.youtube.com/watch?v=Zzu3DAVQ3Wk&t=30s> (MSB.3.a.)(MSB.3.b.)

Çocuklara şarkı bitince sürelerinin de biteceği söylenir. Çocuklara grupların doğru atığı doğru renk kutu ile eşleştirmeleri ve uygun geri dönüşüm kutusuna atmaları, oyun sonunda grupların kutularının kontrol edileceği ve hangi grubun tamamını doğru bildiğinin bulunacağı söylenir. Müzik açıldığı gibi oyun başlar. Şarkı bitene kadar oyun devam eder. Süreç sonunda geri dönüşüm kutuları kontrol edilir, varsa yanlış atıklar çocuklar ile doğru kutulara yerleştirilir. (SDB2.2.SB1.G2.)(HSAB.1.a.)(HSAB.1.b.)(HSAB.1.c.)(HSAB.2.a.)

Daha sonra çocuklarla yeniden çember olunur ve ‘Soso’nun Kompost Kitabı’ adlı resimli öykü kitabı çocuklara gösterilir. (TAOB.2.a)(TAOB.2.b.) (OB4.1.SB2.) OB4.1.SB2.)

“Kompostun ne demek olduğunu bilen var mı?” sorusu çocuklara sorulur ve yanıtlar dinlenir. Daha sonra kitap okunur. Bu kitapla kompost yapımı ve aşamaları detaylı bir şekilde öğrenilir.

<https://www.youtube.com/watch?v=W2jstitiYw&t=132s>

https://www.youtube.com/watch?v=_amw9wZ8P-w&t=5s

Kitap okunduktan sonra, önceden hazırlanmış Toprak mühendisi “Lulu”adındaki solucan peluş oyuncak gösterilir. “Merhaba çocuklar, ben Lulu. Soso’nun arkadaşım. Soso size nasıl karnını doyurduğundan bahsetti. Ben de tıpkı Soso gibi besleniyorum. (D5.2.6.) Ancak benim sindirebildiğim ve sindiremediğim yiyecekler var. Hayatta kalabilmek için organik atıklara ihtiyacım var. Siz bunları biliyor musunuz?” sorusu çocuklara yöneltilir ve cevapları dinlenir. Çocukların cevapları dinlendikten sonra organik ve organik olmayan atıklar çocuk dostu bir dille açıklanır.

Organik Atıklar: Doğadan gelen ve tekrar doğaya dönebilen, yani toprağa karışabilen şeylerdir. Örneğin, meyve kabukları, yapraklar, sebzeler organik atıklardır. Bunlar doğaya geri dönebilir ve toprakta kaybolurlar. Bir muz kabuğunu doğaya bırakırsak, zamanla kaybolur ve toprağa karışır. Bu da benim yiyeceğim olur.

Organik Olmayan Atıklar: Doğadan gelmeyen ve toprağa karışamayan, doğada kaybolamayan şeylerdir. Örneğin, plastik şişeler, metal kutular, cam şişeler organik olmayan atıklardır. Bunlar doğada kalır ve kaybolmaz. Bunun için bu atıkları geri dönüştürüyoruz.

Çocuklara Toprak mühendisi Lulu’nun kompost yapımını anlattığı video izletilir. Video izlendikten sonra “Hadi Lulu için de bir ev yapalım! Onun da bir komposto ihtiyacı var.” denir. Bunun için nelere ihtiyacımız olduğu sorulur ve kitapta detaylıca anlatılan kompost sürecini hatırlamaları istenir. Cevaplar alındıktan sonra saksı, toprak, kürek, tırmık, organik ve organik olmayan atıklar, sulama kabı alınarak bahçeye çıkılır. (KB2.11.SB1.) Çocuklara ilk olarak neyi kullanacağımız sorulur ve toprak sandığa yerleştirilir. İkinci aşamada organik ve organik olmayan atıklar karışık bir şekilde ortaya koyulur. Çocukların atıkları sınıflandırması istenir. Toprak içerisine organik atıklar yerleştirilir. En son tırmık ile karıştırılır ve suyu dökülür. (FAB.1. a.)(FAB.6.a.) Bu aşamadan sonra toprağı her gün havalandırması için liste sırasına göre bir çocuk görevlendirilir.(D3.4.1.) (D3.4.4)(E2.2.)

Sınıfa dönünce 8. Kitap 44, 46 ve 47. sayfalar yapılır.

DEĞERLENDİRME

Kompostu nasıl yaptık? Hangi malzemeleri kullandık?

Geri dönüşüm kutularını nasıl ayırmıştık? Kaç tane kutumuz vardı?

Kompostu yaparken neler hissettiniz?

Lulu’nun yerinde olsanız yeni evinizi nasıl bulurdunuz?

Çöp ve atık arasındaki ayrım nedir?

Çöp ve atığa örnek verir misiniz?

Lulu solucan nasıl besleniyordu?

Organik atıklar ve organik olmayan atıklara örnek verir misiniz?

FARKLILAŐTIRMA:

Zenginleőtirme:

Kompost yapımını anlatan eğitici video izlenir.

<https://www.youtube.com/watch?v=UhANutJZhqs&t=50s>

Fidan Dikimi: Okul bahçesine her sınıf adına bir fidan dikilir. Fidanların başına çocukların isimleri yazılır.

Destekleme:

Etkinliklerde zorlanan çocuklara bireysel destek sağlanır.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı:

Ailelere geri dönüşüm kutularını eve temin edip evde kullanmaları tavsiye edilir. Dışarıda atıkları ayrıştırmaları tavsiye edilir.

<https://www.trtbelgesel.com.tr/content/video/sifir-atik-or-plastik-atiklar-1994141>

Bu belgeseli izlemeleri tavsiye edilir.

Toplum Katılımı:

Okulda tüm çocuklar birlikte okul bahçesi temizliğine çıkar. Çocuklar ellerine eldiven takarak okul bahçesinde gördükleri çöpleri toplarlar.

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

TARİH: 08.06.2027

ALAN BECERİLERİ:

Türkçe Alanı:

TAOB. Okuma

TAKB. Konuşma

TAEOB. Erken Okuryazarlık

Sosyal Alanı:

SBAB1. Zamanı Algılama ve Kronolojik Düşünme

SBAB7. Mekânsal Düşünme

Fen Alanı:

FBAB1. Bilimsel Gözlem Yapma

FBAB6. Deney Yapma

Hareket ve Oyun Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.7. Karşılaştırma Becerisi

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

KB2.17. Değerlendirme Becerisi

KB2.17.SB4. Karşılaştırmalarına ilişkin yargıda bulunmak

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal eğilimler

E2.5. Oyun severlik

E3. Entelektüel eğilimler

E3.4. Analitik Düşünme

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi)

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

SSDB2.2. İş Birliği Becerisi

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

SDB2.2.SB1.G2. Gerekğinde kişi ve gruplarla iş birliği yapar.

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

SDB1.1.SB1.G2. Merak ettiği konu/kavrama ilişkin soru sorar.

DEĞERLER:

D3.ÇALIŞKANLIK

D3.3. Araştırmacı ve sorgulayıcı olmak

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:

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 materyalleri ile ilgili yeni anlamlar oluşturabilme

TADB.2.a. Dinledikleri/izledikleri iletilerde yer alan bilgiler ile günlük yaşamı arasında ilişki kurar.

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

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

TAEOB.6. Yazma öncesi becerileri kazanabilme

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

Sosyal Alanı:

SAB.1. Günlük hayatında zaman kavramını yerinde kullanabilme

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

SAB.5. Nesnelerin veya kişilerin konumlarını algılayabilme

SAB.5.a. Bulunduđu mekânda kendisinin/nesnelerin/mekânların konumunu yön/
konum terimlerini kullanarak ifade eder.

Fen Alanı:

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

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

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

FAB.6.a. Basit düzeyde deney tasarlamak için malzemeler seçer.

Hareket ve Oyun Alanı:

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

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

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

HSAB.6. Eşle/grupla hareket örüntüleri sergileyebilme

HSAB.6.a Grupla hareket eder.

Kavramlar: İleri-geri, rakamlar, sayma sayıları

Sözcükler: Erimek,

Materyaller: Çilek, şeker, limon tuzu, kağıt boya kalemleri

Eđitim/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 olunduđu 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 bir yaz meyvesinden reçel yapacaklarını söyler. **(E1.1.)**

Reçel, meyvelerden yapılan tatlı bir yiyecektir. Genellikle sabah kahvaltısında ekmeğin üzerine sürülerek yenir. Bugün çilekten reçel yapmayı öğreneceğiz!

Siz reçellerin nasıl hazırlandığını biliyor musunuz? **(SDB1.1.SB1.)(OB1.2. SB1.)**

Önce çilekleri güzelce yıkarız. Sonra üzerine şeker ekleriz. Biraz beklettikten sonra kaynar suda pişiririz. Soğuyunca cam kavanozlara koyarız. Artık reçelimiz hazır!" Daha sonra birlikte aşağıdaki tekerleme söylenir.

“Alçacık dalı var,

*Dalında balı var.
Al çilek, bal çilek,
Yemesem üzülecek.
Vitamini boldur.
Tabağını doldur.”*

“Başka hangi meyvelerden reçel yapabiliriz? Sorusu çocuklara sorulur.

Ardından çocuklarla mutfığa gidilir. Yıkanan çilekler tencereye alınır ve şekeri dökülüp kapağı kapatılır. Çocuklara sınıfa geri dönecekleri, şekerlerin erimesi için biraz beklemleri gerektiği 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.

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 ve çocuklar bahçeye çıkarlar. Bahçede çocuklar sabah sporu yaparak güne başlar. Çocuklar daire olur. Öğretmen dairenin ortasına geçerek ısınma hareketleri egzersizleri yapmak için yönergeler verir ve aynı zamanda hareketleri kendi de tekrar eder.

1. "Kollar Yukarı, Aşağı!"

Yönerge:

"Haydi çocuklar, kollarımızı gökyüzüne kadar uzatalım! Şimdi yavaşça yere doğru sarkıtıyoruz. 1... 2... 3 kez yukarı-aşağı yapalım. Ellerini başının üzerine kaldır, parmak uçlarında yüksel, gökyüzüne uzan! Şimdi parmak uçlarına in, yere değmeye çalış. Bu hareketi 5 kez tekrar edelim!

2. "Başımız Ne Tarafa Dönüyor?"

Yönerge:

"Başımızı yavaşça sağa çevirelim... şimdi sola. Şimdi başımızla bir daire çizelim. Ama yavaşça, çünkü boynumuz çok değerli!"

3. “Çapraz Dokunuşlar”

Yönerge:

“Sağ dirseğinle sol dizine dokun! Şimdi sol dirseğinle sağ dizine... Hadi bu hareketi ritmik şekilde 10 kez yapalım. Çapraz dokunuşlarla vücudumuz ısınıyor!”

4. “Yavaş Tempolu Koş ve Don!”

Yönerge:

“Sınıfta olduğun yerde küçük adımlarla koşmaya başla. Şimdi ‘don!’ dediğimde heykel gibi dur! Hazır mısın? Koş... Don! Tekrar koş... Don!”

5. “Yüksek Zıpla, Çömel”

Yönerge:

“Yukarı doğru olabildiğince yüksek zıpla! Şimdi yere çömel, kurbağa gibi. Bu hareketi 5 kez tekrar edelim. Hem bacaklar hem sırt kaslarımız çalışsın!”

6. “Yan Yana Adım ve Kollar Yukarı”

Yönerge:

“Sağa iki adım at, kollar yukarı! Sola iki adım at, kollar yana aç! Hadi ritmik şekilde sağa-sola hareket edelim. Vücudumuz esniyor!”

7. “Dön ve Dengede Kal”

Yönerge:

“Olduğun yerde yavaşça bir tur dön. Şimdi tek ayağının üzerinde dur. Diğer ayağını dizine doğru kaldır. Dengede kalmaya çalış! Şimdi diğer ayağını dene!”

8. “Nefes Egzersizi + Hayal Gücü”

Yönerge:

“Burnundan derin nefes al... Şimdi üfleyerek balon şişirir gibi yavaşça nefesi ver. Gözlerini kapat, bir çilek tarlasında olduğunu hayal et. Nefesinle doğayı hisset!”(E2.5.)

Öneri: Bu hareketler kısa bir müzik eşliğinde veya davul ritmi ile daha keyifli hale getirilebilir. Isınma hareketlerinin ardından öğretmen “Tilki Tilki Saatin Kaç” oyunu oynayacaklarını söyler.

Bir daire olunur ve sayışarak çocuklar arasından bir tilki seçilir. Tilki olan çocuktan duvarın önüne geçmesi istenir. Diğer çocuklar da duvardan uzak bir yerde yan yana sıra olurlar. **(SAB.5.a)**

Tüm grup tilkiye saatin kaç olduğunu sorar. Tilki saat kaç derse o kadar adım atılır. Adım atarken adımlar yüksek sesle sayılır. **(SDB2.2.SB1.G2.)**

Tilkinin yanına gelindiğinde yavaşça tilkinin arkasına dokunulur ve kaçılır. Tilki kaçanlardan birini yakalamaya çalışır ve yakalanan kişi tilki olur. **(HSAB.6.a) (HSAB.1.a.)(HSAB.1.B).**

Bu şekilde diğerk çocuklar da tilki oluncaya kadar oyuna devam edilir. Ardından çilek reçelini pişirmek için mutfağı geçilir.

Ocak kısık ateşte açılır ve reçel yaklaşık 40-45 dk kaynatılır. (Ara ara köpüklenebilir, köpüklerini kaşık yardımı ile üzerinden alınır.).

İndirmeye yakın limon suyunu dökülür ve ocaktan alınır.

Reçel sıcakken kavanozlara bölüştürülür. Öğrenci sayısı kadar küçük boy kavanoz hazır bulundurulur. **(FAB.1. a.) (FAB.6. a.)**

Çilekler önce nasıl görünüyordu?

Piştikten sonra nasıl görünüyor?

Şeker önceden nasıldı?

Şeker sizce nasıl eridi? **(KB2.7.SB1.)(KB2.17.SB4.) (SDB1.1.SB1.G2.)**

Çocuklar sınıfa geçerek kendi reçel kavanozu etiketlerini tasarlarlar. Etiketler kavanozlara yapıştırılır. Hazırlanan çilek reçeller çocuklarla birlikte evlerine gönderilir.

Öğrenciler masalara geçer. Öğretmen “ÇİLEK” yazısının yazıldığı olduğu çalışma kağıdını çocuklara dağıtır. Yazının altında karışık yazılmış harfler içinden “ÇİLEK” yazısını oluşturan harfleri bulmalarını ve boyamalarını ister. Öğrencilerden yazıya bakarak kendilerinin de yazmayı denemeleri söylenir. Kelimenin ilk ve son sesine bakılıp o seslerle başlayan kelime türetmeleri istenir. **(E3.4) (TAE0B.6.a)**

Daha sonra 8. kitap 50 ve 51. Sayfaları yaparlar.

Ardından çocuklar minderlere geçerler ve etkileşimli bir şekilde “Çilek Toplayan Robot” isimli hikaye okunur. **(TADB.2.a)(TADB.2.b) (TADB.2.c)**

<https://erkencocuklukegitimi.org/assets/books/cilek-toplayan-robot-dosya/#p=1>

DEĞERLENDİRME

Çilekler pişerken ne oluyor, gözlemledin mi?

Reçelin kokusu sana neyi hatırlatıyor?

Meyve pişince rengi ve şekli nasıl değişiyor?

Çilek nasıl bir yerde yetişir? Toprakta mı ağaçta mı?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme:

Çilek öğrencilere verilerek incelenir ve çileğin tohumunu bulma etkinliği yapılır.

Meyvelerle ilgili kodlama etkinliği yapılır.

Meyve kartları ile hafıza oyunları oynanır.

Destekleme:

Etkinliklerde zorlanan öğrencilere bireysel destek sağlanır.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı:

Ailelerden evde çocukları ile birlikte ilekli bir tarif hazırlamaları istenir.

Toplum Katılımı:

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

TARİH: 09.06.2027

ALAN BECERİLERİ:

Türkçe Alanı:

TAOB. Okuma

TAKB. Konuşma

Sosyal Alanı:

SBAB1. Zamanı Algılama ve Kronolojik Düşünme

SBAB7. Mekânsal Düşünme

Sanat Alanı:

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Müzik Alanı:

MHB4. Müziksel Hareket

MYB5. Müziksel Yaratıcılık

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB1. Temel Beceriler

Yazmak-çizmek

KB2.8. Sorgulama Becerisi

KB2.8.SB1. Merak ettiği konuyu tanımlamak

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

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal eğilimler

E2.5. Oyun severlik

E3. Entelektüel eğilimler

E3.2. Yaratıcılık

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi)

SDB1.2.SB2. Motivasyonunu ayarlamak

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

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

SDB2.1. İletişim

SDB2.1.SB2. Duygu, düşünceleri ifade etmek

SDB2.1.SB4. Grup iletişimine katılmak

DEĞERLER:

D4. DOSTLUK

D4.4. Arkadaşlarını ve onlarla vakit geçirmeyi önemsemek

D4.4.1. Arkadaşlarıyla vakit geçirmekten keyif alır.

D4.4.2. Arkadaşlarıyla oynamaya istekli olur.

D4.4.3. Arkadaşlarının kişisel alan ve sınırlarını korumaya özen gösterir.

OKURYAZARLIK BECERİLERİ:

OB4. Görsel Okuryazarlık Becerisi

OB4.1. Görseli Anlama

OB4.1.SB1. Görseli algılamak

OB4.1.SB2. Görseli tanımak

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.

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

TADB.2.a. Dinledikleri/izledikleri iletilerde yer alan bilgiler ile günlük yaşamı arasında ilişki kurar.

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

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

Sosyal Alanı:

SAB.1. Günlük hayatında zaman kavramını yerinde kullanabilme

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

SAB.5. Nesnelerin veya kişilerin konumlarını algılayabilme

SAB.5.a. Bulunduğu mekânda kendisinin/nesnelerin/mekânların konumunu yön/konum terimlerini kullanarak ifade eder.

Sanat Alanı:

SNAB.4. 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.

Müzik Alanı:

MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme

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

MHB.3. b. Çocuğa uygun müzik eserleriyle bireysel/grupla birlikte hareket/dans eder.

MHB.3. c. Hareket ve dansı müzikli dramatizasyonda kullanır.

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

MYB.1.a. Beden perküsyonuyla/hareketle/dansla planlı veya doğaçlama ritim üretir.

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.6. Eşle/grupla hareket örüntüleri sergileyebilme

HSAB.6.b. Grupla hareket eder

Kavramlar:

Sözcükler: Kamp, çadır, uyku tulumu, izci

Materyaller: Pusula, fener, çadır, karton, 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 kafasında bir şapka ile sınıfa girip öğrencilerin dikkatini çeker. (E1.1)

Çocuklar daha önce hiç kampa gittiniz mi?

Kampa giderken sizce nelere ihtiyaç duyarız? (SDB2.1.SB2.)(SDB2.1.SB4.)

Öğretmen çocuklara bugün birlikte kamp oyunu oynayacaklarını söyler.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklar ilgileri doğrultusunda öğrenme merkezlerine yönlendirilir. Çocukların süreleri dolduğunda öğrenme merkezlerinde yer değiştirilirken çocukların birbirlerine teşekkür etmeleri, saygılı davranmaları gerektiği hatırlatılır. “Kamp Malzemeleri” köşesi: Çocuklar çadır maketleri, oyuncak pusula, fener, uyku tulumu gibi kamp temalı oyuncaklar veya bunlara il görsellerle düzenlenmiş bir merkez hazırlanır.

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 oyun alanına alınır ve çember olur. Çocuklara ikişer ritim çubuğu verilir. Öğretmen renkli kartonlardan ve kutulardan hazırladığı sembolik kamp ateşi maketini çemberin ortasına koyar. Daha sonra hep birlikte “Haydi Bakalım İzciler” isimli şarkı ritim hareketleri eşliğinde çocuklarla birlikte söylenir.

<https://www.youtube.com/watch?v=gfpmkIpK2ww&t=33s>

HAYDİ BAKALIM İZCİLER ŞARKISI

Haydi bakalım izciler

Takılın peşime

Büyük bir keşfe

Çıkalım birlikte

Bu ormanda ağaçlar

Dinle bak ne söyler

Bu ormanda ağaçlar
Dinle bak ne söyler
Tak tak tak tak tak
Tak tak tak tak tak
Taşlara bak 4
Haydi bakalım izciler
Takılın peşime
Büyük bir keşfe
Çıkalım birlikte
Bu ormanda yapraklar
Dinle bak ne söyle
Bu ormanda yapraklar
Dinle bak ne söyler
Hış hış hış hış hı
Hış hış hış hış hış
Yapraklar düşer hış 4
Haydi bakalım izciler
Takılın peşime
Büyük bir keşfe
Çıkalım birlikte
Bu ormanda rüzgarlar
Dinle bak ne söyler
Bu ormanda rüzgarlar
Dinle bak ne söyler
Vu vu vu vu vu
Vu vu vu vu vu
Rüzgarlar eser vuuu 4
Ateş yaktım kaç Ayyyy 4
Haydi bakalım

Oyunlarımızı atalım ateşe(**MYB.1.a. (MHB.3.a) (MHB.3.b)(MHB.3.c)**

Öğrenciler mindirlere geçerler. “Kamp Ateşi” isimli hikaye etkileşimli bir şekilde okunur.

<https://www.okuloncesitr.net/pdf/hikaye/kamp-atesi.pdf>

(**TAOB.2.a)(TAOB.2.b)(TAOB.2.c)(OB4.1.SB1.)(OB4.1.SB2)**

Çocuklar masalara geçerek renkli kartonlardan kampçı şapkası hazırlar.

Öğretmen çocuklara okul bahçesine çıkarak bir “Kamp Oyunu” oynayacaklarını söyler. **(E3.2)(E2.5.)**

“Haydi çocuklar, şimdi kamp yapmaya gideceğiz. Hepimiz kampçısıyız. Herkes kamp şapkasını taksın!” **(D4.4.1)(D4.4.2)(D4.4.3)**

“Kamp çantalarımızı hazırlıyoruz. İçine neler koyarsınız? Hadi hep birlikte söyleyelim.”

“Çadırımızı sırtımıza alalım, uyku tulumumuzu unutmayalım!”

(Çocuklar taklit yapar. El kol hareketleriyle kamp hazırlığı canlandırılır.)

Macera Başlıyor

Öğretmen:

“Yola çıktık! Şimdi ormanda yürüyoruz. Çevremize dikkat edelim, kuş seslerini duyabiliyor musunuz?”

“Aa! Bir harita bulduk! Bu bir hazine haritası olabilir mi?”

“Haritada işaretli 3 durak var: Çamurlu Bataklık, Gürültülü Şelale ve Dev Kayalar Vadisi! Hadi ilk durağa gidelim.”

İstasyon 1: Çamurlu Bataklık

Yönerge:

“Burada çok dikkatli yürümeliyiz. Her adımda ‘Şlop! Şlap!’ sesleri çıkarıyor. Hadi yavaş yavaş geçelim! **(SAB.5.a.)**

İstasyon 2: Gürültülü Şelale

Yönerge

“Burada çok ses var! Ellerimizi kulağımıza kapatalım ve hızlıca geçelim. Hadi suya düşmemeye çalışın!”

İstasyon 3: Dev Kayalar Vadisi

Yönerge

“Kocaman taşlar var! Onların üzerinden atlamamız gerekiyor. ‘Hop! Zıpla! Sıçra!’”

Varış ve Kamp Kurulumu (Sonuç Bölümü) **(HSAB.1.a.) (HSAB.1.b.) (HSAB.6.b.)**

Öğretmen:

“Haritanın sonuna geldik! Bakın burada bir kamp alanı var!”

“Şimdi çadırlarımızı kuralım (ellerle çadır kurulumu taklidi).”

“Ateş yakalım (ellerle sürtme hareketi yaparak hayalî ateş yakılır).”

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

Kamp ateşi etrafında çubuklara takılan marshmallows yenir.

Duygular çemberi yapılır: “Kamp yaparken en çok neyi sevdin?” **(KB2.8.SB1) (KB2.8.SB2.)**

Daha sonra öğrenciler sınıfa gidip masalarına geçer. 8. Kitap 53. sayfayı yaparlar.

Çocuklar boş A4 kağıdı dağıtılır ve bir kamp resmi çizmeleri istenir. (SNAB.4.a.) (SNAB.4.b.) (SDB1.2.SB2.G2.)(SDB1.2.SB2.G4.)

DEĞERLENDİRME

Kamp ateşi etrafında ne hayal ettin?

Drama sırasında kendini kim gibi hissettin? (Kampçı, kâşif, doğa koruyucusu vs.)

Bir arkadaşınla birlikte çalıştın mı? Ne yaptınız?

Güneş saati deneyinde neler oldu, hatırlıyor musun?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme:

DOĞADA GÜNEŞ SAATİ YAPIMI (Çubukla)

Amaç:

Çocuklara Güneş'in konumuna göre zamanın nasıl takip edilebildiğini öğretmek.

Malzemeler:

Bir adet düz, uzun çubuk (30-40 cm olabilir)

Düz bir toprak ya da kum alan

Taşlar ya da yapraklar

Saat (yetişkin kontrolünde)

Uygulama Adımları:

Çubuğu toprağa dik şekilde saplayın. Gölgesinin yere düşmesini gözlemleyin.

İlk gözlemde saat kaçsa, gölgenin ucuna bir taş koyun (örneğin saat 10:00).

Her saat başında yeniden gölgeye bakın ve her seferinde gölge ucuna yeni bir taş koyun.

Gölgenin yön ve uzunluğunun değiştiğini birlikte gözlemleyin.

Gün sonunda, taşlar saat sıralamasına göre yerleştirilmiş olur – böylece çocuklar kendi güneş saatlerini yapmış olur.

Destekleme:

Etkinliklerde zorlanan çocuklara bireysel destek sunulur.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı:

Ailelere doğada çocukları ile birlikte zaman geçirmeleri söylenir.

“-Kamp Yapma

Kamp yapmak, çocuklar için unutulmaz bir deneyim olabilir. Çadır kurma, ateş yakma ve doğada yemek pişirme gibi aktiviteler, çocukların doğayla iç içe olmalarını sağlar. Kamp sırasında çocuklarınıza doğa hakkında bilgiler verebilir ve onlara doğa koruma bilinci aşılayabilirsiniz.

- Kuş Gözlemi

Kuş gözlemi, çocukların dikkat ve sabır becerilerini geliştiren harika bir aktivitedir. Bir çift dürbün ve bir kuş gözlem rehberi ile çocuklarınızla birlikte kuşları tanımlamaya çalışabilirsiniz.

Kuşların seslerini dinlemek ve onları tanımak, çocuklar için eğlenceli bir deneyim olacaktır.

-Ayın Evreleri Gözlemi

Çocuklarla birlikte her gece ay gözlemlenerek oluşturduğu şekiller incelenir ve çocuğun ay günlüğüne resmi çizilir.”

Toplum Katılımı:

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

TARİH: 10.06.2027

ALAN BECERİLERİ:

Türkçe Alanı:

TAOB. Okuma

TAKB. Konuşma

TAEOB. Erken Okuryazarlık

Sosyal Alanı:

SBAB1. Zamanı Algılama ve Kronolojik Düşünme

Fen Alanı:

FBAB1. Bilimsel Gözlem Yapma

FBAB6.Deney Yapma

Oyun ve Hareket Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

Sanat Alanı:

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.10. Çıkarım Yapma Becerisi

KB2.10.SB3. Karşılaştırmak

KB2.10.SB5. Değerlendirmek

KB2.17. Değerlendirme Becerisi

KB2.17.SB4. Karşılaştırmalarına ilişkin yargıda bulunmak

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:

SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi)

SDB1.2.SB2. Motivasyonunu ayarlamak

SDB1.1.SB2.G3 Yapmak istediği etkinlik için uygun materyal arar.

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

SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi)

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

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

SDB1.1.SB2.G3. Duygularının değişebileceğini fark eder.

DEĞERLER:

D7.ESTETİK

D7.1. Duyusal derinliği anlamak

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

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

OKURYAZARLIK BECERİLERİ:

OB4. Görsel Okuryazarlık Becerisi

OB4.1. Görseli Anlama

OB4.1.SB1. Görseli algılamak

OB4.1.SB2. Görseli tanımak

OB4.2. Görseli Yorumlama

OB4.2.SB1. Görseli incelemek

OB4.3. Görsel Hakkında Eleştirel Düşünme

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Türkçe Alanı:

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

TADB.2.a. Dinledikleri/izledikleri iletilerde yer alan bilgiler ile günlük yaşamı arasında ilişki kurar.

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

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

TAOB.2. Görsel materyallerden anlamlar üretebilme

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

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.

Sosyal Alanı:

SAB.1. Günlük hayatında zaman kavramını yerinde kullanabilme

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

Fen Alanı:

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

FAB.6.a. Basit düzeyde deney tasarlamak için malzemeler seçer.

Oyun ve Hareket 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.b. Yapmak istediği sanat etkinliği için gerekli olan materyalleri seçer.

Kavramlar: Harf, ses, kelime, cümle, ilk ses ,son ses

Sözcükler: Sesli harf, sessiz harf, şenlik

Materyaller: Renkli balonlar (her harf için 1), su, karbonat, sirke

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 “Harfler Şenliği” yapacaklarını söyler. **(E1.1)** Çocuklar daha önceden kura alfabeden bir veya iki harf seçer. (Öğrenci sayısına göre belirlenir.) Her çocuk,

seçtiği harf ile başlayan bir kostüm ya da kukla tasarlar. (Örnek: “K” harfi için “Kaplan” kostümü, “A” harfi için “Ayı” kuklası gibi.)

Ailelerden çocuklarına evde bu tasarım sürecinde destek olmaları istenir.

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

Okul bahçesi parti için hazırlanır. Çocukların kostümlerini sunacak bir sahne ve diğer çocukların oturmaları için alan hazırlanır. Bahçe süslenir.

Çocuklar okul bahçesinde hazırlanan sahnede sırayla sahneye çıkar.(SDB1.1.SB2.G3) (SDB1.1.SB2.G4)

Kostüm ya da kuklalarını tanıtır.

Diğer öğrenciler tahmin oyunu oynayabilir: “Bu kostüm hangi harfle başlıyor?”

(OB4.1.SB1)(OB4.1.SB2) (OB4.2.SB1.)(OB4.3.SB1)

Öğrenciler “Benim harfim ‘K’. Kaplan oldum çünkü kaplan ‘K’ harfiyle başlar.” gibi kısa bir cümleyle sunum yapar. Sunumdan sonra öğrencilerin neler hissettikleri sorulur?

(SDB1.1.SB2.G1.)(SDB1.1.SB2.G3) (TAOB.2.a) (TAOB.2.b)(TAOB.2.c)

Sunumlarının ardından öğrenciler şarkılarla birlikte dans eder.

https://www.youtube.com/watch?v=OCt5wJcg_wo

<https://www.youtube.com/watch?v=rlO7bQQzJXI>

Çocukların sunumları tamamlandıktan sonra öğretmen çocuklara **Harf Avı (Bahçede Hazine Avı)** oyunu oynayacaklarını söyler.

Bahçeye plastik yumurtaların ya da kutuların içine harfler yerleştirilir.

Çocuklardan kendi seçip hazırladıkları harfi bulmaları istenir. Çocuk kendi seçtiği harfi bulduktan sonra öğretmen arkadaşlarının seçtiği harfi söyler ve bulmalarını ister.(E2.5)

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

“Ayşe’nin hazırladığı kostümü, kuklayı hatırlıyor musunuz?”

Ne kostümü hazırlamıştı?

Hazırladığı kostüm hangi harf ile başlıyordu?

Şimdi o harfi bulabilir miyiz? (TADB.2.a.)(TADB.2.b). (TADB.2.c).

Harf Bahçesi (Doğal Malzemelerle Harf Yapımı)

Daha çocuklar bahçede hazırlanan masalara geçerler.

Her çocuk kartondan hazırlanan bir harf şablonunu seçer.

Öğretmen çocuğun seçtiği harfi bilip bilmediğini sorar. Harf söylendikten sonra çocuklardan o harf ile başlayan biten kelimeler türetmeleri istenir.

Bahçede toplanan yaprak, çiçek, taş, ahşap çubuk , deniz kabuğu vb gibi doğal malzemelerle seçilen harfler süslenir.(E3.2.)(SNAB.4.a)(SNAB.4.b) (TAEOB.6.a.)

Süslenen harfler okul bahçesinden ayrılan sergi alanında sergilenir. (D7.1.1.)(D7.1.3).

Hazırlanan harfler sergilendikten sonra öğrenciler deney masasına geçer. Öğretmen çocuklara

“**Sesli Harf Baloncuklarının Dansı**” isimli bir deney yapacaklarını söyler.

Malzemeler: Renkli balonlar (her harf için 1), su, karbonat, sirke

Hazırlık Aşaması:

Her balonun üzerine büyük harflerle bir sesli harf yazılır.

Her plastik şişeye huni yardımıyla bir çay bardağı sirke dökün.

Her balonun içine bir yemek kaşığı karbonat koyun. (Balonun içine koymak için küçük bir kaşık ve huni kullanılabilir.)

Uygulama

Karbonatlı balonları dikkatlice şişenin ağzına takın ama henüz karbonatı şişeye dökmeyin.

Bütün balonlar hazır olduğunda, çocuklarla birlikte “Hazır mıyız? Aaa, Eee, Iıı...” gibi seslerle dikkat çekin.

Sırayla balonları yukarı kaldırarak karbonatın şişeye dökülmesini sağlayın.

Karbonat (baz) + sirke (asit) = karbondioksit gazı oluşur ve bu gaz balonları şişirir!(FAB.6.a)

Sonuç:

Her sesli harfi temsil eden balon şişer.

Çocuklara “Hangi balon en çok şişti?” “A harfi balonunun rengi neydi?” gibi sorularla etkileşim sağlayabilirsiniz. (KB2.10.SB3.)(KB2.10.SB5.)(KB2.17.SB4.)

DEĞERLENDİRME

Şenliğe hangi harfle katıldın?

Seçtiğin harfle başlayan başka hangi kelimeleri biliyorsun?

Harfler neden önemlidir sence?

Bugün tanıdığın yeni bir harf var mı? Neydi?

En çok hangi arkadaşının harf kostümünü beğendin? Neden?

Kendini sahnede tanıtırken heyecanlandın mı?

Arkadaşlarının sunumlarını izlemek sana nasıl hissettirdi?

En çok hangi etkinlik seni mutlu etti?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme:

Aşağıda yer alan dijital oyunlar oynanır.

<https://wordwall.net/tr/resource/9100278/sesli-harfler-okul-%C3%B6ncesi>

<https://wordwall.net/tr/resource/16136350/sesli-harfler>

<https://wordwall.net/tr/resource/8782621/sesli-harfler>

Destekleme:

Etkinliklerde zorlanan çocuklara bireysel destek sunulur.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı:

Bugün çocuklarımızla "Harfler Şenliği" temalı bir gün geçirdik. Deney, hikâye, şarkı ve oyunlarla sesli harfleri tanıdık.

Toplum Katılımı

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

TARİH: 11.06.2027

ALAN BECERİLERİ:

Matematik Alanı:

MAB1. Matematiksel Muhakeme

MAB3. Matematiksel Temsil

Sosyal Alanı:

SBAB1. Zamanı Algılama ve Kronolojik Düşünme

Sanat Alanı:

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Hareket ve Oyun Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.14. Yorumlama Becerisi

KB2.14.SB1. Mevcut olayı/konuyu/durumu incelemek

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

E3.4. Analitik Düşünme

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.2. İş Birliği Becerisi

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

SDB2.2.SB1.G2. Gerektiğinde kişi ve gruplarla iş birliği yapar. SDB2.2.SB4. Ekip (takım) çalışması yapmak ve yardımlaşmak

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

SDB2.2.SB4.G4. Diğer üyelerle yardımlaşır.

SDB2.2.SB4.G5. Aldığı görevleri yerine getirerek takıma katkı sağlar.

DEĞERLER:

D1. ADALET

D1.2.Hakkaniyetli davranmak

D1.2.2. Haksızlıkların düzeltilmesi konusunda kararlı davranır.

D1.2.3. Görev ve sorumluluklarını kuralına uygun olarak yerine getirir.

OKURYAZARLIK BECERİLERİ:

OB1. Bilgi Okuryazarlığı

OB1.2. Bilgiyi Toplama

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

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Matematik Alanı:

MAB.10. Farklı matematiksel temsilleri değerlendirebilme

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

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

MAB.11. Elde ettiği/eriştiği verileri düzenleyebilme

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

MAB.11.b. Veri toplar.

Sosyal Alanı:

SAB.1. Günlük hayatında zaman kavramını yerinde kullanabilme

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

Sanat Alanı:

SNAB.4. 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.

Hareket ve Oyun 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.

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

HSAB.2.a. Farklı büyüklükteki nesneleri kavrar.

HSAB.2.b. Nesneleri şekillendirir.

HSAB.2.c. Farklı boyutlardaki nesneleri kullanır.

HSAB.2.ç. Çeşitli nesneleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.

Kavramlar: Eşit,

Sözcükler: Adalet, adil ,

Materyaller: Su dolu leğen ya da kaplar (her çocuk için 1 adet) , Küçük renkli toplar (suda yüzen plastik toplar), Boş bir kutu ya da kova (topları içine atmak için), Sandalyeler

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 kurulanması gerektiği) ellerini yıkayan çocuklar sıraya geçer ve beslenme alanına geçilir.

ETKİNLİKLER

Öğretmen, yanında getirdiği eva kartondan hazırladığı kalpleri sınıfa gösterir. Kalpler 3 farklı boyutta (büyük, orta, küçük) hazırlanmıştır.

Çocuklar, sınıfın ortasında halka oluşturacak şekilde yere otururlar.

Paylaşım Oyunu: Kimde Ne Kadar Var?

Öğretmen elindeki kalpleri çocuklara rastgele dağıtır. Bazılarına iki tane, bazılarına bir tane, bazısına ise hiç verilmez. Kalpler farklı büyüklüktedir.

“Kime kaç tane verildi?” sorusu öğrencilerle paylaşılır. Her çocuk, aldığı miktarı sayarak yüksek sesle söyler. **(MAB6) (KB2.14.SB1)**

Dağıtım sonunda “Bu dağıtım sizce adil mi?” sorulup aralarında konuşmaları sağlanır. Çok alan çocuklarla hiç alamayanlar empati yapmaya teşvik edilir. **(E2.1)(D1.2.2)(D1.2.3)**

Artık, fazla olan çocukların, eksik kalanlara nesne vermesi istenir ve eşitlik sağlanır.

Her çocuğa 3 farklı boyutta birer tane kalp verilir.

Dağıtım adil şekilde tamamlandığında, adaletli paylaşmanın ne olduğu üzerine sohbet edilir. **(D1)**

“Adalet, herkesin hakkını almasıdır. Adil olmak, kurallara uymak ve kimseyi kayırmamaktır. Adaletli olduğumuzda, oyuncakları sırayla paylaşırız. Bir arkadaşımız çok oynamışsa, diğerine de sıra gelmesi için bekleriz. Örneğin, bir tabakta 4 kurabiye varsa ve 4 arkadaş varsa, herkes bir tane alır. Bir kişi 2 tane alırsa, diğerine hiç kalmaz. Bu adaletli olmaz.

Adalet demek:

Herkesin eşit haklara sahip olması,

Kimsenin üzülmemesi,

Paylaşmayı ve beklemeyi bilmek demektir.

Adil bir çocuk:

Oyuncağını paylaşır,

Sırasını bekler,

Arkadaşının da hakkı olduğunu bilir.

Çünkü adaletli olduğumuzda hepimiz daha mutlu oluruz.

Daha sonra öğrenciler masalara geçerek öğretmenin verdiği kalpleri kullanarak kendilerine bir kolye hazırlarlar. 3 farklı boyuttaki kalpleri büyükten küçüğe olacak şekilde üst üste yapıştırırlar. Daha sonra kalplere delik açılır ve delikten ip geçirilir. İpler öğrencilerin boyunlarına göre ayarlanır. **(KB2.20.SB3.) (HSAB.2.b.) (HSAB.2.b.) (HSAB.2.ç)**

Kolyeleri yaptıktan sonra 8. Kitap sayfa 54,55 ve 56 yapılır.

Ardından geleneksel çocuk oyunlarımızdan olan “3 Taş” oyununun oynanacağı söylenir.

A4 kâğıda 4 kutucuktan oluşan (2*2) oyun çizgisi çizilerek kenar, köşe ve kesişme noktaları tanımlanır.

Çocuklar ikiyeşerli gruplara ayrılır ve oyunun kuralları anlatılır:

Oyun iki kişiyle oynanır.

Her oyuncunun elinde üçer taşı vardır.

Amaç kesişme noktalarına yerleştirilen taşlarla yatay ya da dikey yönde bir sıra oluşturmaktır.

Sayışma yolu ile oyuna ilk başlayacak çocuk belirlenir. **(OB1.2. SB1.)(E3.4)**

Belirlenen çocuk ilk taşı koyarak oyuna başlar. Sonrasında karşısındaki çocuk da bir taş koyar. Her iki çocuğun elindeki taşlar bitinceye kadar sırasıyla taşları çizilen oyun alanındaki kesişme noktalarına koyarlar.

Sonra her çocuk sırayla taşlarını çizgi üzerinde komşu olan boş bir noktaya geçirerek hamle yapar.

Taşlarıyla ilk olarak yatay veya dikey üçlü sıra oluşturan çocuk oyunu kazanır.

Ardından bahçeye çıkılır. Öğretmen bahçede çocuklara su dolu leğen içinden ayakları ile top yakalama oyunu oynayacaklarını söyler.

Gerekli Malzemeler:

Su dolu leğen ya da kaplar (her çocuk için 1 adet)

Küçük renkli toplar (suda yüzen plastik toplar)

Boş bir kutu ya da kova (topları içine atmak için)

Sandalyeler

Oyun Nasıl Oynanır?

Her çocuk bir sandalyeye oturur ve önündeki su dolu leğene ayaklarını sokar.

Leğenin içinde 5–6 adet küçük plastik top bulunur.

Çocuklardan, sadece ayaklarını kullanarak topları suyun içinden çıkartıp, yandaki boş kutuya atmaları istenir. **(SDB2.2.SB1.G2.)(SDB2.2.SB1.G3.)(SDB2.2.SB1.G4.)(SDB2.2.SB4.G5.)**

Belli bir süre (örneğin 2 dakika) sonunda en çok topu toplayan çocuk/grup belirlenir.

Oyun bireysel olarak veya karşılıklı gruplar hâlinde oynanabilir. **(HSAB.1.a)(HSAB.1.b)(HSAB.1.c) (HSAB.2.a.)**

Topların üzerine rakamlar yazılarak toplama/çıkarma oyunu entegre edilebilir. **(MAB.10.a)(MAB.10.b) (MAB.11.a)(MAB.11.a)**

Müzikli versiyonu yapılabilir: Müzik durunca herkes durur, tekrar başlayınca devam eder.

Renkli top seçme görevi verilebilir: “Sadece kırmızılar çıkar!”

DEĞERLENDİRME

Üç taş oyununun kuralları nelerdi?

Üç taş oyununu başka nasıl oynayabiliriz?

Taşları başka nasıl çizgiler üzerine dizebiliriz?

Taşla oynanan başka oyunlar gördünüz mü?

Üç taş oyununu başka hangi farklı taşlarla oynayabiliriz?

Sence adil davranmak neden önemlidir?

Hiç adaletsiz bir durum yaşadın mı? Ne hissettin?

Adaletli olmak ne demek? Bir örnek verebilir misin?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme:

<https://wordwall.net/tr/resource/15283418/matematik/anaokulu-matematik-toplama>

<https://wordwall.net/tr/resource/14789397/toplama/toplama-ve-%c3%a7%c4%b1karma>

<https://wordwall.net/tr/resource/8713590/toplama>

<https://wordwall.net/tr-tr/community/okul-%C3%B6ncesi/%C3%A7%C4%B1karma-i%C5%9Flemi>

<https://wordwall.net/tr/resource/11387066/okul-%C3%B6ncesi>

Destekleme:

Etkinliklerde zorlanan çocuklara bireysel destek sağlanır.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı:

Ailelere üç taş oyunun kuralları yazılı olarak gönderilir ve evde çocuklarıyla birlikte oynamaları istenebilir.

Ailelerin başka bildikleri geleneksel taş oyunu varsa çocuklarıyla bu oyunu oynamaları istenebilir.

Aileler çocuklarıyla birlikte bu oyunu oynatmak için sınıfa davet edilebilir.

Ailelere çocukları ile adalet hakkında sohbet etmeleri söylenir.

Toplum Katılımı:

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

TARİH: 14.06.2027

ALAN BECERİLERİ:

Türkçe Alanı:

TADB. Dinleme/İzleme

TAKB. Konuşma

Matematik Alanı:

MAB1. Matematiksel Muhakeme

MAB3. Matematiksel Temsil

Sosyal Alanı:

SBAB1. Zamanı Algılama ve Kronolojik Düşünme

Sanat Alanı:

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.10. Çıkarım Yapma Becerisi

KB2.10.SB3. Karşılaştırmak

KB2.10.SB5. Değerlendirmek

KB2.20. Sentezleme Becerisi

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

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal eğilimler

E2.5. Oyun severlik

E3. Entelektüel eğilimler

E3.6. Özgün Düşünme

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.2. İş Birliği Becerisi

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

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

SDB2.3. Sosyal Farkındalık Becerisi

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

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

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

SDB2.2.SB4.G4. Diğer üyelerle yardımlaşır.

SDB2.2.SB4.G5. Aldığı görevleri yerine getirerek takıma katkı sağlar

DEĞERLER:

D3.ÇALIŞKANLIK

D3.3. Araştırmacı ve sorgulayıcı olmak

D3.3.1. Yaratıcılığını geliştirecek faaliyetlere katılır.

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:

OB1. Bilgi Okuryazarlığı

OB1.2. Bilgiyi Toplama

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

OB4. Görsel Okuryazarlık Becerisi

OB4.1. Görseli Anlama

OB4.1.SB1. Görseli algılamak

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Türkçe Alanı:

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.

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

TADB.2.a. Dinledikleri/izledikleri iletilerde yer alan bilgiler ile günlük yaşamı arasında ilişki kurar.

Sosyal Alanı:

SAB.1. Günlük hayatında zaman kavramını yerinde kullanabilme

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

Sanat Alanı:

SNAB.4. 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.

Matematik Alanı:

MAB.10. Farklı matematiksel temsilleri değerlendirebilme

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

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

MAB.12.Problemlerin çözümüne yönelik bulgulara ulaşabilme

MAB.12.a. Elde ettiği/ulaştığı verileri analiz eder.

Kavramlar: Sağ-sol, duygular

Sözcükler: Yuva, ev, kulübe, kovan,

Materyaller: Yün, çubuk, yaprak, pamuk, ağaç dalları

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

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Öğretmen çocuklar sınıfa girerken kuş sesleri açar ve daha önce hazırladığı kanatları takar çocukları karşılar. 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 artık materyallerden hazırladığı kuş yuvasını öğrencilerin yanına getirir. **(E1.1)**

Sizce elimdeki nedir?

Sizce bu yuvada kimler yaşıyor olabilir?

Öğretmen kuşların evine kuş yuvası, arıların evine kovan, köpeklerin evine kulübe dendiğini söyler.

Öğretmen çocuklara bugün kuşlarla ilgili etkinlikler yapacağımızı söyler. Kuşlar, gökyüzünde özgürce uçarlar. Kanatları, tüyleri ve gagaları vardır. Çoğu kuş uçar, ama bazı kuşlar uçamaz. Örneğin, devekuşu uçamaz ama çok hızlı koşabilir! Kuşlar yumurtayla çoğalır. Yumurtalarını yuva denilen güvenli yerlere bırakırlar. Bazı kuşlar yuvalarını ağaçların dallarına yapar, bazıları ise çatılara ya da duvar aralarına. Bazıları vahşidir. Bazıları su kuşlarıdır bazıları kara kuşlarıdır.”

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 kuş türlerine ait fotoğraflarla zenginleştirilir. Erken okur yazarlık merkezine kuşlarla ilgili kitaplar, dergiler 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

Çocuklar minderlere geçerler. Çocuklarla birlikte “Minik Kuş” isimli parmak oyunu oynanır.

“Minik Kuş”

Dala bir kuş konmuş (Uçma hareketi yapılır.)

Yalnızlıktan sıkılıyormuş

Sağa bakmış kimseyi görememiş (Sağ tarafa bakılır.)

Sola bakmış kimseyi görememiş (Sol tarafa bakılır.)

Biraz daha beklemiş

Tekrar sola bakmış mavi bir kuşun uçtuğu görmüş (Sola bakılır uçma hareketi yapılır.)

Sağa bakmış sarı bir kuşun uçtuğunu görmüş (Sağa Bakılır Uçma Hareketi Yapılır.)

Onları görünce çok sevinmiş (Gülümsenir.)

İki kuş yanına gelmiş

Biri sağ biri sol tarafına konmuş (Sağ ve sol taraf gösterilir.)

Minik kuş artık sıkılmıyormuş (Baş sağa sola sallanır.)

“Çocuklar sizlere farklı kuş resimleri göstereceğim. Önce o kuşun özellikleri hakkında konuşacağız. Sonra gösterdiğim resimdeki kuşun adının ilk sesini ve son sesini bulma oyunu oynayacağız. İlk ses ve son sesleri bulduktan sonra kaç hecesi olduğunu anlamak için alkışla ritim tutar gibi kuşun isminde kaç hece olduğunu bulacağız.” **(OB1.2. SB1) (OB4.1.SB1.)**

Parmak oyunun ardından öğretmen “Yavru Kuşun Duyguları” isimli hikayeyi etkileşimli bir şekilde anlatır.

“YAVRU KUŞUN DUYGULARI

Yavru kuş uyandığında yanında annesi yoktu. Hâlbuki en sevdiği şey sabah uyandığında annesinin civıltılarını duymak ve ona kocaman sarılmaktı. Üzüldüğünü hissetti. Kafasını kaldırıp gökyüzüne baktı. Ne zaman üzülse gökyüzüne bakardı. Yavaş yavaş hareket eden bulutlar, gökyüzünde uçuşan kuşlar o kadar mutluluk verirdi ki ona... Hele de uçan kuşlar... “Ben ne zaman uçacağım!” diye sabırsızlandı. “Uçmayı deneyeceğim!” dedi kendi kendine. Kanatlarını açtı tam uçacaktı ki aniden içini korku kapladı ve vazgeçti. Birden annesinin ona söylediği cümleler aklına gelmişti: “Kanatların yavaş yavaş güçleniyor, uçmak için ne kadar çok heyecanlandığını görebiliyorum. İnan bana senin kadarken ben de senin gibi hissediyordum. Uçman için bir hafta daha beklemelisin.” demişti annesi. İçinde duyduğu korku onu aşağı düşmekten korumuştur. Annesinin sesiyle kendine geldi. Annesini görünce o kadar mutlu olmuştu ki bir de gagasındaki o lezzetli yemleri görünce mutluluğu daha da arttı. Yavru kuş tam annesinin getirdiği yemi yiyecekti ki o da ne?! Büyük bir karga gelip o yemi alıverdi. Yavru kuş o kadar öfkelenmişti ki tüm gün bu anı beklemişti. Yavru kuş o öfkeyle kanatlarını çırpıp civıltılarının sesi o kadar artmıştı ki kargaya “Yemimi geri veerrrrr, o bana ait!!!” diye bağıırıyordu. Karga da yavru kuşa karşılık olarak bir şey söyleyecekti ki gagasını açmasıyla yemi düşürmesi bir oldu. Karganın şaşkınlığı anne kuş ve yavru kuşu dakikalarca güldürdü.”

Yavru Kuş neden üzölmüşüü? Üzüöünce ne yaptı? Üzüntüsünü nasıl gösterdi?

Yavru Kuş neden korkmuşüü? Korktuğunda ne yaptı? Korkusunu nasıl gösterdi?

Yavru Kuş neden öfkelenmişüü? Öfkelendiğinde ne yaptı ve öfkesini nasıl gösterdi?

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

Yavru Kuş neden mutlu olmuşüü? Mutlu olunca ne yaptı? Mutluluğunu nasıl gösterdi?

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

Hikaye etkinliğinden sonra çocuklar masalara geçer. Çocuklar 4-5 kişilik küçük gruplara ayrılırlar. Öğretmen her masaya doğal malzemeler (yün, çubuk, yaprak, pamuk, ağaç dalları) koyar. Öğretmen çocuklardan yuvaya benzeyen küçük yapılar oluşturmalarını ister. Çocuklar iş birliği halinde çalışarak bir kuş yuvası oluşturur. Yuvalar tamamlandıktan sonra çocuklar boya kalemlerini ve boş kağıt alarak her biri ayrı bir kuş tasarlarlar. Çizdikleri kuş resmini kesip bir çubuğa yapıştırırlar ve hazırladıkları kuş yuvasına koyarlar. **(SNAB.4.a) (SNAB.4.b)**

(D3.3.1.) (D3.4.1.) (D3.4.4.)(KB2.20.SB3)

Her gruptan bir lider gelir yaptıkları kuş yuvasını arkadaşlarına tanıtır. Bu yuvanın hangi kuş türüne ait olduğunu, kaç kuşun bu yuvada yaşadığını arkadaşlarına anlatır. **(SDB2.2.SB4.G1.)**

(SDB2.2.SB4.G4.) (SDB2.2.SB4.G5.)

Çocukların hazırladığı yuvalara rakamlar yapıştırılarak çocukların o yuvaya verilen rakam kadar kuş tüyü koymaları istenir. Tüm çocuklar oyuna katılana kadar oyuna farklı rakamlarla devam edilir. 8.kitap 31 ve 32. Sayfalar yapılır. **(MAB.10.a)(MAB.10.b)**

Öğretmen çocuklara “Öt Kuşum Öt” oyunu oynayacaklarını söyler.

Bu oyunda seçilen çocuğun gözleri kapatılır ve karşısına bir arkadaşı konur. Gözleri kapalı çocuk, eline verilen nesneye dokunarak ne olduğunu bulmaya çalışır. 1 dakika içinde bilemezse karşısındakine öt küşüm öt der ve karşısındaki oyun nesne hakkında bilgiler verir. Toplamda 2 dk içinde bilemezse karşısındaki oyunu kazanır. **(MAB.12.a.)**

DEĞERLENDİRME

Bugün hangi kuş türlerini tanıdık?

Sen bir kuş olsaydın hangi kuş olmak isterdin?

Kuş yuvası tasarlarlarken birlikte çalışmak zor oldu mu?

Tek başına çalışsaydınız kuş yuvasını bu kadar kısa sürede bitirebilir miydiniz?

Tasarladığınız kuş nasıl ses çıkarıyordu?

Hikayemizde yavru kuş farklı farklı duygular yaşadı. Peki, sizler bu duygulardan hangilerini yakın zamanda yaşadınız? Bu duyguyu hissettiğinizde ne yaptınız ve nasıl gösterdiniz?

Örnekler verir misiniz?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme:

Kuşlar eşleştirme oyunu

<https://wordwall.net/resource/56937391/ku%C5%9Flar-e%C5%9Fle%C5%9Ftirme-oyunu>

Kuşlar eşleştirme oyunu

<https://wordwall.net/de/resource/26869875/g%C3%B6zmen-ku%C5%9Flar>

Kuşlar ve özellikleri oyunu

<https://wordwall.net/de/resource/87748128/ku%C5%9Flar-ve-%C3%B6zellikleri>

Quivervision Artırılmış Gerçeklik Uygulaması ile çocukların yaptığı resimleri canlandırabilirsiniz.

<https://quivervision.com/coloring-packs/Hawaiian-Bird-Treasures>

Destekleme:

Etkinliklerde zorlanan çocuklara bireysel destek sağlanır.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı:

Aileler çocukları ile bir doğa yürüyüşüne çıkıp kuş gözlemi yapabilirler.

Toplum Katılımı

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

TARİH: 15.06.2027

ALAN BECERİLERİ:

Türkçe Alanı:

TAOB. Okuma

TAKB. Konuşma

TAEOB. Erken Okuryazarlık

Matematik Alanı:

MAB3. Matematiksel Temsil

MAB4. Veri ile Çalışma ve Veriye Dayalı Karar Verme

Fen Alanı:

FBAB1. Bilimsel Gözlem Yapma

FBAB6. Deney Yapma

Sosyal Alanı:

SBAB1. Zamanı Algılama ve Kronolojik Düşünme

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.7. Karşılaştırma Becerisi

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

KB2.10. Çıkarım Yapma Becerisi

KB2.10.SB3. Karşılaştırmak

KB2.10.SB5. Değerlendirmek

KB2.17. Değerlendirme Becerisi

KB2.17.SB4. Karşılaştırmalarına ilişkin yargıda bulunmak

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal eğilimler

E2.2. Sorumluluk

E3. Entelektüel eğilimler

E3.4. Analitik Düşünme

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi)

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB2. Duygu, düşünceleri ifade etmek

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

SDB2.2. İş Birliği Becerisi

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

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

DEĞERLER:

D17.TASARRUF

D17.1. Bilinçli tüketici olmak

D17.1.1. Harcamalarında fiş ya da fatura alındığını fark eder.

D17.1.2. Satın alacağı ürünleri belirlerken ihtiyaçlarına öncelik verilmesi gerektiğini bilir.

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

D17.1.4. İsrafın zararlarını fark eder

OKURYAZARLIK BECERİLERİ:

OB4. Görsel Okuryazarlık Becerisi

OB4.1. Görseli Anlama

OB4.1.SB1. Görseli algılamak

OB4.1.SB2. Görseli tanımak

OB4.2. Görseli Yorumlama

OB4.2.SB1. Görseli incelemek

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Türkçe Alanı:

TAOB.2. Görsel materyallerden anlamlar üretebilme

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.

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.10. Farklı matematiksel temsilleri değerlendirebilme

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

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

MAB.11. Elde ettiği/eriştiği verileri düzenleyebilme

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

MAB.11.b. Veri toplar.

MAB.12.Problemlerin çözümüne yönelik bulgulara ulaşabilme

MAB.12.a. Elde ettiği/ulaştığı verileri analiz eder.

Sosyal Alanı:

SAB.1. Günlük hayatında zaman kavramını yerinde kullanabilme

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

Fen Alanı:

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

FAB.6.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.

Kavramlar: Ön-arka

Sözcükler: Yazı-Tura,

Materyaller: Oyuncak paralar, Etiketli ürünler (oyuncak yiyecek, kırtasiye malzemesi vb.)

Sepetler, kasa, Şeffaf bir bardak (cam bardak tercih edilir),Bozuk para (1 TL veya benzeri)

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.) (SAB.1a) Okula gelirken neler gördükleri sorulur, her bir çocuğun konuşması için ortam oluşturulur. Konuşmak istemeyen çocuklar konuşmaları için teşvik edilir.

Çocuklar, hiç annenizin ya da babanızın markette alışverişine gittiniz mi?

Alışveriş yapmak için neye ihtiyacımız var?

Paralar sayesinde alışveriş yapar, kumbaramızda biriktirir, bazen de sevdiklerimize hediye alırız!

Paralar kâğıt ya da madeni olabilir. Her paranın üzerinde bir sayı yazar, bu sayılar bize paranın değerini gösterir. Çocuklarla birlikte “Beş Küçük Para” isimli parmak oyunu oynanır.

“Beş Küçük Para

Beş küçük para cepten çıktı,

Biriyle süt aldım, içtim bitti.

Dört küçük para kaldı elimde,

Biriyle elma aldım sepetle.

Üç küçük para düştü yola,

Biriyle zıp zıp aldım okula.

İki küçük para kaldı sonra,

Biriyle boya aldım renklere.

Bir küçük para yalnız kaldı,

Onu da kumbara hemen aldı!”

Öğrenciler ayakta çember olur. “Şarkı Söyle Dans Et” isimli şarkı ile sabah sporlarını yaparlar.

https://www.youtube.com/watch?v=ULF_oLn1xmg

(HSAB.1.a) (HSAB.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.

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 geçerler. İçerisinde 5, 10, 25, 50 kuruş ve 1 liralık bozuk paraların olduğu bir miktar para sınıfa getirilir. Madeni paralara bozuk para denildiği söylenir. Madeni paraların Atatürk resmi olan yüzüne tura, kaç lira olduğunun yazılı olduğu yüzüne yazı denildiği belirtilir. Getirilen bozuk paralar çocuklara tanıtılır. Birkaç gün öncesinden ailelerden çocukların çantalarına bozuk para koymaları söylenir. Çocuklar çantalarından bozuk paraları çıkarırlar. Her çocuk getirdiği parayı değerine göre sınıflandırır. Çocukların sınıflandırdıkları paraları şekline, rengine, büyüklüğüne göre incelemeleri istenir. Madeni paraların ön yüzünde Atatürk resmi ve Türkiye Cumhuriyeti yazısı arka yüzünde ise paranın değerini gösteren sayı ve ay-yıldız resmi vardır. Bunlara bakarak bu paranın Türkiye Cumhuriyeti'ne ait para birimi olduğunu anlarız. Türkiye Cumhuriyet para birimine Türk Lirası denir. Her ülkenin kendine ait para birimi vardır.

Öğretmen çocuklara üzerinde 5,10,25,50 kuruş ve 1 lira bir grafik verir. Öğrenciler gruplandırdıkları paraları sayar ve tablodan o kadar kutu boyar. Grafik çalışması tamamlandıktan sonra çocuklara tek tek kağıt paralar tanıtılır. **(MAB.11.a.) (MAB.11.b) (MAB.12.a.)**

5,10,20,50,100 ve 200 Türk Lirası ön ve arka yüzünde neler olduğu incelenir. 8. Kitap 33 ve 34. Sayfalarda yer alan para eşleştirme çalışmaları yapılır. **(TAOB.2.a.) (TAOB.2.a.) (TAOB.2.c.) (KB2.10.SB3.) (KB2.10.SB5).**

Dijital ekrandan farklı ülkelere ait para birimleri görselleri ve para birimlerinin isimleri çocuklara tanıtılır. Dünya haritası üzerinden önce ülke bulunur. Daha sonra o ülkeye ait para birimi tanıtılır. **(MAB.10.a.)(MAB.10.b.)**

Öğretmen çocuklara “Market Oyunu” oynayacaklarını söyler. Amaç alışveriş ortamını canlandırma ve para ile ödeme farkındalığı oluşturmaktır. **(SDB2.1.SB2.)(SDB2.1.SB3) (SDB2.2.SB1)(SDB2.2.SB2)**

Materyaller:

Oyuncak paralar

Etiketli ürünler (oyuncak yiyecek, kırtasiye malzemesi vb.)

Sepetler, kasa

Uygulama:

Sınıf “mini market”e dönüştürülür.

Çocuklar sırayla müşteri ve kasiyer olur.

Ürünlerin fiyatları belirlenir.

Oyuncak paralarla alışveriş yapılır. (TAKB.2. a.)(TAKB.2. b.) (OB4.1.SB1) (OB4.1.SB2)

Toplama-çıkarma oyun yoluyla pekiştirilir.

“Para, ihtiyacımız olan şeyleri almak için kullandığımız bir şeydir. Mesela süt, ekmek, kitap ya da oyuncak almak için paraya ihtiyacımız olur. Ama para sınırsız değildir, herkesin bir miktar parası vardır.

Tasarruf etmek, paramızı dikkatli kullanmak demektir. Her şeyi hemen almak yerine, gerçekten ihtiyacımız olanı alırız. Böylece paramız bitmez.

Bir de para biriktirmek var. Bu çok eğlenceli! Küçük küçük paraları bir kumbaraya atarsak, zamanla çoğalır. Sonra çok istediğimiz bir şey için kullanabiliriz.

Örneğin, her gün 1 TL biriktirirsek, bir hafta sonunda 7 TL'miz olur! (D17.1.1.) (D17.1.2) (D17.1.3.) (D17.1.4.)

Unutma: Paranı doğru kullanırsan hem ihtiyacını alırsın, hem de gelecekte güzel şeyler yapabilirsin. İşte buna tasarruflu olmak denir!”

Ardından masalara geçilerek “**Kaybolan Para Deney**”i yapılır.

Materyaller

Şeffaf bir bardak (cam bardak tercih edilir)

Bozuk para (1 TL veya benzeri)

Su

DENEYİN YAPILIŞI:

Bozuk parayı masanın üzerine koy.

Şeffaf bardağı al ve içi boşken, paranın üzerine tam kapat (bardağın dibine değil, üstten üzerine oturt).

Bardaktan yukarıdan veya kenardan bakıldığında, paranın hâlâ görüldüğünü söyleyin.

“Bakın para burada! Görüyor musunuz?”

Su Ekleme:

Şimdi bardağı hareket ettirmeden içine yavaşça su doldurun.

Bardaktaki su seviyesi arttıkça, çocuklardan yana doğru eğilip “Şimdi parayı görebiliyor musunuz?” diye sor.

Bir süre sonra paranın “kaybolduğunu” fark ederler!

“Gözümüz bazı şeyleri görmemizi sağlar çünkü ışık gözümüze doğru gelir. Ama su ve cam ışığın yönünü değiştirir. Bu olaya kırılma denir. Bardak suyla dolunca, ışık bükülür ve para gözümüze gelmez. O yüzden paramız kaybolmuş gibi görünür. Ama aslında orada!” (FAB.6.a.)

DEĞERLENDİRME

Para ne işe yarar?

Kaç çeşit para vardır?

Sen para biriktiriyor musun?

Kumbaranda neler olsun isterdin?

Paranın Türk Lirası olduğunu nasıl anlarız?

Türk Lirası ile her yerde alışveriş yapabilir miyiz?

Grafik çalışmada en fazla hangi para çıktı?

Farklı ülkelere para birimlerden hangilerinin adını hatırlıyorsun?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme:

Madeni ve kağıt paraları gruplandırma oyunu oynanır.

<https://wordwall.net/tr/resource/1623711/paralar>

Para eşleştirme oyunu oynanır.

<https://wordwall.net/tr/resource/9034914/paralar>

Destekleme:

Etkinliklerde zorlanan çocuklara bireysel destek sağlanır.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı:

Ailelere çocukları ile birlikte evdeki artık materyallerden bir kumbara hazırlamaları söylenir.

Çocuk ailenin rehberliğinde almak istediği bir şey için bütçe oluşturur, bir planlama yapar ve para biriktirmeye başlar.

Toplum Katılımı:

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

TARİH: 16.06.2027

ALAN BECERİLERİ:

Türkçe Alanı:

TADB. Dinleme/İzleme

TAOB. Okuma

TAKB. Konuşma

Matematik Alanı:

MAB1. Matematiksel Muhakeme

MAB3. Matematiksel Temsil

Sosyal Alanı:

SBAB1. Zamanı Algılama ve Kronolojik Düşünme

Fen alanı:

FBAB1. Bilimsel Gözlem Yapma

FBAB6.Deney Yapma

Sanat Alanı:

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.14. Yorumlama Becerisi

KB2.14.SB1. Mevcut olayı/konuyu/durumu incelemek

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal eğilimler

E2.5. Oyun severlik

E3. Entelektüel eğilimler

E3.4. Analitik Düşünme

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi)

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB2. Duygu, düşünceleri ifade etmek

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

DEĞERLER:

D16. SORUMLULUK

D16.3. Görev bilincine sahip olmak

D16.3.1. Görevlerini zamanında ve eksiksiz yerine getirmeye özen gösterir.

D17.TASARRUF

D17.2. İsraftan kaçınmak

D17.2.2. Zamanı verimli kullanmak için planlama yapar.

OKURYAZARLIK BECERİLERİ:

OB1. Bilgi Okuryazarlığı

OB1.2. Bilgiyi Toplama

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

OB4. Görsel Okuryazarlık Becerisi

OB4.1. Görseli Anlama

OB4.1.SB1. Görseli algılamak

OB4.1.SB2. Görseli tanımak

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Türkçe Alanı:

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

TADB.2.a. Dinledikleri/izledikleri iletilerde yer alan bilgiler ile günlük yaşamı arasında ilişki kurar.

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

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

TAKB.2. Konuşma sürecinin içeriğini oluşturabilme

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

TAOB.2. Görsel materyallerden anlamlar üretebilme

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

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

Sosyal Alanı:

SAB.1. Günlük hayatında zaman kavramını yerinde kullanabilme

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

Sanat Alanı:

SNAB.4. 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.

Fen Alanı:

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

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

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

FAB.6.a. Basit düzeyde deney tasarlamak için malzemeler seçer.

Kavramlar: Saat Yönü, Saat Yönü Ters, Sağ-Sol

Sözcükler: Saat, akrep, yelkovan, dakika, zaman

Materyaller: Hulahop, renkli kartonlar, A4 kağıtları, makas, yapıştırıcı

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.

“Merhaba çocuklar!

Bugün hep birlikte zamanı tanıyacağız. Zaman nedir biliyor musunuz? Zaman, sabah kalkmamızdan gece uyumamıza kadar geçen süredir. Yemek yerken, oyun oynarken, okula giderken... Hepsi zamanın bir parçasıdır.

Zamanı öğrenmemize yardım eden bir şey var: Saat!

Peki saatler hep aynı mı? Hayır! Saatlerin birçok çeşidi vardır. Gelin birlikte tanıyalım:

Duvar Saati

En çok evde gördüğümüz saattir. Duvara asılır. Üzerinde akrep ve yelkovan vardır. Tık tık diye ses çıkarır.

Kol Saati

Bileğimize taktığımız saattir. Hem çocuklar hem büyükler kullanır. Dışarıda zamanı öğrenmemize yardımcı olur.

Çalar Saat

Sabah bizi uyandıran saat! Genellikle “zırrr” diye ses çıkarır ve alarm kurulur. Uyku saatimizi düzenler.

Dijital Saat

Telefonlarda, bilgisayarlarda ya da bazen kol saatlerinde olur. Sayılarla gösterilir. 08:00 gibi yazılır.

Kum Saati

Küçük camdan yapılmıştır. İçinde kumlar vardır. Kum yukarıdan aşağıya dökülür. Zaman geçtikçe kum azalır.

Güneş Saati

Çok eski zamanlarda kullanılan, çok ilginç bir saatten bahsedeceğim: GÜNEŞ SAATİ!

Eskiden elektrik yokmuş, piller yokmuş, dijital saatler hiç yokmuş. Peki insanlar zamanı nasıl öğrenirmiş biliyor musunuz? (TAOB.2.a.)

Güneşi kullanarak!

Güneş Saati Nasıl Çalışır?

Güneş saati, yere dikilen bir çubuk ya da taş parçasıyla yapılmış.

Bu çubuğa “gölge çubuğu” denirmiş.

Güneş gökyüzünde hareket ettikçe, çubuğun yere düşen gölgesi de yer değiştirmiş.

İnsanlar bu gölgenin nereye düştüğüne bakarak saat kaç olduğunu anlarmış.

Mesela:

Sabahları gölge uzun olurmuş.

Öğlen tam yukarıdan geldiğinde gölge neredeyse kaybolurmuş.

Akşam üstü tekrar uzarmış ama bu kez ters yönde!

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 öğrenme merkezi kurulur. Farklı saat türleri bir masaya konur. Çocukların 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 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.

Zaman, gün içinde yaptığımız her şeyi planlamamıza yardımcı olur. Sabah uyanmak, kahvaltı yapmak, okula gitmek, oyun oynamak ve uyumak... Tüm bunlar belirli zamanlarda olur. İşte bu yüzden saate ihtiyaç duyarız. Saat, bize zamanı gösterir ve ne zaman ne yapacağımızı hatırlatır.

Zamanı verimli kullanmak, günümüzü iyi değerlendirmek demektir. Örneğin, sabah kalkınca dişlerimizi fırçalamak, ödevimizi zamanında yapmak, oyun oynarken süreye dikkat etmek zamanı verimli kullanmamıza yardımcı olur.

Zamanı verimli kullandığımızda hem daha çok şey öğreniriz hem de dinlenmeye ve eğlenmeye daha fazla vaktimiz kalır. Böylece kendimizi mutlu ve huzurlu hissederiz.

Unutmayın çocuklar, zamanı iyi kullanmak hem eğlenceli hem de çok önemlidir. Saatler bize bu konuda yardımcı olan en iyi arkadaşlarımızdır. **(D17.2.2.) (D16.3.1.)**

Çocuklarla birlikte “Guguklu Saat” isimli tekerleme söylenir.

“Guguklu Saat

Saat yedi,

Uyan haydi!

“Erken kalkan yol alır.”

Kalkmayanlar geç kalır.

Planla işlerini,

Hangi gün ne var diye İşaretle takvimi.

Tik tak, tik tak!

Yedi kere öttü bak Minik guguklu saat.”

“Guguklu Saatin Küçük Kuşu” isimli kitap etkileşimli bir şekilde okunur.

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

Hikâyedeki yaşlı adam ne iş yapıyordu?

Saat ustası ormana giderken neyi unuttu?

Eve döndüğünde ustayı nasıl bir sürpriz bekliyordu? **(TADB.2.a.) (TADB.2.b). (SDB2.1.SB2.) (SDB2.1.SB2.)**

Hikâyenin ardından öğretmen saat oluşturmak için tahtaya bir hulohop yapıştırır. Kalemle saatin rakamlarını çizer. Akrep ve yelkovanının ne işe yaradığını anlatarak akrep ve yelkovan çizer. **(OB4.1.SB1) (OB4.1.SB2)** Çocuklara tam saatin nasıl okunduğunu anlatır. Aşağıdaki linkte yer alan eğitici video anlatım için kullanılabilir.

https://www.youtube.com/watch?v=_63Gfc6QsuE&t=139s

Ardından çocuklar tek tek tahtaya gelerek öğretmenin söylediği tam saati akrep ve yelkovan çizerek oluşturur. **(MAB.10.a.) (MAB.10.b). (TAOB.2.a.) (TAOB.2.c).**

Çocuklar masalara geçer. Öğretmen renkli kağıtlara çizdiği guguklu saat kalıbını çocuklara verir. Çocuklardan kesmesini ister. Kağıdın üzerine yapıştırmak için saat ve kuş kalıbı da verir. Çocuklar kesip uygun bir şekilde boyar ve guguklu saatlerini oluştururlar. Boya kalemlerini kullanarak desenler çizer, istedikleri materyalleri kullanarak (pul, simli eva vb) saatlerini tasarlarlar. **(SNAB.4.a) (SNAB.4.b)** Tamamlanan çalışmalar sınıf panosuna asılır. 8. kitap sayfa 35 yapılır.

“Su Saati” deneyini yapmak için fen merkezine geçilir.

Malzemeler:

2 adet boş ve temiz pet şişe (aynı boyda)

Su

Gıda boyası (isteğe bağlı, suyu renklendirmek için)

Bant (izole bant veya koli bandı olabilir)

Kalın bir çivi (şişe kapaklarına delik açmak için)

Nasıl Yapılır?

Her iki şişe kapağının tam ortasına birer küçük delik açılır. Bu delikler, suyun damla damla akmasını sağlayacak.

Şişelerden birinin içine suyu doldur (isteğe bağlı olarak biraz gıda boyası ekleyerek suyu renklendirebilirsiniz).

Her iki şişenin kapağını birleştirip araları sıkıca bantlanır. İki şişe ağzı birbirine bakacak şekilde bir bütün oluştur.

Su dolu şişeyi üstte kalacak şekilde diğer boş şişenin üzerine yerleştir. Su, üstten alttaki şişeye damla damla akacaktır.

Su tamamen aşağı şişeye aktığında, yaklaşık kaç dakika sürdüğünü ölçebilirsiniz. Böylece kendi su saatimiz olmuş olur! **(FAB.6.a.) (FAB.6.a.)**

DEĞERLENDİRME

Zamanı ne ile ölçeriz?

Bugün hangi tür saatleri öğrendik?

Günlük yaşamında hangi saat sana daha çok yardımcı oluyor? Neden?

Zamanı bilmek sana nasıl yardımcı olur? Bir örnek verir misin?

Saatin olmadığı bir dünyada yaşam nasıl olurdu, hayal edebilir misin?

Eğer sen bir guguklu saatin içinde yaşayan bir kuş olsaydın, günün nasıl geçerd?

Kendi guguklu saatinizi tasarlasaydınız, nasıl görünürdü? Renkleri, şekli ve içindeki kuş nasıl olurdu?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme:

Dijital Saat kaç oyunu oynanır.

<https://wordwall.net/tr/resource/9406573/saatler/saat-ka%c3%a7>

Tam saatleri öğrenen çocuklar için yarım ve çeyrek saatler çalışması yapılabilir.

<https://wordwall.net/tr/resource/1245337/saatler>

<https://wordwall.net/tr/resource/14012700/saatler>

Destekleme:

Etkinliklerde zorlanan çocuklara bireysel destek sağlanır.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı:

Üzerinde akrep ve yelkovan olmayan saat etkinlikleri lamine edilerek yaz-sil saatler oluşturulur. Evlere yollanır. Çocuklar aileleri ile birlikte saat okuma çalışmaları yapar.

Toplum Katılımı:

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

TARİH: 17.06.2027

ALAN BECERİLERİ:

Türkçe Alanı:

TADB. Dinleme/İzleme

TAKB. Konuşma

TAEOB. Erken Okuryazarlık

Müzik Alanı:

MSB2.1.Söyleme

MHB4. Müziksel Hareket

Hareket ve Oyun Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

Sanat Alanı:

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.8. Sorgulama Becerisi

KB2.8.SB1. Merak ettiği konuyu tanımlamak

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

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal eğilimler

E2.5. Oyun severlik

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.G2. Yapmak istediği etkinlik için uygun materyal arar.

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

DEĞERLER:

D3.ÇALIŞKANLIK

D3.3. Araştırmacı ve sorgulayıcı olmak

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

D3.4.1. Grupla çalışma becerisi sergiler.

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

OKURYAZARLIK BECERİLERİ:

OB4. Görsel Okuryazarlık Becerisi

OB4.1. Görseli Anlama

OB4.1.SB1. Görseli algılamak

OB4.1.SB2. Görseli tanımak

OB4.2. Görseli Yorumlama

OB4.2.SB1. Görseli incelemek

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Türkçe Alanı:

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

TADB.2.a. Dinledikleri/izledikleri iletilerde yer alan bilgiler ile günlük yaşamı arasında ilişki kurar.

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

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

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.

Müzik Alanı:

MSB.3. Söyleme becerilerini sınıf içinde sergileyebilme

MSB.3.b. Çocuk şarkılarını/çocuk şarkısı formlarını bireysel olarak/grupla uyum içinde söyler.

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

Hareket ve Oyun Alanı:

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

HSAB.2.a. Farklı büyüklükteki nesneleri kavrar.

HSAB.2.c. Farklı boyutlardaki nesneleri kullanır.

HSAB.2.ç. Çeşitli nesneleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.

HSAB.6. Eşle/grupla hareket örüntüleri sergileyebilme

HSAB.6.b. Grupla hareket eder.

Sanat Alanı:

SNAB.4. 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: Zıt Kavramlar

Sözcükler: Kısaç,

Materyaller: 4 adet geniş, plastik leğen, Her biri su dolu (ılık su tercih edilir).

Her leğene 10'ar adet küçük plastik top (ponpon, pinpon topu, suya dayanıklı renkli oyuncak top vs.)

Her grup için birer boş sepet veya kutu (topları atacakları yer)

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. Çocuklar sabah sınıfa girerken biri ters, biri düz ayakkabı giymiş bir öğretmen tarafından karşılanır. Bugün sende bir tuhafılık fark ettin mi? (E1.1.)

Ters – düz ne demek? Başka hangi şeyler zıt olabilir? (TAKB.2. a.)(TAKB.2. b.)

Günün zıtlıklarla ilgili olduğu böylece eğlenceli bir şekilde duyurulur.

<https://www.youtube.com/watch?v=m9C5fu493Ok&t=15s> şarkısı eşliğinde sabah sporu yapılır.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

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

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 öğrencilerin ilgisini çekmek için bazı kıyafetlerini ters giyebilir, gözlüğünü ters takabilir vb. Çocuklar minderlere geçerler. Zıt kavramlarla ilgili tekerleme çocuklarla birlikte söylenir.

“Bak yanyor ışıklar Gece oldu çocuklar

Gece-gündüz gece-gündüz

Bak güneş açıyor Okula gidiyor çocuklar

Yavaş-hızlı yavaş-hızlı

Bak zil çalıyor Okuldan çıkıyor çocuklar

Okulun içinde-okulun dışında

Çocuklar okulun içinde, çocuklar okulun dışında”

Öğretmen çocuklara “Küçük Bayan Zıtgiden “ isimli kitabı etkileşimli bir şekilde okur.

(OB4.1.SB1.)(OB4.1.SB1.)

<https://www.youtube.com/watch?v=tnUSERW9FFM>

Zıt ne demek biliyor musunuz?

Biz hangi zıt anlamlı kelimeleri biliyoruz? **(KB2.8.SB1)(KB2.8.SB2)**

Anlam olarak birbirinin tersi anlamı olan kelimeler olduğu söylenir.

Gece-gündüz, uzun-kısa, genç-yaşlı, zayıf-şişman, küçük-büyük, güzel-çirkin, boş-dolu, altında-üstünde, sert-yumuşak, ön-arka, hızlı-yavaş, açık-kapalı, temiz-kirli, siyahbeyaz, sıcak-soğuk örnekleri verilir. Kelime söylenir ve diğer kelime söylenmeden 2-3 saniye beklenir.

Çocukların tahmin etmelerine fırsat verilir. **(TADB.2.a)(TADB.2.a)**

Zıtgiden ne de demek olabilir?

Öğrencilerin yanıtlarından sonra tüylü-tüysüz hayvanlar hakkında sohbet edilir?

Tüylü hayvanlara örnek verebilir misiniz?

Tüysüz hayvanlara örnek verebilir misiniz?

Yengeç tüylü bir hayvan mıdır?

Yengeçler hakkında neler biliyorsunuz?

Çocukların yengeçlerle ilgili ön bilgileri öğrenilir. Çocuklara birlikte yengeç şarkısı söylenir.

(MÇB.3 a.) (MSB.3.b)

<https://www.youtube.com/watch?v=NK2Wr737CXU>

Ardından kolay çizim teknikleri ile çocuklar boyalarını alarak masalarına geçer ve yengeç çizimi yapar. Aşağıdaki linkte basit yengeç çizimi yolları adım adım gösteriliyor.

(SNAB.4.a)(SNAB.4.b) (HSAB.2.ç.) (TAEOB.6.a)

<https://www.youtube.com/watch?v=hcEbZljX3fw>

Çizdikleri yengeçleri kişiselleştirirler.

Çocuklarla birlikte okul bahçesine çıkılır. Öğretmen çocuklara “Ne Söylersem Zıddını Yap.” Oyunu oynayacaklarını söyler.

Çocuklarla birlikte yere büyükçe bir daire çizilir ya da herkes yarım ay şeklinde dizilir. Oyun başlamadan önce öğretmen “zıt kavram” örneklerini çocuklarla tekrar eder. (Yavaş–hızlı, otur–kalk, sıcak–soğuk gibi.)

Öğretmen:

“Bu oyunda ben size bazı yönergeler vereceğim amaaa... siz söylediklerimin zıttını yapacaksınız! Mesela ben 'Otur!' dersem siz zıttını yapacaksınız, yani ayağa kalkacaksınız. Anlaştık mı?”

Öğretmen peş peşe yönergeler verir (önce yavaş tempoyla, sonra hızlandırarak):

Kalk! → Çocuklar oturur

Elini yukarı kaldır! → Aşağı indirirler

Gül! → Somurturlar

Hızlı koş! → Yavaş yürürler

Sağ elini kaldır! → Sol el kalkar

Sıçra! → Çömelirler

Dikkatlerini geliştirmek için öğretmen yavaşlatıp tekrar eder. **(D3.4.1)(D3.4.4)**

Öğretmen çocuklara top toplama oyunu oynayacaklarını söyler. Ama ellerini kullanarak değil. Sadece ayaklarını kullanarak toplar toplanacak.

Çocuklar 5'er kişilik 4 gruba ayrılır. Her grubun önüne su dolu bir leğen ve biraz uzağına boş bir kutu yerleştirilir.

Her leğenin içine 10 adet renkli top bırakılır.

Gruplar sırayla leğenin önüne gelir. Her çocuk yalnızca ayak parmaklarını kullanarak sudaki bir topu yakalayıp kutuya taşımalıdır.

Eller kullanılmaz! Denge kurmak için arkasına ellerini koyabilir veya sandalyeye oturtulabilirler.

Sırası gelen çocuk, topu suyun içinden ayaklarıyla çıkarıp kutuya koyduğunda sıradakine geçer. **(E2.5.) (HSAB.6.b.) (HSAB.2.a.) (HSAB.2.b.)**

Tüm toplar kutuya aktarıldığında grup görevini tamamlamış olur.

Oyun Nasıl Tamamlanır?

En hızlı bitiren grup alkışlanır ama oyunda kazanan ya da kaybeden olmaz.

Önemli olan birlikte hareket etmek, sıraya uymak ve ayaklarını kontrollü kullanabilmektir.

DEĞERLENDİRME

Zıt kavramlara örnek verebilir misin?

Topları ayakla tutmak kolay mıydı, zor muydu?

Su ılık mıydı, soğuk muydu?

Ayakla top taşımak mı kolaydı, elle mi?

Bu oyunu başka nasıl oynayabiliriz?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme:

<https://www.youtube.com/watch?v=fvxUsZNYo50&t=46s> zıt kavramlar ile ilgili eğitici video izlenebilir.

Destekleme:

Etkinliklerde zorlanan çocuklara bireysel destek sağlanır.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı:

Ailelere haber mektubu ile çocuklarla birlikte eş anlamlı ve zıt anlamlı kelimelerle ilgili konuşmaları, oyun oynamaları istenebilir.

Toplum Katılımı:

GÜNLÜK PLAN

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

TARİH: 18.06.2027

ALAN BECERİLERİ:

Türkçe Alanı:

TAKB. Konuşma

TAEOB. Erken Okuryazarlık

Hareket ve Oyun Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

Sanat Alanı:

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Müzik Alanı:

MSB2.1.Söyleme

MYB5. Müziksel Yaratıcılık

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.10. Çıkarım Yapma Becerisi

KB2.10.SB3. Karşılaştırmak

KB2.10.SB5. Değerlendirmek

KB2.17. Değerlendirme Becerisi

KB2.17.SB4. Karşılaştırmalarına ilişkin yargıda 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:

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB1. Başkalarını etkin şekilde dinlemek

SDB2.1.SB1.G3. Konuşmak için sırasını bekler.

SDB2.1.SB2. Duygu, düşünceleri ifade etmek

SDB2.1.SB2.G1. Duygu ve düşüncelerini fark eder.

DEĞERLER:

D2 AİLE BÜTÜNLÜĞÜ

D2.2. Aile içi iletişimi güçlendirmek

D2.2.1. Aile ilişkilerine önem verir.

D2.2.2. Aile içi etkili iletişimin sağlayacağı yararları fark eder.

D2.2.3. Anne, baba ve aile büyüklerine hürmet gösterir.

OKURYAZARLIK BECERİLERİ:

OB4. Görsel Okuryazarlık Becerisi

OB4.2. Görseli Yorumlama

OB4.2.SB1. Görseli incelemek

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Türkçe Alanı:

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.

Hareket ve Oyun 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.

Sanat Alanı:

SNAB.4. 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.

Müzik Alanı:

MSB.3. Söyleme becerilerini sınıf içinde sergileyebilme

MSB.3.b. Çocuk şarkılarını/çocuk şarkısı formlarını bireysel olarak/grupla uyum içinde söyler.

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

MYB.1.a. Beden perküsyonuyla/hareketle/dansla planlı veya doğaçlama ritim üretir.

Kavramlar: Ses ,ilk ses-son ses

Sözcükler: Baba,

Materyaller: Boya kalemleri,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.) Okula gelirken neler gördükleri sorulur, her bir çocuğun konuşması için ortam oluşturulur. Konuşmak istemeyen çocuklar konuşmaları için teşvik edilir. Öğretmen çocuklara “Bugün hangi kelimeyi öğreneceğiz, ipucu geliyor: Beni seven, bana sarılan, güçlü bir kahraman. Kim?” diyerek “**BABA**” kelimesini tanıtır. Öğretmen çocuklara hafta sonu pazar günü babalar günü olduğunu bugün de babalarımıza hediyeler yapacağımızı söyler.

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

“BABA” kelimesi sınıf panosuna büyük harflerle asılır.

“BABA” kelimesi hecelerine ayrılır: BA – BA

Çocuklar ellerini dizlerine vurarak heceler: “BA – BA”

“B” ve “A” seslerinin tekrarı yapılır.

“B” sesiyle ve “A” sesiyle başlayan nesneler bulunur: balık, bavul, armut, ayakkabı...

Eşleştirme kartlarıyla çocuklardan uygun sesi bulmaları istenir. **(TAKB.2. a.)(TAKB.2. b)**

Harf kartlarıyla çocuklara “B” ve “A” harfleri gösterilir.

“BABA” kelimesi parçalanarak her harfi inceleme ve tanıma yapılır. **(OB4.2.SB1)**

Çocuklar oyun hamuru ile “B” ve “A” harflerini oluşturur ya da çubuklarla yazar. **(KB2.10.SB3.)(KB2.10.SB5.)**

İsteyen çocuklar tahtaya “BABA” kelimesini yazar.

Çocuklara “BABA” yazılı çalışma sayfası verilir.

(TAE0B.6.a)

Harflerin üzerinden geçmeleri ve altına babalarıyla ilgili bir resim çizmeleri istenir. Çocukların yaptıkları resimler renkli fon kartonları ile çerçevelenerek hediye etmeleri için evlere gönderilir.

(SNAB.4.a)(SNAB.4.b)

Çocuklar yarım ay şeklinde minderlere geçerler. Öğretmen “Babamın Battaniyesi” isimli kitabı etkileşimli bir şekilde okur.

<https://www.youtube.com/watch?v=vFRxoR9OqRU>

Battaniyeyi neler yapmak için kullandılar?

Sen battaniyeyi en çok hangi şekilde kullanılmasını sevdin?

Sen olsan battaniye ile ne yapardın?

Sen babanla neler yapmaktan hoşlanırsın? **(D2.2.1)(D2.2.2)(D2.2.3)(SDB2.1.SB2.G1)**

Hikayeden sonra çocuklar oyun alanına geçer ve “Babam Çin’den geldi.” isimli oyun oynanır.

Çocuklar halka şeklinde oturur ya da ayakta bir çember oluşturur.

Öğretmen oyunu başlatır ve ilk cümleyi söyler:

“Babam Çin’den geldi, bana bir şey getirdi.”

Oyunu başlatan kişi, cümleye bir eşya ismi ekler:

“Babam Çin’den geldi, bana yelpaze getirdi.”

(Aynı anda elleriyle yelpaze sallama hareketi yapılır.)(**HSAB.1.a)(SDB2.1.SB1.G3.)**

Sıradaki çocuk hem önceki çocuğun söylediği nesneyi doğru tekrar eder, hem de yeni bir nesne ekler.

“Babam Çin’den geldi, bana yelpaze ve şemsiye getirdi.”

(İki hareket de sırayla yapılır: yelpaze sallama + şemsiye açma hareketi)

Oyun böylece zincirleme devam eder. Her çocuk önceki tüm eşyaları doğru sırayla söyler ve hareketleri taklit eder.

Oyun ilerledikçe liste uzar ve çocukların dikkati ve hafızası zorlanır.

Çocuklar ile ritim çubukları ile ritim tutarak “Babalar Günü” şarkısı birlikte söylenir.

https://www.youtube.com/watch?v=4BMYUITbro4&list=RD4BMYUITbro4&start_radio=1

(MYB.1.a.) (MSB.3.b)

DEĞERLENDİRME

“BABA” kelimesinde hangi sesleri duydun?

“B” sesiyle başka hangi kelimeleri biliyorsun?

“A” sesiyle başlayan bir meyve söyleyebilir misin?

“BABA” kelimesini yazarken en çok hangi harfı sevdin?

Babanızla en çok ne yapmayı seversiniz?

Sence babalara verilecek en güzel hediye nedir?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme:

Çocuklara “Babam Hakkında Her Şey” başlıklı form dağıtılır.

Her çocuk formu kendi cümleleriyle doldurur. Öğretmen gerekiyorsa çocuklara rehberlik eder. Formdaki maddeler sayesinde çocuklar babalarının adı, yaşı, işi, en sevdiği yemek gibi bilgileri hatırlar ve anlatır.

“Babam en iyi yapar” ve “Babam çok iyi değildir” gibi cümlelerle hem mizahi hem özgün ifadeler ortaya çıkar.

“Babamı seviyorum çünkü...” cümlesiyle duygusal bağ ve ifade becerisi geliştirilir.

Tamamlanan formlar panoda sergilenebilir veya Babalar Günü hediyesi olarak evlere gönderilebilir.

Destekleme:

Harf tanımada zorlanan çocuklar için daha büyük boy kartlar hazırlanabilir.

Yazmak istemeyen çocuklar kelimeyi kes-yapıştır yöntemiyle oluşturabilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı:

Babaların çocukları ile kaliteli vakit geçirmesinin çocuk üzerindeki etkililerini anlatan bilgilendirme mektubu aileye gönderilir.

Toplum Katılımı:

2026-2027 Eğitim-Öğretim Yılı Yıl Sonu Etkinlik Programı
22 HAZİRAN SALI 23 HAZİRAN ÇARŞAMBA 24 HAZİRAN PERŞEMBE

21 HAZİRAN PAZARTESİ

09:00-10:30	Sanat etkinliği atölyeleri - Mandala boyama - Resim yapma - Yırtma-yapıştırma - Duvar boyama - Tebeşirle zemin boyama	Kermes günü Veliler ve çocuklarla yapılmış materyallerle kermes organize edilir.	Egzersiz zamanı - Çocuklarla jimnastik hareketleri, yoga yapılır. - Balon oyunları organize edilir.	
11:00-12:30	Tecrübeni paylaş günü Velilerden meslek tanıtımı yapmak isteyen gönüllü seçilir ve ne iş yaptığı ile ilgili tecrübelerini anlatır.	Yetenek günü Çocukların ve velilerin yeteneklerini sergilediği bir program hazırlanır.(müzik aleti çalma, stand up gibi)	Kutu oyunları Bahçeye masalara kutu oyunları konularak her çocuğun oynaması sağlanır.(satranç, mangala, renkli bardaklar gibi)	PIKNİK Ailelerin katıldığı bir piknik organizasyonu yapılır. KARNE GÜNÜ
13:00-14:30	Sportif etkinlikler Bahçeye holuhop, top, ip, denge oyuncakları, çuval konularak sportif etkinlikler yapılır.	Belgesel ya da animasyon gösterimi	Komedi saati Okula bir animatör, palyaço, sihirbaz davet edilir.	
15:00-16:30	Belgesel ya da animasyon gösterimi	Geleneksel oyunlar - Saklambaç - Aç kapıyı bezirgan başı - Kurt baba - Yağ satarım - Körebe	Belgesel ya da animasyon gösterimi	

Not: Etkinlikler ve etkinliklerin saatleri okulun şartlarına uygun olarak değişiklik gösterebilir.

😊 İYİ TATİLLER 😊