

GÜNLÜK EĞİTİM PLANI

Tarih:04.01.2027

Okulun Adı:

Yaş Grubu:

Öğretmenin Adı Soyadı:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

Kazanım 2. Nesnelerin/varlıkların özelliklerini açıklar.

Göstergeler

Nesnelerin/varlıkların adını söyler.

Nesneleri/varlıkları inceler.

Dil Gelişimi

Kazanım 5. Söz dizimi kurallarına göre cümle kurar.

Göstergeler

Cümlelerin öğelerini doğru şekilde sıralayarak konuşur.

Cümlelerdeki hatalı sıralamayı düzeltir.

Düz cümle kurar.

Soru cümlesi kurar.

Kazanım 8. Görsel materyalleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.

Göstergeler

Görsel materyalleri inceler.

Görsel materyalleri açıklar.

Görsel materyalleri birbiriyle/yaşamla ilişkilendirir.

Fiziksel Gelişim ve Sağlık

Kazanım 1. Bedenini fark eder.

Göstergeler

Bedenini/beden bölümlerini işlevine uygun olarak kullanır.

Beden bölümlerini farklı amaçlara uygun olarak koordineli kullanır.

Kazanım 10. Müzik ve ritim eşliğinde hareket eder.

Göstergeler

Bedenini kullanarak ritim çalışması yapar.

Nesneleri kullanarak ritim çalışması yapar.

Sosyal Duygusal Gelişim

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

Göstergeler

Verilen işi/görevi başarabileceğini söyler.

Sorumluluk almaya istekli olduğunu gösterir.

Kendiliğinden bir işe başlamaya istekli olduğunu gösterir.

Kavramlar: sıcak-soğuk

ÖĞRENME SÜRECİ

Güne Başlama

Çocuklar sınıfta bir yarım daire oluşturacak şekilde otururlar. Öğretmen, “Günaydın çocuklar! Bugün hava soğuk ama sınıfımız sıcacık! Haydi, birbirimize gülümseyerek selam verelim,” diyerek çocuklarla göz teması kurar. Daha sonra, çocuklarla birlikte eğlenceli bir ısınma hareketi yapılır:

"Ellerimiz donmuş gibi yapalım, şimdi üfleyip ısıtalım."

"Ayaklarımız üşümüş, onları da hareket ettirerek ısıtalım."

Öğretmen, kış mevsimiyle ilgili birkaç görsel kartı sırayla gösterir ve çocuklara sorular yöneltir:

“Bu nedir? Kar tanesi mi gördüm?”

“Kışın ne giyiyoruz? Atkı mı, yoksa şort mu?”

Öğretmen, yumuşak bir battaniye alır ve “Bu sabah bir kar tanesi battaniyemin üzerine düştü ve bana kış mevsimini anlattı. Peki, siz kar tanesinin neler dediğini tahmin edebilir misiniz?” diyerek çocukların fikirlerini alır.

Çocuklar derin bir nefes alıp yavaşça üfleyerek rüzgar sesi çıkarır. Ardından öğretmen, “Şimdi hep birlikte karın yağdığını hayal edelim. Kar taneleri gibi yavaşça yere iniyoruz,” diyerek çocukları sakinleştirir.

“Bugün kış mevsimiyle ilgili harika şeyler konuştuk. Hadi bakalım, bugün başka neler öğreneceğiz!” diyerek günü planlamaya geçiş yapılır.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Öğretmen fen merkezinde çocukların kar ile tanışması için bir alan oluşturur. Çocuklar yapay kar hazırlayarak, kış mevsiminde hayvanların nasıl yaşadıklarını keşfederler.

Öğretmen, "Bu hayvanlar nerede yaşar? Kışın ne yaparlar?" gibi sorularla çocukların kış mevsimi hakkında düşünmelerini sağlar.

Drama merkezine; atkılar, şapkalar, eldivenler, küçük sahne aksesuarları konulur.

Çocuklar, kış masallarındaki karakterleri canlandırır. Örneğin, "Kırmızı Şapkalı Kar Tanesinin Macerası" gibi bir hikâye oluşturulur.(

TOPLANMA TEMİZLİK, KAHVALTI

Oynanırken dađılan merkezler hakkında öğretmen çocuklara bir soru yöneltir. “Çocuklar sabah geldiđinizde sınıfımız dađınık mıydı düzenli miydi? Dađılan bir şey nasıl düzenli hale gelebilir?” soruları karşısında çocukların cevapları alınır. “Hoplayalım zıplayalım, sınıfımızı toplayalım” tekerlemesi eşliğinde çocukların merkezleri toplamasına rehberlik edilir ve sınıf toplanır. Eller yıkanıp çocukların kişisel temizlik ihtiyaçlarını karşılamaları sağlanır.

TÜRKÇE (BÜTÜNLEŞTİRİLMİŞ GRUP ETKİNLİĞİ)

Etkinlik Adı:

Sözcükler: Kış mevsimi, kar, kardan adam.

Değerler:

Materyaller: : Kış mevsimini temsil eden kartlar (kar tanesi, atkı, şapka, eldiven, bulut)

Yumuşak bir battaniye

Kışa özgü sesler (rüzgar üfleme, kar yağışı gibi)

Öğretmen çocukların yarım daire oturmalarını sağlar ve kış mevsimini anlatan bir hikaye okuyacağını söyler. Hikayeye başlar:

Soğuk bir kış sabahıydı. Küçük Emine, sabahın erken saatlerinde uyandı ve penceresinden dışarıya bakarken, karın yavaşça yağmaya başladığını gördü. Kış, köyde her zaman farklı bir güzellik getirmişti. Emine'nin köyü, karlarla kaplandığında bambaşka bir hale bürünür, her şey sessizleşir, doğa uyur gibi olurdu. Emine, her kış sabahı olduğu gibi, anneannesinin yaptığı sıcak ekmek kokusunu hissederek yatağından kalktı.

Annesi, sabah kahvaltısını hazırlarken, Emine hemen annesine yardımcı olmak için mutfığa gitti. "Anne, kar daha da çok yağarsa, köydeki çocuklarla kardan adam yapacağız!" dedi heyecanla. Annesi gülümsedi ve "İyi fikir, ama önce sobanın başında biraz ısınmak gerek," diye yanıtladı. O sırada babaannesinin sesini duydu: "Haydi bakalım, Emine, kahvaltı hazır. Bugün kışın tadını çıkaralım."

Kahvaltıdan sonra Emine, dışarıya çıkmak için sabırsızlanıyordu. Annesi ona kalın bir kaban, eldivenler ve bere giydirdi. Emine dışarı çıkınca, karın ayaklarının altında çıtırdayarak ezildiğini hissetti. Gözleri karın beyaz örtüsüne dalmışken, komşusu Hasan Amca da karla kaplanmış bahçesinde çalışıyordu. Hasan Amca, "Emine, gel bakalım! Şu karı temizleyelim," diye seslendi.

Emine, biraz çekinerek Hasan Amca'nın yanına gitti. "Ne yapıyorsun?" diye sordu. Hasan Amca, büyük bir kar kütesini kova ve kürekle bahçesinin bir köşesine yığıyordu. "Kar birikir de yollar kapanır," dedi. "Hadi gel, sen de yardım et. Birlikte temizlersek daha kolay olur."

Emine, az bir çabayla kar temizlemeye başladı. Kürekle karları toplarken, gözleri kar tanelerinin farklı şekillerde nasıl düştüğünü inceledi. Kar taneleri, çok minik yıldızlar gibi

parlıyordu. "Anneanne, bak kar taneleri nasıl parlıyor!" dedi, heyecanla. "Evet, Emine," dedi anneanne, "karın altındaki dünya donmuş gibi gözüксе de aslında her şey yeniden doğar. Bu kar da doğanın bir parçası, her sene yenilenir."

Öğleden sonra, Emine ve arkadaşları köy meydanına geldiler. Herkesin kardan adam yapmaya başladığını gördü. Emine de büyük bir kardan adam yapmaya karar verdi. Kardan adamın kollarını yaparken, bir taraftan da köydeki kadınların mutfakta kaymaklı ekmek yapıp, pişirdiği kokular burnuna geliyordu. Anneanne, kışın en güzel şeyinin mutfaklarında pişen o nefis kokular olduğunu söylerdi.

Akşam olunca, herkes evlerine döndü. Emine, annesiyle sobanın başına oturup, dışarıdaki karı izlerken, annesi ona kışın gelmesinin ne kadar değerli olduğunu anlattı. "Kış, sadece soğuk değil," dedi annesi. "Kış, köydeki tüm işlerin düzenli yapılması, toprağın dinlenmesi, evlerin sıcak kalması demek. Kışın beraber geçirdiğimiz zamanlar, bizi bir arada tutar, hepimizi birleştirir."

Emine, annesinin söylediklerini düşündü. Gerçekten de kış mevsimi, sadece karın yağıp çocukların eğlenmesi değil, aynı zamanda köydeki tüm insanların iş birliğiyle hayatı sürdürmesi demektir. Kış, zorluklarla birlikte gelen ama beraberliğin, dayanışmanın ve paylaşmanın değerini hatırlatan bir mevsimdir.

Ve o gün, Emine kış mevsiminin sadece dışarıdaki soğukla değil, içinde barındırdığı sevgiyi, birliği ve dayanışmayı da hatırlayarak eve gitti. Kış, köydeki herkes için bir başka güzellikti.

Hikaye sonrası öğretmen çocuklara sorular sorar.

- Emine, karla ilgili ne düşündü?
- Emine ve arkadaşları ne yapmayı planladılar?
- Kışın, köydeki insanlara nasıl yardımcı oluyordu?
- Emine, kışın güzelliklerini nasıl keşfetti?

AÇIK ALANDA OYUN

Uçak oyunu bir çeşit ebeleme oyunudur. Sayışmaca ile bir ebe seçilir. Ebe, diğer oyuncuları yakalamaya çalışır. Yakalanan oyuncular uçak gibi kollarını açarak oldukları yerde dururlar. Yakalanmamış bir oyuncu, uçak olmuş bir oyuncunun oyuna dâhil olabilmesi için her iki kolunun altından da geçmelidir. Uçak olmuş bir oyuncunun tek kolunun altından geçildiğinde o oyuncu bu kolunu indirir. Her iki kolunu indiren oyuncu tekrar oyuna dâhil olur. Ebe herkesi yakalayıp uçak yaparsa oyun sona erer.

TOPLANMA, TEMİZLİK, KAHVALTI, GEÇİŞLER

Açık alanda oyunun ardından çocuklar temizlik için lavabolara geçer

MÜZİK-OYUN-HAREKET(BÜTÜNLEŞTİRİLMİŞ GRUP ETKİNLİĞİ)

Etkinlik Adı:

Sözcükler:

Değerler:

Materyaller:

Öğretmen daha sonra çocuklarla birlikte kış dansı yapacaklarını söyler ve okul bahçesine hazırlanarak çıkılır.

Örneğin, "Kar Yağar" veya "Kış Geldi" gibi basit, tekrar eden şarkılar kullanılabilir. Çocuklar, müzik aletlerini kullanarak ritim tutma ve dans etme fırsatı bulurlar.

"Kar Taneleri Dansı" adında bir etkinlik yapılır. Çocuklar, kar tanelerinin yavaşça düşmesi gibi yavaş hareket ederken, öğretmen müzikle tempo verir.

Müzikal hareketler sırasında kışla ilgili kelimeler (kar, soğuk, beyaz, buz) çocuklarla birlikte söylenir ve hareketlerle pekiştirilir. Çocuklar serbest dans ederken öğretmen müziği hızlandırıp yavaşlatarak kışın hızla değişen atmosferini (rüzgar, kar, soğuk hava) anlatır.(Okul

Yolculuğum, s: 3-4)

DEĞERLENDİRME

Çocukla Günü Değerlendirme:

Kış mevsiminde havalar nasıl olur?

Kışın hangi doğal olaylar gerçekleşir?

Kış mevsiminde hangi kıyafetleri giymeliyiz?

Kışın kar yağarsa ne tür aktiviteler yapabiliriz?

Kış mevsimi hangi hayvanlar için zorlayıcı olabilir?

Kışın doğada hangi değişiklikler olur?

Genel Değerlendirme:

AİLE/TOPLUM KATILIMI

Ailelerden, evde kış mevsiminde yardımlaşma ve dayanışma üzerine bir sohbet etmeleri, kış mevsimiyle ilgili güzel anılarını veya yardıma ihtiyaç duydukları bir zamanı çocuklarıyla birlikte anlatmaları istenir. Bu anılarını, sınıfta diğer ailelerle de paylaşabilirler.

GÜNLÜK EĞİTİM PLANI

Tarih:05.01.2027

Okulun Adı:

Yaş Grubu:

Öğretmenin Adı Soyadı:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

Bilişsel gelişim

Kazanım 2. Nesnelerin/varlıkların özelliklerini açıklar.

Göstergeler

Nesnelerin/varlıkların adını söyler.

Nesneleri/varlıkları inceler.

Nesnelerin/varlıkların fiziksel özelliklerini betimler.

Nesnelerin/varlıkların işlevsel özelliklerini betimler.

Kazanım 17. Nesne/varlık/sembollerle oluşturulan grafikleri değerlendirir.

Göstergeler

Nesneleri/varlıkları kullanarak grafik oluşturur.

Nesneleri/varlıkları sembollerle göstererek grafik oluşturur.

Grafiği inceleyerek sonuçları yorumlar.

Dil Gelişimi

Kazanım 8. Görsel materyalleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.

Göstergeler

Görsel materyalleri inceler.

Görsel materyalleri açıklar.

Sosyal Duygusal Gelişim

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

Göstergeler

Verilen işi/görevi başarabileceğini söyler.

Sorumluluk almaya istekli olduğunu gösterir.

Kendiliğinden bir işe başlamaya istekli olduğunu gösterir.

Kavramlar: Yüksek-Alçak

ÖĞRENME SÜRECİ

Güne Başlama

Merhaba çocuklar! Bugün hayal gücümüzü kanatlandırıyoruz! Gözlerinizi kapatın ve kendinizi gökyüzünde uçarken hayal edin. Bir kuş olabilirsiniz, bir kelebek, ya da belki bir arı! Uçarken gökyüzünde neler görüyorsunuz? Kanatlarınızı çırparken ne hissediyorsunuz?"

Her çocuğa birer renkli balon verilir. Balonlar çocukların "kanatları" olarak hayal edilir. Çocuklar balonlarını havada çırpıp gibi sallarken, "Uçuyorum, uçuyorum!" diyerek sınıfın içinde dolaşırlar

Çocuklar sırayla bir uçan hayvan seçer ve diğer arkadaşlarına bu hayvanın nasıl uçtuğunu taklit ederler. Arkadaşları da onun hangi hayvan olduğunu tahmin eder. Örneğin, bir kelebek gibi zarif kanatlar çırpabilir ya da bir kartal gibi güçlü bir şekilde uçabilirler.

Öğretmen bir kutunun içine farklı uçan hayvanlara ait ipuçları yerleştirir (örneğin, bir tüy, bir arı resmi, bir uçurtma görseli). Çocuklar sırayla kutudan bir ipucu çeker ve hangi hayvana ait olduğunu tahmin etmeye çalışır.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Öğretmen çocuklarla birlikte ‘‘Yükseğe At, Aşağı Tut’’ oyununu oynar.

Çocuklar sırayla topu belirli bir yükseklik seviyesindeki kutuya atmayı dener. Kutuların üzerine "yüksek" ve "alçak" yazılı etiketler yapıştırılır. Çocuklar topu atarken hangi kutunun yüksek, hangisinin alçak olduğunu söyleyerek hedef alır. Her başarılı atışta kutunun yüksekliğine göre alçaltılıp, yükseltilir.(

TOPLANMA TEMİZLİK, KAHVALTI

Oynanırken dağılan merkezler hakkında öğretmen çocuklara bir soru yöneltir. ‘‘Çocuklar sabah geldiğinizde sınıfımız dağınık mıydı düzenli miydi? Dağılan bir şey nasıl düzenli hale gelebilir?’’ soruları karşısında çocukların cevapları alınır. ‘‘Hoplayalım zıplayalım, sınıfımızı toplayalım’’ tekerlemesi eşliğinde çocukların merkezleri toplamasına rehberlik edilir ve sınıf toplanır. Eller yıkanıp çocukların kişisel temizlik ihtiyaçlarını karşılamaları sağlanır.

MATEMATİK-TÜRKÇE (BÜTÜNLEŞTİRİLMİŞ GRUP ETKİNLİĞİ)

Etkinlik Adı:

Sözcükler: Havada Yaşayan Canlılar, Uçan Hayvanlar

Değerler:

Materyaller: Havada Yaşayan Hayvan Görselleri

Sınıfın bir köşesine farklı yüksekliklerde sepetler yerleştirilir. Çocuklar birer kuş gibi davranır ve "yumurtalarını" (ponponları) yuvalara yerleştirmeye çalışır. Öğretmen, "Alçaktaki yuvaya bir yumurta bırak!" ya da "Yüksekteki yuvaya iki yumurta bırak!" gibi yönergeler verir. Her çocuk topladığı ponponları sepetlere yerleştirirken kaç yumurta koyduğunu sayar. Oyun sonunda birlikte hangi yuvada daha fazla yumurta olduğunun grafiği oluşturulur ve grafik hakkında konuşulur.(

Öğretmen çocukları Türkçe merkezine davet eder ve çember oluştururlar.

Uçan hayvanlar, gökyüzünde kanatlarını çırparak uçabilen harika canlılardır. Onlar gökyüzünde özgürce dolaşır, bazen çok yüksekte bazen ise yere yakın uçarlar. Peki, hangi hayvanlar uçabilir?

Öğretmen farklı uçan hayvanların resimlerini göstererek;

- **Kuşlar:**

Kuşlar, kanatlarıyla uçarlar. Güvercin, kırlangıç, serçe ve kartal gibi kuşlar gökyüzünde sık sık gördüğümüz uçan hayvanlardır.

- **Böcekler:**

Arılar, kelebekler ve sinekler gibi böcekler de uçabilir. Onların kanatları çok küçüktür ama yine de havada süzülürler!

- **Yarasalar:**

Yarasalar, uçabilen tek memeli hayvandır. Geceleri uçarlar ve karanlıkta yönlerini bulurlar.

Öğretmen daha sonra etkinlik için çocukları masaya davet eder. (**Okul Yolculuğum etkinlik kitabı 4 - s:5-6**)

AÇIK ALANDA OYUN

Oyuncular yere diz üstü oturarak halka olurlar. Oyuncular kendilerine meyve, bitki ve yemek adları koyarlar. Bu adları diğer oyunculara da bildirirler. Örneğin elma, fasulye vb.

Oyunculardan biri “Yattı, kalktı kavun!” der. Kavun sözcüğü kimin ismiyse yere kafasını koyup kalkar. Bu sefer, o oyuncu diğer kişiye “Yattı, kalktı elma!” diye seslenir. Bu defa elma isimli oyuncu kafasını yere koyar. O da başka oyuncunun ismini aynı şekilde söyler. İsmi kim şaşırp kafasını yere koymazsa o, oyundan çıkar. Oyun bu şekilde devam eder.

TOPLANMA, TEMİZLİK, KAHVALTI, GEÇİŞLER

Açık alanda oyunun ardından çocuklar temizlik için lavabolara geçer

DEĞERLENDİRME

Çocukla Günü Değerlendirme:

Hangi hayvanlar uçabilir?

Uçan hayvanların gökyüzünde nasıl hareket ettiğini biliyor musun?

Uçabilen bir kuşun adını söyleyebilir misin?

Arılar ne yapar ve neden uçmaları önemlidir?

Kuşlar ve böcekler arasında nasıl bir fark vardır?

Uçabilen hayvanlarla uçamayan hayvanları ayırt edebilir misin? Örnek verebilir misin?

Yarasalar gündüz mü yoksa gece mi uçar? Neden?

Genel Değerlendirme:

AİLE/TOPLUM KATILIMI

Çocuklara uçan hayvanlarla ilgili yeni kelimeler öğretin (örneğin: "kanat," "uçuş," "tüy," "göç").

Bu kelimelerle basit cümleler kurmalarını isteyin:

- “Kartallar çok yüksekte uçar.”
- “Kelebeklerin kanatları rengarenktir.”

GÜNLÜK EĞİTİM PLANI

Tarih:06.01.2027

Okulun Adı:

Yaş Grubu:

Öğretmenin Adı Soyadı:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

Bilişsel gelişim

Kazanım 2. Nesnelerin/varlıkların özelliklerini açıklar.

Göstergeler

Nesnelerin/varlıkların adını söyler.

Nesneleri/varlıkları inceler.

Nesnelerin/varlıkların fiziksel özelliklerini betimler.

Nesnelerin/varlıkların işlevsel özelliklerini betimler.

Nesnelerin/varlıkların benzer yönlerine örnekler verir.

Nesnelerin/varlıkların farklı yönlerine örnekler verir

Dil Gelişimi

Kazanım 8. Görsel materyalleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.

Göstergeler

Görsel materyalleri inceler.

Görsel materyalleri açıklar.

Görsel materyalleri birbiriyle/yaşamla ilişkilendirir.

Görsel materyallerde anlatılanları oluş sırasına göre sıralar.

Görsel materyallerle ilgili sorulara yanıt verir.

Fiziksel Gelişim ve Sağlık

Kazanım 10. Müzik ve ritim eşliğinde hareket eder.

Göstergeler

Müziğin temposuna, ritmine ve melodisine uygun dans eder.

Kazanım 16. Yeterli ve dengeli beslenir.

Göstergeler

Sağlıklı besinleri yemeye/içmeye özen gösterir.

Beslenme sırasında uygun araç gereçleri kullanır.

Sosyal Duygusal Gelişim

Kazanım 12. Başkalarına yardım eder.

Göstergeler

Başkasının yardıma gereksinim duyduğunu fark eder.

Başkasının gereksinim duyduğu yardımı tanımlar.

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

Göstergeler

Canlı varlıklara saygı gösterir.

Canlı varlıkları korur.

Kavramlar: Tüylü-tüysüz, ağır-hafif

ÖĞRENME SÜRECİ

Güne Başlama

Öğretmen, bir oyuncak peluş bir kuşu eline alarak çocukları karşılar.

"Günaydın çocuklar! Bugün elimde bir arkadaş var. Sizce bu hayvanın tüyleri var mı?"

Diyerek çocukların dikkatini çeker.

Kuşların tüyleri neden vardır?

Tüysüz hayvanlar soğukta ne yapar?

Hangi hayvanların tüyleri çok renkli olabilir? Soruları ile fikir alışverişi yapılır.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Öğretmen çocuklarla birlikte açık havada ritim aletleri ile oluşturduğu alana geçer. Öğretmen, çocuklara tüylü ve tüysüz hayvanların özelliklerini kısaca anlatır.

"Tüylü hayvanlar genellikle yumuşak ve hafif hareket eder, tüysüz hayvanlar ise daha sert ve bazen ağır hareket ederler."

"Şimdi, tüylü ve tüysüz hayvanları müzikle ve ritimle keşfedeceğiz!" diyerek doğada ritim çalışması yapılır.

Çocuklar bir çizgide yürürken, tüylü ve tüysüz hayvanlar gibi hareket ederler.

- Tüylü hayvanlar: Yavaş ve hafif adımlar atarak, marakas çalarak ilerlerler.
- Tüysüz hayvanlar: Büyük ve ağır adımlar atarak, davula vururlar.

Öğretmen, çocuklara "Şimdi kuş gibi uçun, şimdi yavaşça sürünün!" gibi yönlendirmeler yapar.

Çocuklar, verilen komutlara göre hızlarını ve ritmi değiştirirler.(Okul yolculuğum, s:7)

TOPLANMA TEMİZLİK, KAHVALTI

Oynanırken dağılan merkezler hakkında öğretmen çocuklara bir soru yöneltir. "Çocuklar sabah geldiğinizde sınıfımız dağınık mıydı düzenli miydi? Dağılan bir şey nasıl düzenli hale gelebilir?" soruları karşısında çocukların cevapları alınır. "Hoplayalım zıplayalım, sınıfımızı toplayalım" tekerlemesi eşliğinde çocukların merkezleri toplamasına rehberlik edilir ve sınıf toplanır. Eller yıkanıp çocukların kişisel temizlik ihtiyaçlarını karşılamaları sağlanır.

TÜRKÇE-FEN-MATEMATİK (BÜTÜNLEŞTİRİLMİŞ GRUP ETKİNLİĞİ)

Etkinlik Adı:

Sözcükler:

Değerler:

Materyaller: Çeşitli ritim aletleri (davul, marakas, ziller, tef)

Yumuşak ve sert yüzeyler (halı ve sert zemin)

Çocuklar için uygun alan

Size bir hikaye okuyacağım diyerek çocuklara ‘‘Tüylerin Sırrı’’ hikayesini parmak kuklalarla okur.

Bir zamanlar büyük bir ormanda tüylü ve tüysüz hayvanlar yaşamış. Her biri, ormanın farklı köşelerinde mutlu bir şekilde yaşar, ancak bir konuda hep meraklıymışlar: "Tüyler ne işe yarar?"

Bir gün, ormanın en bilge hayvanı olan yaşlı kaplumbağa, tüm hayvanları büyük bir toplantıya çağırmış. "Gel, gel! Bugün çok önemli bir konuda konuşacağız!" demiş. Hayvanlar, merakla ormana toplanmış.

Yaşlı kaplumbağa, sakın bir şekilde konuşmaya başlamış:

"Arkadaşlar, bugün hepimizin ortak sorusuna cevap vereceğiz. Tüylerin sırrı ne? Neden bazı hayvanların tüyleri var, diğerlerinin ise yok?"

İlk olarak tüylü bir hayvan olan kırlangıç uçarak söz almış:

"Benim tüylerim, gökyüzünde özgürce uçmamı sağlıyor. Tüylerim çok hafif ve güçlü. Onlar sayesinde, rüzgarla süzülebilirim. Ayrıca tüylerim beni soğuktan korur ve vücudumu sıcak tutar."

Sonra kedi söz almış:

"Benim tüylerim de bana çok yardımcı oluyor! Tüylerim sayesinde vücudum sıcak kalıyor. Ayrıca tüylerim, vücudumu koruyor ve dışarıda rahatça gezinmeme yardımcı oluyor."

Tüysüz hayvanlardan balina derin denizden seslenmiş:

"Benim tüylerim yok, ama ben çok büyük ve güçlü biriyim. Benim derim, denizin soğuk sularında beni korur. Tüylerim olsaydı, belki de su altında bu kadar rahat hareket edemezdim!"

Yılan, tüysüz bir diğer hayvan, yavaşça konuşmuş:

"Tüylerim yok ama derim, beni sıcak tutuyor. Ayrıca ben, her zaman kayarak hareket ederim. Tüylerim olsa belki de sürünmem zorlaşır."

Hikayenin sonunda, tüm hayvanlar gülümsemiş.

Kaplumbağa, "Her hayvanın kendine özgü bir şekilde hayatta kalmak için bir özelliği vardır.

Tüyler bazı hayvanlar için çok faydalıdır, ancak tüysüz hayvanlar da kendi özellikleriyle yaşamlarını sürdürebilirler. Önemli olan, her canlının doğasına uygun şekilde yaşamaktır." demiş.

Herkes bu bilgiden çok memnun olmuş ve ormana dönerken tüylerin sırrının sadece hayvanlara değil, doğaya da uygun olduğunu anlamışlar.

Öğretmen çocuklarla birlikte ağır ve hafif olan varlıkları incelemek için çember olurlar. Önceden hazırlanan deney merkezindeki malzemeler çocuklara gösterilir.

Öğretmen, çocuklara "Bugün, nesnelerin ne kadar ağır ya da hafif olduklarını keşfedeceğiz!" der.

Öğretmen, ağır ve hafif kavramlarını kısaca anlatır: "Ağır bir şey, kaldırması zor olan bir şeydir. Hafif bir şey, kolayca kaldırılabilen bir şeydir."

Çocuklara örnekler verilir: "Bir taş ağır olabilir, ama bir balon hafif olabilir."

Öğretmen, farklı nesneleri masaya koyar ve çocuklardan her birini incelemelerini ister.

Çocuklar sırayla her nesneyi kaldırıp, "Ağır mı?" yoksa "Hafif mi?" olduklarını tahmin etmeye çalışırlar.

Öğretmen her nesne hakkında çocuklarla sohbet eder: "Bu taş çok ağır, neden böyle düşünüyoruz?" veya "Peluş oyuncak çok hafif, değil mi?"

Çocuklar, iki nesne seçip, hangisinin ağır hangisinin hafif olduğunu karşılaştırmaya çalışırlar. Öğretmen, nesneleri tartarak (veya çocuklarla birlikte tartarak) nesnelerin gerçek ağırlıklarını paylaşır.

"Taş ve oyuncak topu karşılaştırdık, hangisi daha ağır? Neden?" gibi sorularla çocuklar düşünmeye teşvik edilir.

AÇIK ALANDA OYUN

Grup üyeleriyle birlikte oyun sınırları belirlenir. Grup içerisinde gönüllü bir ebe seçilir. Ebe kendisiyle aynı seviyede/yükseklikte olan oyuncuları ebelemeye çalışır. Kendinden yüksek seviyede olan oyuncuları ebeleyemez. Oyuncular, oyunun hareketli olması için sık sık bulundukları yerleri değiştirirler. Oyunculardan biri yer değiştirirken ebeye yakalanırsa yeni ebe o olur. Oyun bu şekilde devam eder.

TOPLANMA, TEMİZLİK, KAHVALTI, GEÇİŞLER

Açık alanda oyunun ardından çocuklar temizlik için lavabolara geçer

TÜRKÇE ETKİNLİĞİ

Etkinlik Adı:

Sözcükler:

Değerler:

Materyaller:

Öğretmen çocuklarla birlikte Çember olur ve Türkiye İş Bankası yayınlarına ait olan “Çok Ağır, Çok Hafif”2 kitabı etkileşimli olarak okunur. Kitabın kapağı çocuklara gösterilir ve etkileşimli olarak okunur.

Kitapla ilgili sorular sorulur ve fen merkezinde bulunan terazi ile sınıf içerisindeki oyuncakların ağırlıkları ölçülür. Hangisi daha hafif, hangisi daha ağır gibi sorular sorulur

DEĞERLENDİRME**Çocukla Günü Değerlendirme:**

- Kitapta hangi nesneler ağırdı, hangi nesneler hafıftı?
- Bir taş ve bir yaprak arasındaki farkları açıklayabilir misin?
- Bir kuş neden hafif, bir fil neden ağır?
- Hafif bir şey kaldırmak mı daha kolay yoksa ağır bir şey mi?
- Evinizde en ağır şey nedir? En hafif şey nedir?

Genel Değerlendirme:**AİLE/TOPLUM KATILIMI**

Aileler, çocuklarıyla birlikte küçük bir yarış yaparak, farklı nesneleri tartıp hangi nesnenin ne kadar ağır ya da hafif olduğunu tahmin ederler.

"Hangi oyuncak daha ağır?" ya da "Bu kitap mı, yoksa balon mu daha hafif?" gibi sorularla etkinliği desteklerler.

GÜNLÜK EĞİTİM PLANI

Tarih:07.01.2027

Okulun Adı:

Yaş Grubu:

Öğretmenin Adı Soyadı:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

Bilişsel gelişim

Kazanım 2. Nesnelerin/varlıkların özelliklerini açıklar.

Göstergeler

Nesnelerin/varlıkların adını söyler.

Nesneleri/varlıkları inceler.

Kazanım 17. Nesne/varlık/sembollerle oluşturulan grafikleri değerlendirir.

Göstergeler

Nesneleri/varlıkları kullanarak grafik oluşturur.

Nesneleri/varlıkları sembollerle göstererek grafik oluşturur.

Grafiği inceleyerek sonuçları yorumlar.

Dil Gelişimi

Kazanım 8. Görsel materyalleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.

Göstergeler

Görsel materyalleri inceler.

Görsel materyalleri açıklar.

Görsel materyalleri birbiriyle/yaşamla ilişkilendirir.

Görsel materyallerde anlatılanları oluş sırasına göre sıralar.

Görsel materyallerle ilgili sorulara yanıt verir.

Sosyal Duygusal Gelişim

Kazanım 12. Başkalarına yardım eder.

Göstergeler

Yardımlaşmanın önemini açıklar.

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

Göstergeler

Canlı varlıklara saygı gösterir.

Canlı varlıkları korur.

Sürdürülebilir yaşam için gerekli olan kaynakları verimli kullanır.

Sürdürülebilir yaşam için gerekli olan kaynakları korur.

Kavramlar:

ÖĞRENME SÜRECİ

Güne Başlama

Öğretmen, çocuklara bir resim veya kısa bir hikaye gösterir. Örneğin:

Resim: Bir çocuk evde, çok sayıda oyuncak dağınık.

Hikaye: "Ayşe sabah erkenden kalktı, okula gitmek için hazırlanmaya başladı. Ancak odasında çok dağınıktı ve eşyalarını bulmakta zorlandı."

Öğretmen, çocuklara şu soruları sorarak **neden-sonuç** ilişkisini sorgular.

"Ayşe neden odasında çok dağınıktı?"

"Eşyalarını bulmakta zorlanmasının nedeni ne olabilir?"

"Eğer odası düzenli olsaydı, ne olurdu?"

Çocuklardan bu sorulara kendi cevaplarını vermeleri ve bu cevapları sınıfla paylaşmaları istenir.

Çocuklara daha derinlemesine düşünmelerini sağlamak için şu gibi sorular yönlendirilir:

- "Odada düzen olsaydı, Ayşe okula daha erken yetişebilir miydi?"
- "Eğer Ayşe odasını her gün düzenli tutmuş olsaydı, bu sabah daha rahat hazırlık yapabilir miydi?"
- "Bu durumun başka çözüm yolları neler olabilir?"

Çocuklar, kendi cevaplarını paylaşırken, arkadaşlarının fikirlerine de değer verilir. Her bir çocuk, başkalarının görüşlerini dinler ve düşüncelerini açıklarken eleştirel bir yaklaşım sergiler. Etkinlik bitiminde öğretmen, çocukların öğrendikleri bilgilerle bağlantılı olarak şu soruları sorar:

"Sizce Ayşe'nin bu sabah yaşadığı problemi nasıl çözebilirdi?"

"Siz düzenli olmak için neler yapıyorsunuz?" gibi sorular sorularak, çocukların eleştirel düşünmeleri sağlanır. (Okul yolculuğum, s:7)

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Öğretmen, sınıfı veya açık alanı iki bölüme ayırır: **Suda Yaşayanlar Alanı** ve **Karada Yaşayanlar Alanı**.

Yaşayanlar Alanı.

Çocuklara hayvan kartları verilir. Her bir çocuk, kendisine verilen kartta yer alan canlıyı taklit edecektir.

Suda Yaşayan Canlılar alanında yer alan çocuklar, suyun içinde hareket ediyormuş gibi taklit yapar (örneğin, balina yüzme hareketi yapabilir).

Karada Yaşayan Canlılar alanındaki çocuklar, o canlıyı karada taklit eder (örneğin, tavuk gagalama hareketi yapabilir, aslan mırlama ve koşma hareketleri yapabilir)

Öğretmen, her iki alandaki çocuklara hangi canlıyı taklit ettiklerini ve o canlıların yaşam alanlarını hatırlatarak eğlenceli bir yarışma haline getirebilir

TOPLANMA TEMİZLİK, KAHVALTI

Oynanırken dağılan merkezler hakkında öğretmen çocuklara bir soru yöneltir. “Çocuklar sabah geldiğinizde sınıfımız dağınık mıydı düzenli miydi? Dağılan bir şey nasıl düzenli hale gelebilir?” soruları karşısında çocukların cevapları alınır. “Hoplayalım zıplayalım, sınıfımızı toplayalım” tekerlemesi eşliğinde çocukların merkezleri toplamasına rehberlik edilir ve sınıf toplanır. Eller yıkanıp çocukların kişisel temizlik ihtiyaçlarını karşılamaları sağlanır.

SANAT-MATEMATİK (BÜTÜNLEŞTİRİLMİŞ GRUP ETKİNLİĞİ)

Etkinlik Adı:

Sözcükler: Düşünmek, Yaşamak.

Değerler:

Materyaller: Farklı Görseller.

Öğretmen çocukları sanat etkinliği için malzemelerini alarak etkinlik alanına geçmelerini sağlar.

Etkinlik öncesinde öğretmen, suda yaşayan hayvanlarla ilgili kısa bir bilgilendirme yapar.

Balıklar, yunuslar, deniz yıldızları, balinalar, deniz anası gibi hayvanların özelliklerini ve yaşam alanlarını anlatır.

Çocuklara suda yaşayan hayvanların nasıl hareket ettiğini, vücut yapılarının nasıl olduğunu sorarak, etkinliğe ilham verecek fikirler oluştururlar. Her çocuğa bir beyaz kağıt ya da karton verilir. Çocuklar, deniz altı dünyasını temsil eden mavi, yeşil ve beyaz tonlarında boyalarla arka planı oluştururlar. Suyu ve denizaltı ortamını yansıtan renkleri boyayarak, okyanus ya da deniz ortamını hazırlarlar.

Çocuklar, denizaltı hayvanlarını temsil etmek için renkli kağıtlardan, veya kumaş parçalarından hayvan figürleri yapabilirler.

Örneğin, deniz anasını, yunusu veya balığı kesip boyayarak hayvanları oluştururlar.

Alternatif olarak, öğretmen bazı hayvanların şablonlarını verebilir ve çocuklar bunları kesip boyayarak kendi sanat eserlerini tamamlayabilirler.

Çocuklar, deniz altındaki ortamı daha ilgi çekici hale getirmek için ek dekoratif malzemeler kullanabilirler. Simler, renkli kumaşlar, köpükler ve yapıştırıcı kullanarak denizin altındaki mercanları, deniz kabuklarını, baloncukları, taşları ekleyebilirler. Deniz canlılarını kağıda yapıştırarak denizin içindeki yaşamı canlandıracak bir sahne yaratırlar.(

AÇIK ALANDA OYUN

Oyuncular arasından sayışma tekerlemelerinden biri söylenerek bir ebe seçilir. Ebe seçilen oyuncunun eline bir yüzük verilir. Oyunculardan büyük bir çember oluşturulur. Çemberdeki oyuncular ellerini birleştirerek avuçları kapalı hâlde ebeyi beklerler. Ebe, çemberin içinde

oyuncuların önünde sırayla dolaşır. Dolaşırken diğer oyuncuların görmesini ve anlamasını engellemek için herkesin avucuna yüzüğü koyuyormuş gibi yapar ama sadece seçtiği bir arkadaşının avucuna yüzüğü bırakır. Ebe, seçtiği başka bir oyuncunun avucuna mendille dokunarak “Yüzük kimde?” diye sorar. Soru sorulan oyuncu, yüzük verilen oyuncuyu tahmin etmeye çalışır; eğer bilirse yüzük verilen oyuncu, ebe olur. Eğer bilemezse ebeye sorması için başka bir oyuncuyu işaret eder. Ebe, bu sefer yeni işaret edilen arkadaşının eline mendille dokunarak tekrar “Yüzük kimde?” diye sorar. Oyun bu şekilde yüzük bulunana kadar devam eder.

TOPLANMA, TEMİZLİK, KAHVALTI, GEÇİŞLER

Açık alanda oyunun ardından çocuklar temizlik için lavabolara geçer

DRAMA-OYUN(BÜTÜNLEŞTİRİLMİŞ GRUP ETKİNLİĞİ)

Etkinlik Adı:

Sözcükler:

Değerler:

Materyaller:

Öğretmen, çocuklara suda yaşayan hayvanlarının nasıl hareket ettiklerini hatırlatır. Örneğin, "Balıklar nasıl yüzüyor? Yunuslar nasıl zıplıyor?" gibi sorular sorarak, hayvanları daha detaylı şekilde anlamalarını sağlar. Çocuklar boyadıkları hayvanları, suda nasıl hareket ettiklerini hayal ederek arka planda yerleştirirler.

Çocuklardan bu hayvan hareketlerini canlandırmaları istenir.

DEĞERLENDİRME

Çocukla Günü Değerlendirme:

- Yaşamak ne demektir?
- Her canlı aynı yerde mi yaşar?
- Canlıların yaşam alanları neden farklıdır?
- Kelebekler suda yüzebilir mi?
- Balıklar karada yaşayabilir mi? Söyleyelim.
- Bir balık ile bir kelebek arkadaş olabilir mi?

Genel Değerlendirme:

AİLE/TOPLUM KATILIMI

Aileler, çocuklarıyla birlikte suda yaşayan hayvanlar hakkında araştırma yapmaya teşvik edilir. Aileler internetten veya kitaplardan balina, yunus, denizanası gibi hayvanların özelliklerini öğrenebilir.

Çocuklar ve aileleri, birlikte araştırıp en sevdikleri suda yaşayan hayvanı seçer ve bu hayvanla ilgili öğrendikleri bilgileri öğretmene sunar.

GÜNLÜK EĞİTİM PLANI

Tarih:08.01.2027

Okulun Adı:

Yaş Grubu:

Öğretmenin Adı Soyadı:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

Bilişsel gelişim

Kazanım 2. Nesnelerin/varlıkların özelliklerini açıklar.

Göstergeler

Nesnelerin/varlıkların adını söyler.

Nesneleri/varlıkları inceler.

Nesnelerin/varlıkların fiziksel özelliklerini betimler.

Nesnelerin/varlıkların işlevsel özelliklerini betimler.

Nesnelerin/varlıkların benzer yönlerine örnekler verir.

Nesnelerin/varlıkların farklı yönlerine örnekler verir.

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

Göstergeler

Olayları oluş zamanına göre sıralar.

Zaman ile ilgili basit kavramların anlamını açıklar.

Çalışma, dinlenme, eğlenme ve özbakım zamanlarını ayırt eder.

Kazanım 25. Temel düzeyde kodlama yapar.

Göstergeler

İki, üç aşamalı basit kodlamadaki kuralı tanımlar.

Verilen kodlamayı uygular.

Kodlamayı kullanarak basit bir problemi çözer.

Kodlamaya uygun olarak objeleri konumlandırır.

Dil Gelişimi

Kazanım 5. Söz dizimi kurallarına göre cümle kurar.

Göstergeler

Cümlelerin öğelerini doğru şekilde sıralayarak konuşur.

Kazanım 8. Görsel materyalleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.

Göstergeler

Görsel materyalleri inceler.

Görsel materyalleri açıklar.

Sosyal Duygusal Gelişim

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

Göstergeler

Verilen işi/görevi başarabileceğini söyler.

Sorumluluk almaya istekli olduğunu gösterir.

Kavramlar:

ÖĞRENME SÜRECİ

Güne Başlama

Çocuklar sınıfa geldiklerinde öğretmen onları güler yüzle karşılar ve bir arı selamı yapar:

Eller baş üstüne konur ve kanat çırpıyormuş gibi sallanır. "Günaydın, minik arılarım!" denir.

Öğretmen, masaya bir bal kavanozu koyar ve şu soruyu sorar:

"Bu balı kim yapmış olabilir? Hadi birlikte tahmin edelim!"

Çocukların cevapları alınır. (Bal arılarından bahseden çocuk olursa, üzerine konuşulur.)

"Bir arı nasıl yaşar? Çiçeklerin üzerinde neler yapar?" gibi kısa ve ilgi çekici bir hikaye anlatılır.(Örneğin:

"Bir varmış bir yokmuş, Kıpır adında minik bir arı varmış. Her sabah uyandığında kanatlarını açar ve çiçeklere doğru uçar, onlara dokunarak bal yapacak tatlı sıvıyı toplarmış..."

Hikaye sonrası çocuklara sorular sorulur:

- Arılar neden çiçeklere uçar?
- Siz hiçbir arı gördünüz mü? Ne yapıyordu?

Çocuklar arı gibi kanat çırparak sınıfta dolaşır ve çiçek görsellerine "konar". Bu sırada öğretmen şu yönergeleri verebilir:

- "Hadi, çiçeklere dokunalım ve bal için çalışalım!"
- "Şimdi kovana dönüyoruz. Arıların kanatları çok yorgun olmuş."

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklar fen merkezine geldiklerinde arıların yaşam döngüsü görseli, bal peteği ve bal kavanozuyla karşılaşır.(

- Büyüteçle bal peteğini ve balı incelemeleri teşvik edilir.
- Öğretmen, "Bal peteği nasıl bir şekle benziyor?" ve "Bal nasıl bu kadar tatlı olmuş olabilir?" gibi sorular sorarak çocukların merakını artırır.

Plastik çiçeklerin ortasına renkli ponponlar veya simli topçuklar (polen) yerleştirilir.

- Çocuklar oyuncak arılarla çiçeklere "konar" ve polenleri alarak diğer çiçeğe taşır.
- "Arılar neden çiçekten çiçeğe uçuyor olabilir?" sorusuyla çocukların polenleme sürecini anlaması sağlanır.

Öğretmen, balın arılar tarafından nasıl yapıldığını basit bir dille açıklar:

"Arılar, çiçeklerden aldıkları nektarı midelerinde biriktirir ve bu nektarı kovana taşıyarak bal yaparlar. Sonra bu bal, bizler için kovandan toplanır."

İsteğe bağlı olarak, çocuklara şeffaf bir kaşıkla bal tattırılır (alerjiye dikkat edilerek).

TOPLANMA TEMİZLİK, KAHVALTI

Oynanırken dağılan merkezler hakkında öğretmen çocuklara bir soru yöneltir. "Çocuklar sabah geldiğinizde sınıfımız dağınık mıydı düzenli miydi? Dağılan bir şey nasıl düzenli hale gelebilir?" soruları karşısında çocukların cevapları alınır. "Hoplayalım zıplayalım, sınıfımızı toplayalım" tekerlemesi eşliğinde çocukların merkezleri toplamasına rehberlik edilir ve sınıf toplanır. Eller yıkanıp çocukların kişisel temizlik ihtiyaçlarını karşılamaları sağlanır.

SANAT-MATEMATİK (BÜTÜNLEŞTİRİLMİŞ GRUP ETKİNLİĞİ)

Etkinlik Adı:

Sözcükler: Arı, Altıgen, Biyotaklit

Değerler:

Materyaller: arı ve siyah el işi kağıdı

- Petek dokusu oluşturmak için bal peteği deseni olan şablon veya bal peteği görünümünde köpük tabak
- Parmak boyası (sarı ve siyah)
- Makas (çocukların kullanımına uygun)
- Yapıştırıcı
- Oynar gözler (arı figürü için)
- Çiçek görselleri veya çiçek yapımı için renkli kağıtlar

Çocuklara bal peteği şablonları veya köpük tabaklar dağıtılır.

Sarı parmak boyasıyla şablonun üzerindeki hücrelere parmak izleri yapmaları istenir.

Boya kuruduktan sonra, petek şablonunu kartona yapıştırmaları sağlanır.

Çocuklara sarı ve siyah el işi kağıtlarından küçük dikdörtgen parçalar verilir.

Bu parçaları üst üste yapıştırarak arı gövdesi oluşturulur.

Arıya kanat yapmak için beyaz kağıt veya ince şeffaf bir malzeme kullanılır.

Son olarak oynar gözler eklenerek arılar tamamlanır.

Çocuklar, hazırladıkları bal peteği ve arıları bir karton üzerine yapıştırır.

Çevresine çiçekler ekleyerek kompozisyonlarını renklendirebilirler.

Çocuklardan yaptıkları eserleri arkadaşlarına tanıtmaları istenir:

"Bu arı ne yapıyor? Çiçeklerle nasıl arkadaş olmuş?" gibi sorularla konuşmaları teşvik edilir.

Öğretmen, "Biyotaklit, doğayı inceleyip ondan öğrenerek işlerimizi kolaylaştıracak yeni şeyler bulmaktır. Şimdi arılardan ilham alarak bir etkinlik yapacağız!".

Çocuklar iki gruba ayrılır: Bir grup "arılar," diğer grup "çalışkan insanlar" olur.

"Arılar" pipetlerle bardaklardan ponponları (polen) toplar ve kovan kutusuna taşır.

"Çalışkan insanlar" ise karton ve boya kalemleriyle bir bal kavanozu etiketi tasarlar.

Çocuklara, arıların topladığı "polenleri" kovanlarda saklamanın yanı sıra kendi "bal fabrikalarını" tasarımları istenir. Pipetlerden ve kutulardan oluşturulan bu fabrikalara birlikte isim verirler.(

Çocuklar, tasarladıkları "arı fabrikası" modellerini sınıf arkadaşlarına tanıtır.

"Bu tasarımı neden yaptınız?"

"Hangi kısmı arılardan ilham aldınız?"

gibi sorularla sunumları desteklenir. Çocuklara arıların doğa için önemi ve biyotaklitin yaşamı nasıl kolaylaştırdığı bir kez daha hatırlatılır.

"Doğada başka hangi canlılardan ilham alabiliriz?"

Bu soruyla çocukların gelecekteki yaratıcılıklarına yön verilir. (**Okul Yolculuğum, s:9**)

AÇIK ALANDA OYUN

Oyuna başlamadan önce yere yaklaşık 1-2 metre çapında bir daire çizilir. Oyuncular sayısmacayla bir ebe seçer ve ebe çizilen dairenin içine girer. Ebe dairenin içindeyken "Zımba!" diye bağırarak oyunu başlatır. Daha sonra daireden tek ayağı üstünde sekerek çıkar ve dairenin dışındaki oyuncuları ebelemeye çalışır. Ebelenen oyuncu, yeni ebe olarak dairenin içerisine girer ve oyun başa döner. Eğer ebe, dairenin dışındayken havadaki ayağı yere değerse bu sefer dairenin içine girerek yeniden ebe olur. Oyun bu şekilde devam eder.

TOPLANMA, TEMİZLİK, KAHVALTI, GEÇİŞLER

Açık alanda oyunun ardından çocuklar temizlik için lavabolara geçer

DEĞERLENDİRME

Çocukla Günü Değerlendirme:

- Arılar hakkında neler öğrendin?
- Arıların yaptığı en ilginç şey sence neydi?
- Tasarladığın bal fabrikasında en çok hangi kısmı sevdin? Neden?
- Arılardan ilham alarak başka neler tasarlayabilirdik?
- Grupla çalışırken en çok hoşuna giden şey neydi?
- Birlikte çalışırken neler zor geldi?

Genel Değerlendirme:

AİLE/TOPLUM KATILIMI

Çocuklar aileleriyle birlikte okula davet edilir.

Öğretmen, arıların bitkilerin çoğalmasına nasıl yardımcı olduğunu ve bal yaptığını açıklayan kısa bir hikâye anlatır.

- Her çocuk ve ailesi bir saksıyı birlikte süsler. Çiçek desenleri çizer veya stickerlar yapıştırır.
- Çocuklara, saksılarına bir isim vermeleri teşvik edilir (örn. “Arı Dostu Bahçem”).
- Çocuklar ve aileleri, saksılara toprak koyar ve arıların sevdiği çiçek tohumlarını eker.
- Toprağı sulayarak büyüme süreci için ilk adımı atarlar.
- Çocuklar ve aileleri, arılara zarar vermemek ve çevreyi korumak için “Arı Dostu Sözü” verir:

"Arılara zarar vermeyeceğim, doğayı koruyacağım, çiçeklere sevgi göstereceğim."

GÜNLÜK EĞİTİM PLANI

Tarih:11.01.2027

Okulun Adı:

Yaş Grubu:

Öğretmenin Adı Soyadı:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

Bilişsel gelişim

Kazanım 10. Sayma becerisi sergiler.

Göstergeler

İleriye/geriye doğru ritmik sayar.

Dil Gelişimi

Kazanım 8. Görsel materyalleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.

Göstergeler

Görsel materyalleri inceler.

Görsel materyalleri açıklar.

Fiziksel Gelişim ve Sağlık

Kazanım 7. Küçük kaslarını kullanarak güç gerektiren hareketleri yapar.

Göstergeler

Nesneleri kopartır.

Nesneleri yırtar.

Nesneleri sıkar.

Nesneleri gerer.

Nesneleri takar.

Nesneleri çıkarır.

Nesneleri açar.

Nesneleri kapatır.

Sosyal Duygusal Gelişim

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

Göstergeler

Verilen işi/görevi başarabileceğini söyler.

Sorumluluk almaya istekli olduğunu gösterir.

Kendiliğinden bir işe başlamaya istekli olduğunu gösterir.

Bir iş/görev sırasında yönlendirme olmadan bilgilerini/becerilerini kullanır.

Yaptığı işe kendini verir.

Görevini sürdürmekten keyif alır.

Başladığı işi sürdürmek için sebat gösterir.

Kavramlar: Kahverengi, 7 Rakamı

ÖĞRENME SÜRECİ

Güne Başlama

Öğretmen elinde kahverengi bir kutu ile çocukların karşısına geçer ve “Bugün kutumuzun içinde neler olduğunu keşfedeceğiz. Ancak bir ipucu vereyim: İçindekilerin rengi kahverengi ve sayısı 7!” diyerek çocukların ilgisini çeker.

Çocuklar sırayla kutunun içinden bir eşya alır. Her çıkan eşyayı birlikte incelerler:

- “Bu eşya nedir? Hangi renkte?”
- “Sence bu eşya ne için kullanılır?”

Kutunun içinden tüm eşyalar çıkarıldıktan sonra öğretmen, "Sayalım, kutudan toplam kaç eşya çıktı?" diyerek çocuklarla birlikte eşyaları sayar.

- 7 rakamı görselini göstererek, “Bu rakam 7’yi temsil ediyor. Bugün 7 rakamını ve kahverengi rengi tanıyacağız!” der.

Çocuklara kahverengi balon veya kâğıt dağıtılır ve şu yönergeler verilir:

Balon/kâğıt elinde olan çocuklar, sınıfta 7 adım atarak en sevdikleri kahverengi bir nesneyi bulup diğer arkadaşlarına gösterir.

Bu sırada 7 kez alkış yapılarak rakam pekiştirilir. Öğretmen çocuklara kahverengi rengi ve 7 rakamının doğada nerelerde görülebileceğini sorar:

- “Hangi hayvanlar kahverengi olabilir?”
- “7 rakamını nerelerde görebiliriz?”

Çocukların cevapları dinlendikten sonra, “Bugün kahverengi ve 7 rakamıyla dolu eğlenceli bir gün geçireceğiz. Hadi etkinliklerimize başlayalım!” diyerek diğer etkinliklere geçilir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

- Kahverengi tonlarında ahşap veya plastik bloklar

Oyun:

- Çocuklardan kahverengi blokları kullanarak tam 7 katlı bir kule yapmaları istenir.
- Daha sonra kuleyi başka şekillerle (örneğin: 7 blok uzunluğunda bir yol veya 7 tane küçük kule) tasarımları teşvik edilir.
- Grup çalışmasıyla 7’den büyük veya küçük kuleler yaparak karşılaştırma yapılabilir.

2. Fen ve Doğa Merkezi: "Kahverengi Sayılar"

Malzemeler:

- Kahverengi taşlar, ceviz kabukları, toprak, kahverengi yapraklar
- Küçük numara kartları (1-7 arasında)

Oyun:

- Çocuklar kahverengi doğal malzemeleri sayarak numara kartlarına eşleştirir.
- "7 tane kahverengi taş say ve sıraya koy" gibi yönergeler verilir.
- Daha sonra, çocuklar kendi matematik problemleri oluşturabilir (örneğin: "3 taşım vardı, 4 tane daha ekledim. Kaç taşım oldu?").

3. Dramatik Oyun Merkezi: "Kahverengi Pazar"**Malzemeler:**

- Kahverengi nesneler (oyuncaklar, kuruyemiş paketleri, kahverengi meyve veya sebze oyuncakları)
- Bozuk para yerine kullanılacak kahverengi kartlar
- Sayı etiketleri (1-7 arasında fiyatlarla)

Oyun:

- Çocuklar bir pazar ortamı kurarak kahverengi eşyaları "satın alır" veya "satar."
- Her eşyanın üzerine 1'den 7'ye kadar numaralar yazılır. Çocuklar satın aldıkları ürünleri sayılarına göre gruplar.
- "7 tane ürün topla" gibi görevler verilir.

TOPLANMA TEMİZLİK, KAHVALTI

Oynanırken dağılan merkezler hakkında öğretmen çocuklara bir soru yöneltir. "Çocuklar sabah geldiğinizde sınıfımız dağınık mıydı düzenli miydi? Dağılan bir şey nasıl düzenli hale gelebilir?" soruları karşısında çocukların cevapları alınır. "Hoplayalım zıplayalım, sınıfımızı toplayalım" tekerlemesi eşliğinde çocukların merkezleri toplamasına rehberlik edilir ve sınıf toplanır. Eller yıkanıp çocukların kişisel temizlik ihtiyaçlarını karşılamaları sağlanır.

MATEMATİK-TÜRKÇE (BÜTÜNLEŞTİRİLMİŞ GRUP ETKİNLİĞİ)**Etkinlik Adı:**

Sözcükler: Torba, Kutu

Değerler:**Materyaller:**

Öğretmen çocukları kitap merkezine davet eder ve 7 arkadaş hikayesini okur.

Bir varmış, bir yokmuş... Kocaman bir ormanın tam ortasında, kahverengi rengin hakim olduğu bir köy varmış. Bu köyde 7 arkadaş yaşarmış. Hepsi kahverengiymiş ve birbirinden çok farklı özellikleri varmış.

Birinci arkadaş, kahverengi bir ayıcıkmiş. En sevdiği şey bal yemekmiş.

İkinci arkadaş, kahverengi bir tavşanmış. Zıplamayı çok severmiş.

Üçüncü arkadaş, kahverengi bir sincapmış. Ceviz toplamak onun en büyük hobisiymiş.

Dördüncü arkadaş, kahverengi bir kediymiş. Kuyruğunu sallayarak herkesi güldürürmüş.

Beşinci arkadaş, kahverengi bir köpekmiş. Kuyruğunu sallayarak neşeli oyunlar oynarmış.

Altıncı arkadaş, kahverengi bir kelebekmiş. Kanatlarını çırparak çiçekten çiçeğe uçarmış.

Yedinci arkadaş ise kahverengi bir baykuşmuş. Geceleri ormanı korur, herkese güven verirmiş.

Bir gün, bu 7 arkadaş büyük bir karar almışlar: “Kahverengi Renk Festivali” yapacaklarmış!

Ama her biri farklı bir görevi üstlenmiş.

Ayıcık tatlıları hazırlamış. Tavşan zıplayarak davetiye dağıtmış. Sincap çam ağacını süslemiş.

Kedi, kahverengi balonları şişirmiş. Köpek, herkese yer göstermek için iplerle yollar yapmış.

Kelebek, festival alanını süsleyen kahverengi çiçekleri getirmiş. Baykuş ise herkese duyuru yapmış: “Festival başlıyor!”

O gün tüm orman halkı festivale gelmiş. Kahverengi renk ve dostlukları herkesin içini ısıtmış.

7 kahverengi arkadaş, o gün bir kez daha anlamış ki birlikte çalışmak her şeyi güzelleştirirmiş.

Ve o günden sonra kahverengi renk, ormanda dostluğun ve yardımlaşmanın rengi olarak anılmış.

Gökten 7 kahverengi yıldız düşmüş, biri size denk gelmiş!

Hikaye sonrası sorular sorulur:

- Kahverengi arkadaşın her birinin hangi özellikleri vardı?
- Ayıcık en çok hangi şeyi severdi?
- Tavşan ne yapmayı çok severdi?
- Sincap ne toplardı?
- Kedi ne yaparak insanları güldürürdü?
- Köpek nasıl oyunlar oynardı?
- Kelebek nasıl bir iş yapıyordu?
- Baykuşun en önemli görevi neydi?
- 7 kahverengi arkadaş, ne için bir araya gelmişti?
- Festivalde neler yapılmıştı?
- Hikayede en çok hangi etkinlik seni eğlendirdi? Neden?

AÇIK ALANDA OYUN

Oyuncular iki eşit takıma ayrılır. Başlangıç ve varış noktası için yere iki çizgi çizilir. İki kişi ha kem olmak üzere başlangıç ve varış noktalarına geçerler. Takımlar başlangıç noktasında aralarında mesafe olacak şekilde, takım oyuncular da arka arkaya olacak şekilde sıraya girerler. İlk sıradaki oyuncular hakemin işaretiyle çuvalın içine girerler ve başlangıç noktasından yarışa başlarlar. Yarışan oyuncular varış noktasından hızla dönerek başlangıç noktasına geri gelirler, hızlıca çuvalın içinden çıkıp çuvalı sıradaki oyuncuya verirler. Oyun bu şekilde devam eder. Son oyuncusu da başlangıç noktasına en erken gelen takım, yarışı kazanmış olur.

TOPLANMA, TEMİZLİK, KAHVALTI, GEÇİŞLER

Açık alanda oyunun ardından çocuklar temizlik için lavabolara geçer

SANAT-MATEMATİK(BÜTÜNLEŞTİRİLMİŞ GRUP ETKİNLİĞİ)

Etkinlik Adı:

Sözcükler:

Değerler:

Materyaller:

Hikaye sonrası öğretmen çocukları kitap çalışması için malzemeleri ile birlikte çalışma alanına davet eder. Kahve rengi ile kolaj çalışmaları yapılır. (Okul Yolculuğum; s:11,12,13;))

DEĞERLENDİRME

Çocukla Günü Değerlendirme:

- Bugün kahverengi renk ile ilgili neler öğrendin? Kahverengi hangi nesnelerde bulunur?
- 7 sayısını nasıl tanımlayabilirsin? 7 ile ilgili öğrendiğin en ilginç şey nedir?
- Kahverengi ve 7'yi birleştirdiğinde hangi nesneleri düşünebilirsin? 7 kahverengi nesne bulmak sana nasıl bir his verdi?
- 7 sayısı ile ilgili hangi oyunları oynadık? 7 sayısını öğrenmek sana nasıl yardımcı oldu?
- Kahverengi rengi ve 7 sayısını birlikte kullanarak bir şeyler tasarlasaydın, ne yapardın?
- Bugün 7 sayısını ve kahverengi rengini nasıl hatırlayabilirsin? Hangi yollarla bu bilgileri pekiştirebilirsin?
- Kahverengi renk ve 7 sayısı ile ilgili öğrendiklerini bir arkadaşına nasıl anlattırın?
- 7 sayısının bulunduğu farklı bir durumu anlatabilir misin? Kahverengi renk ile 7 sayısını bir arada kullanabileceğin başka bir şey var mı?

Genel Değerlendirme:

AİLE/TOPLUM KATILIMI

Çocuklar ve aileler birlikte, kahverengi eşyaları sayarlar ve her birinin ne işe yaradığını tartışır.

“Evde bulduğun kahverengi nesneleri sayalım. Kaç tane kahverengi şey buldun?” gibi sorularla sayma becerisi pekiştirilir.

GÜNLÜK EĞİTİM PLANI

Tarih:12.01.2027

Okulun Adı:

Yaş Grubu:

Öğretmenin Adı Soyadı:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

Bilişsel gelişim

Kazanım 2. Nesnelerin/varlıkların özelliklerini açıklar.

Göstergeler

Nesnelerin/varlıkların adını söyler.

Nesneleri/varlıkları inceler.

Nesnelerin/varlıkların fiziksel özelliklerini betimler.

Dil Gelişimi

Kazanım 5. Söz dizimi kurallarına göre cümle kurar.

Göstergeler

Cümlelerin öğelerini doğru şekilde sıralayarak konuşur.

Cümlelerdeki hatalı sıralamayı düzeltir.

Düz cümle kurar.

Soru cümlesi kurar.

Birleşik cümle kurar

Kazanım 8. Görsel materyalleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.

Göstergeler

Görsel materyalleri inceler.

Görsel materyalleri açıklar.

Görsel materyalleri birbiriyle/yaşamla ilişkilendirir.

Görsel materyallerde anlatılanları oluş sırasına göre sıralar.

Görsel materyallerle ilgili sorulara yanıt verir.

Sosyal Duygusal Gelişim

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

Göstergeler

Verilen işi/görevi başarabileceğini söyler.

Sorumluluk almaya istekli olduğunu gösterir.

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

Göstergeler

Canlı varlıklara saygı gösterir.

Canlı varlıkları korur.

Sürdürülebilir yaşam için gerekli olan kaynakları verimli kullanır.

Sürdürülebilir yaşam için gerekli olan kaynakları korur

Kavramlar:

ÖĞRENME SÜRECİ

Güne Başlama

Çocuklar sınıfa geldiklerinde onları güler yüzle karşılar ve güne enerjik bir başlangıç için "Günaydın!" diyerek selamlar. Çocuklara, "Bugün tasarrufla ilgili harika bir konuya başlayacağız. Tasarruf nedir, kim tahmin edebilir?" diye sorar. Çocukların görüşlerini alır. Elindeki ampul maketini gösterir ve sorar:

- "Bu ne olabilir?"
- "Ampul bize ne sağlar?" (Cevap: Işık)
- "Peki, bu ışığı nereden alıyoruz?"

Enerji kaynakları hakkında kısa bir açıklama yapar.

"Işık gibi birçok şey enerji ile çalışır, ama enerjiyi dikkatli kullanmazsak ne olur?" diye bir soru yönelterek çocukların düşünmesini sağlar. (

Çocuklara kırmızı, sarı ve yeşil ampul maketlerini sırayla gösterir.

- Kırmızı: Enerjiyi boşa harcama (örneğin, boş odada ışıkları açık bırakmak).
- Sarı: Dikkat et (örneğin, elektrikli cihazları fazla kullanmamak).
- Yeşil: Tasarruf yap (örneğin, ışıkları kapatmak, gün ışığını kullanmak).

Sınıfta enerji tasarrufu için neler yapılabileceğini tartışır. **(Örnek**

- "Güneş ışığı yeterliken ışıkları kapatabiliriz."
- "Televizyon izledikten sonra fişini çekebiliriz."

"Bugün enerjimizi de kendimizi de tasarruflu kullanalım" diyerek çocuklarla birlikte bir enerji tasarrufu şarkısı söylenir:

"Işıklar kapansın, enerji tasarruf olsun, hepimiz dikkat edelim, dünya hep güzel kalsın!"

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

- Lego veya ahşap bloklar.
- Minyatür güneş panelleri, rüzgar türbini ve su damlası maketleri.
- Çocuklar bloklarla bir "tasarruflu ev" inşa eder.
- Evin çatısına güneş panellerini ekler, bahçesine rüzgar türbini koyar.
- Ev tasarımı bittikten sonra öğretmen, "Bu ev neden tasarruflu bir ev oldu?" diye sorarak çocukların anlatmasını sağlar.

TOPLANMA TEMİZLİK, KAHVALTI

Oynanırken dađılan merkezler hakkında öđretmen çocuklara bir soru yöneltir. “Çocuklar sabah geldiđinizde sınıfımız dađınık mıydı düzenli miydi? Dađılan bir şey nasıl düzenli hale gelebilir?” soruları karşısında çocukların cevapları alınır. “Hoplayalım zıplayalım, sınıfımızı toplayalım” tekerlemesi eşliğinde çocukların merkezleri toplamasına rehberlik edilir ve sınıf toplanır. Eller yıkanıp çocukların kişisel temizlik ihtiyaçlarını karşılamaları sağlanır.

TÜRKÇE-SANAT (BÜTÜNLEŞTİRİLMİŞ GRUP ETKİNLİĐİ)

Etkinlik Adı:

Sözcükler: Tasarruf, Enerji, Elektrik

Deđerler:

Materyaller: Bir Ampul Maketi (Kırmızı, Sarı ve Yeşil Renklerde).

- Güneş ve rüzgâr resimleri.
- "Enerjiyi Tasarruflu Kullan" yazılı bir poster.

Öđretmen çocuklarla birlikte çember olur ve yenilenebilir enerji kaynakları hakkında sohbet eder. Güneş gösterir ve "Güneş her gün doğar, hiç bitmez. İşte bu yüzden güneş enerjisi yenilenebilir bir enerjidir!" der.

Rüzgarlı bir günde çocuklara, “Rüzgar sürekli eser, onun gücünü de enerjiye dönüştürebiliriz!” şeklinde açıklar

Akan bir suyu göstererek, “Suyun gücüyle de enerji üretebiliriz. Su da yenilenebilir bir enerji kaynağıdır!” der. Daha sonra Güneş, Rüzgar ve Suyun Gücü hikayesini okur.

‘‘Güneş, Rüzgar ve Su’nun Gücü’’

“Bir zamanlar, bir köyde herkes elektriđi tasarruflu kullanmaya çalışmış. Güneş demiş ki: ‘Ben çok güçlü bir enerji kaynağıyım, insanlar beni panellerle kullanabilirler.’ Rüzgar araya girmiş: ‘Benim de gücüm var, rüzgar türbinleriyle elektrik yapabilirler.’ Su da gülümsemiş: ‘Ben de şelalelerle enerjiye dönüşebilirim.’ Böylece köyde herkes bu doğa dostu kaynakları kullanmaya başlamış!”

AÇIK ALANDA OYUN

Öđrenciler el ele tutuşarak bir çember oluşturur. Oyuncular arasından bir gönüllü öđrenci seçilir. Gönüllü öđrenci bülbülü temsil eder ve kafes içinde dolaşır. Öđrenciler “Bülbül kafeste!” veya oyuncunun adını söyleyerek örneđin; “Ayhan kafeste!” diye hep bir ağızdan söylerler. Bülbül halkanın dışına çıkmaya çalışır. Çemberdeki çocuklar, bülbülü dışarı çıkarmamak için birleşirler ve çemberin açık yerini kapatırlar. Kafesten çıkabilen öđrenci

oyunu kazanmış olur. Oyun tekrardan yeni b lb l n se ilmesiyle devam eder. E er istenirse oyunun ilerleyen b l mlerinde b lb l sayısı 2 ve 3 olabilir

TOPLANMA, TEMİZLİK, KAHVALTI, GE İ LER

A ık alanda oyunun ardından  ocuklar temizlik i in lavabolara ge er

MATEMATİK-FEN (B T NLE TİRİLMİ  GRUP ETKİNLİ İ)

Etkinlik Adı:

S zc kler:

De erler:

Materyaller:

  retmen daha sonra; ‘‘Yenilenebilir enerji kaynakları, do adan gelen ve hi  bitmeyen enerjilerdir. G ne  hep do ar, r zgar hep eser ve su hep akar. Bu kaynaklar  evreyi kirletmez ve d nyayı korur.’’ Diyerek yenilenebilir enerji kaynaklarından bahseder.

 ocuklarla birlikte r zgar g l  yaparak, yenilenebilir enerji kayna ı olu tururlar. (**Okul Yolculu um, s:16-17**)

DE ERLENDİRME

 ocukla G n  De erlendirme:

- G ne  enerjisi nedir ve nerelerde kullanılır?
- R zgar enerjisini nasıl  retebiliriz?
- Su enerjisi ne i e yarar?
- Yenilenebilir enerji kaynakları neden  nemlidir?
- Enerjiyi bo a harcamamak i in neler yapabiliriz?

Genel De erlendirme:

AİLE/TOPLUM KATILIMI

Sevgili Aileler,

Bu hafta sınıfta  ocuklarımızla enerji tasarrufu ve yenilenebilir enerji kaynakları hakkında bilgi edindik.  imdi,  ocuklarımızın   rendiklerini evde uygulayarak peki tirelim!

Bu etkinlikte,  ocu unuzla birlikte evinizde bir "Enerji Dedektifi Turu" yapmanızı istiyoruz.

Amacımız, enerji tasarrufu sa layabilece imiz noktaları bulmak ve k   k adımlarla daha  evre dostu bir ev olu turmak.

GÜNLÜK EĞİTİM PLANI

Tarih:13.01.2027

Okulun Adı:

Yaş Grubu:

Öğretmenin Adı Soyadı:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

Bilişsel gelişim

Kazanım 2. Nesnelerin/varlıkların özelliklerini açıklar.

Göstergeler

Nesnelerin/varlıkların fiziksel özelliklerini betimler.

Nesnelerin/varlıkların işlevsel özelliklerini betimler.

Dil Gelişimi

Kazanım 8. Görsel materyalleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.

Göstergeler

Görsel materyalleri inceler.

Görsel materyalleri açıklar.

Görsel materyalleri birbiriyle/yaşamla ilişkilendirir.

Görsel materyallerde anlatılanları oluş sırasına göre sıralar.

Görsel materyallerle ilgili sorulara yanıt verir.

Fiziksel Gelişim ve Sağlık

Kazanım 7. Küçük kaslarını kullanarak güç gerektiren hareketleri yapar.

Göstergeler

Nesneleri kopartır.

Nesneleri yırtar.

Sosyal Duygusal Gelişim

Kazanım 12. Başkalarına yardım eder.

Göstergeler

Başkasının yardıma gereksinim duyduğunu fark eder.

Başkasının gereksinim duyduğu yardımı tanımlar.

Talep edilmesini beklemeden yardım etmeyi önerir.

Yardımlaşmanın önemini açıklar.

Kavramlar: Daire

ÖĞRENME SÜRECİ

Güne Başlama

Çocukları sıcak bir gülümsemeyle karşılayarak:

"Merhaba çocuklar! Bugün sizlerle kış mevsiminin serin havasını hissetmeye ve çok özel bir şekli, *dairenin* dünyasını keşfetmeye ne dersiniz?" diyerek başlayın.

Öğretmen: "Pencereden baktığınızda kış mevsimini nasıl fark ediyorsunuz? Havada, ağaçlarda veya yerde neler değişiyor?"

- Çocuklar fikirlerini paylaşır.
- Öğretmen: "Peki, kışın etrafta kar taneleri gördüğünüzde ne hissediyorsunuz? Onlar hangi şekle benziyor olabilir?"
(Daireleri işaret ederek görsel bağlantı kurulur.)
- Çocuklara farklı boyutlardaki daire kartonları dağıtılır.
- "Hadi, bu dairelerden kar taneleri oluşturalım. Birbirinin üzerine koyarak ve süsleyerek kış mevsimini getirelim!"
- Daireler yapıştırılır ve üzerine pamuktan kar taneleri eklenir.
- Zemine büyük bir daire şekli çizilir.
- "Hadi, bu daireyi buz pisti gibi hayal edelim ve üzerinde dikkatlice yürüelim! Ama dikkat edin, düşmeyin!"
- Çocuklar sırayla daire üzerinde yürür.

Çocuklara küçük aynalar verilerek:

"Hepimizin gözleri birer daireye benziyor, değil mi? Kış mevsimi gibi bu daireler de birbirimize bakıp güzellikleri görmemizi sağlıyor!" diyerek olumlu bir notla güne başlama zamanı tamamlanır.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Fen ve Doğa Merkezi: "Erime Deneyi"

- **Malzemeler:** Küçük plastik kardan adam figürleri, buz kalıpları, sıcak ve soğuk su, tuz, pipetler.
- **Oyun:** Çocuklar, buzdan yapılmış "kardan adamları" sıcak su, soğuk su ve tuz kullanarak eritmeye çalışır. Pipetlerle buzun erime hızını gözlemlerler. Deney sırasında öğretmen, "Kış mevsiminde kar neden erir?" gibi yönlendirici sorular sorar.

2. Blok Merkezi: "Kardan Adam Şehri"

- **Malzemeler:** Beyaz plastik bardaklar, pamuk topları, küçük oyuncak aksesuarlar (şapka, atkı, düğme).
- **Oyun:** Çocuklar, bardakları üst üste koyarak kardan adam kuleleri oluşturur. Daha sonra kardan adamlara minik aksesuarlar ekler ve bir "Kardan Adam Şehri" tasarlarlar.

3. Sanat Merkezi: "Yaratıcı Kardan Adam"

- **Malzemeler:** Daire şeklinde kesilmiş beyaz kartonlar, renkli düğmeler, keçeler, ipler, yapıştırıcılar.
- **Oyun:** Çocuklar, kardan adam figürlerini istedikleri gibi süsler ve kendi kardan adamlarını yaratırlar. Her çocuk kardan adamına bir isim verir ve hikayesini anlatır.

4. Matematik Merkezi: "Kardan Adam Sayıları"

- **Malzemeler:** Üzerinde sayılar olan daireler, sayıların yazılı olduğu kardan adam resimleri, pamuk topları.
- **Oyun:** Çocuklar, kardan adam resimlerindeki sayıları eşleştirerek pamuk toplarını doğru sayıda yapıştırır. Örneğin, 3 yazan bir kardan adama 3 pamuk eklenir.

TOPLANMA TEMİZLİK, KAHVALTI

Oynanırken dağılan merkezler hakkında öğretmen çocuklara bir soru yöneltir. “Çocuklar sabah geldiğinizde sınıfımız dağınık mıydı düzenli miydi? Dağılan bir şey nasıl düzenli hale gelebilir?” soruları karşısında çocukların cevapları alınır. “Hoplayalım zıplayalım, sınıfımızı toplayalım” tekerlemesi eşliğinde çocukların merkezleri toplamasına rehberlik edilir ve sınıf toplanır. Eller yıkanıp çocukların kişisel temizlik ihtiyaçlarını karşılamaları sağlanır.

SANAT- (BÜTÜNLEŞTİRİLMİŞ GRUP ETKİNLİĞİ)

Etkinlik Adı:

Sözcükler: Kardan Adam, Mevsim, Kış

Değerler:

Materyaller: : Mavi bir masa örtüsü (soğuk hava çağrışımı için)

- Pamuktan yapılmış kar taneleri
- Farklı boyutlarda daire şeklinde kesilmiş renkli kartonlar
- Küçük bir daire şeklinde ayna

Öğretmen çocuklara bir kardan adam maketi gösterir.

"Kardan adamların gövdesini nasıl yaparız? Evet, dairelerle! Haydi, biz de kendi kardan adamlarımızı yapalım."

Çocuklara üç farklı boyutta beyaz daire dağıtılır.

Büyük daire gövde, orta boy daire göğüs ve küçük daire baş olarak kullanılır.

Çocuklar, daireleri sırayla mavi fon kartonuna yapıştırır.

Siyah kartondan şapka ve düğmeler kesilir.

Turuncu kartondan havuç burun yapılır.

Çocuklar, şapka, burun ve düğmeleri yapıştırır.

Göz ve ağız keçeli kalemle çizilir.

Pamuk topları "kar" olarak kullanılarak kardan adamın etrafına yapıştırılır.

Sim serpilerek karton üzerine kar yağışı efekti verilir.

Çocuklar bitirdikleri kardan adamları sınıfta sergiler.

Her çocuk kendi kardan adamına bir isim verir ve arkadaşlarıyla paylaşır.

AÇIK ALANDA OYUN

İstop oyunu renkli ve renksiz istop şeklinde oynanabilen bir oyundur. Öncelikle oyunu oynayacak çocuklar toplanır ve bir ebe seçimi için sayısmaca yaparlar. O piti piti, Karamela sepeti, Terazi lastik jimnastik, Son dersimiz matematik, Tik tik tik. Dolapta pekmez, yala yala bitmez, Ayşecik cik cik cik, Fatmacık cik cik cik, sen bu oyundan çık! (Farklı sayısmacalar da kullanılabilir.) Çocuklar geniş bir çember oluşturacak şekilde ayakta dururlar. Ebe seçilen oyuncu eline topu alarak oyunculardan birinin ismini söyler ve topu havaya atar. İsmi söylenen oyuncu top yere düşmeden topu tutarsa başka oyuncunun adını söyleyerek topu tekrar havaya atar. Topu kim se tutamaz ve top yere düşerse aynı oyuncu ebe olarak topu yakalayıp “istop” diye bağırır. “İs top” denilmeden önce oyuncular, ebeden olabildiğince uzaklaşmaya çalışırlar. “İstop” denilince oyuncular yerlerinde hareket etmeden dururlar. Bu sırada ebe, oyunculardan birini topla vur maya çalışır. Birini vurduğu takdirde o oyuncu yeni ebe olur. Kimseyi vuramazsa aynı oyuncu ebe olmaya devam eder. Renkli istop oyununda ise ismi söylenen oyuncu topu tutar tutmaz “İstop” diye bağırır ve arkasından bir renk söyler. Tüm oyuncular yakın çevrelerinden o rengi bulup tutmaya çalışır. Ebe olan oyuncu ise oyuncular rengi bulamadan onlardan birini vurmaya uğraşır. Tüm oyuncular rengi bulur ve bu arada vurulmamış olurlarsa aynı oyuncu tekrar ebe olur. Ebe olan oyuncu söylediği rengi bulamayan bir oyuncuyu vurursa ebe vurulan oyuncu olur.

TOPLANMA, TEMİZLİK, KAHVALTI, GEÇİŞLER

Açık alanda oyunun ardından çocuklar temizlik için lavabolara geçer

MÜZİK-OYUN (BÜTÜNLEŞTİRİLMİŞ GRUP ETKİNLİĞİ)

Etkinlik Adı:

Sözcükler:

Değerler:

Materyaller:

Çocuklarla birlikte, "Kardan Adam Şarkısı" söylenir:

"Kardan adam yapalım, burnuna havuç takalım.

Üç daire, bir şapka, işte kardan adam burada!"

(Okul Yolculuğum 4; s:11,14,15)

Çocuklar, kar tanesini kardan adamın kafasına ulaştırmak için belirli bir çizgi boyunca ilerletir.

Çizgi boyunca ilerlerken öğretmen, "Sizce kardan adamın bu kar tanesiyle ne yapacağını hayal ediyorsunuz?" gibi sorular sorarak yaratıcılığı teşvik eder.

Materyaller:

Büyük bir daire şeklinde çember (halka).

Farklı boyutlarda daireler (kardan adam parçaları).

Pamuk, sim, renkli kağıtlar.

Çocuklar bir araya gelerek büyük daire üzerine kardan adam yapar.

Amaç, dairenin dışına taşmadan kardan adamı tamamlamak.

Çocuklar birlikte plan yapar ve görev paylaşımıyla kardan adamın parçalarını yerleştirir.

DEĞERLENDİRME

Çocukla Günü Değerlendirme:

- Kış mevsiminde hava nasıl olur?
- Kış mevsiminde hangi giysiler giyilir? Neden?
- Kar yağdığında çevremizde neler değişir?
- Kışın hangi hayvanlar yuvalarında saklanır?
- Kış mevsiminde bitkiler nasıl görünür?
- Kuşların kışın yaptıkları neler olabilir?
- Karla hangi oyunları oynayabiliriz?
- Kar yağdığında nasıl bir kardan adam yapabiliriz?
- Kayak yapmak veya kızakla kaymak nasıl bir deneyim olur?

Genel Değerlendirme:

AİLE/TOPLUM KATILIMI

Aileler, çocuklarıyla birlikte kış mevsiminde doğayı gözlemlemek için kısa bir yürüyüş yapabilir. Yürüyüş sırasında karşılaştıkları kış manzaralarını (kar, ağaçlar, kuşlar vb.) not alarak veya fotoğraflayarak sınıfa getirmeleri istenir. Bu gözlemler daha sonra sınıfta tartışılır.

Bu etkinlik, hem ailelerin eğlenceli bir şekilde sürece katılımını sağlarken hem de çocukların kış mevsimini daha yakından tanımasına olanak tanır

GÜNLÜK EĞİTİM PLANI

Tarih:14.01.2027

Okulun Adı:

Yaş Grubu:

Öğretmenin Adı Soyadı:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

Bilişsel gelişim

Kazanım 2. Nesnelerin/varlıkların özelliklerini açıklar.

Göstergeler

Nesnelerin/varlıkların adını söyler.

Nesneleri/varlıkları inceler.

Nesnelerin/varlıkların fiziksel özelliklerini betimler.

Nesnelerin/varlıkların işlevsel özelliklerini betimler.

Nesnelerin/varlıkların benzer yönlerine örnekler verir.

Nesnelerin/varlıkların farklı yönlerine örnekler verir.

Dil Gelişimi

Kazanım 8. Görsel materyalleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.

Göstergeler

Görsel materyalleri inceler.

Görsel materyalleri açıklar.

Görsel materyalleri birbiriyle/yaşamla ilişkilendirir.

Görsel materyallerde anlatılanları oluş sırasına göre sıralar.

Görsel materyallerle ilgili sorulara yanıt verir.

Sosyal Duygusal Gelişim

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

Göstergeler

Verilen işi/görevi başarabileceğini söyler.

Sorumluluk almaya istekli olduğunu gösterir.

Kendiliğinden bir işe başlamaya istekli olduğunu gösterir.

Bir iş/görev sırasında yönlendirme olmadan bilgilerini/becerilerini kullanır.

Yaptığı işe kendini verir.

Görevini sürdürmekten keyif alır.

Başladığı işi sürdürmek için sebat gösterir.

Kavramlar: Utangaç, Utanmak

ÖĞRENME SÜRECİ

Güne Başlama

Öğretmen, çocukları güler yüzle karşılar:

"Merhaba çocuklar! Bugün çok özel bir duygudan konuşacağız. Hiç utanmış ya da çekingen hissettiğiniz oldu mu? Hadi birlikte bu duyguyu keşfedelim!"

Öğretmen: "Utanmak ne demek sizce? Hangi durumlarda utandığınızı hatırlıyor musunuz?"

Çocuklar cevaplarını paylaşır.

Öğretmen: "Bazen tanımadığımız birinin yanındayken ya da yeni bir şey denediğimizde utanabiliriz. Ama bu çok doğal bir duygudur, herkes zaman zaman utanabilir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

1. Etkinlik: "Kardan Adam Grafiği"

Materyaller:

- Beyaz, mavi ve kırmızı renkli kağıt parçaları (kar taneleri olarak kullanılacak).
- Büyük bir grafik tablosu (3 sütun: Beyaz, Mavi, Kırmızı).
- Yapıştırıcı, keçeli kalem.

Uygulama:

1. Çocuklar, merkezdeki masaya yerleştirilmiş renkli kağıt parçalarını seçer ve sayar.
2. Her çocuk kendi seçtiği renkten kaç tane aldığını belirler ve grafikte ilgili sütuna yapıştırır.
3. Etkinlik sonunda öğretmen şu soruları sorar:
 - "Hangi renk daha fazla toplandı?"
 - "En az kullanılan renk hangisi?"

TOPLANMA TEMİZLİK, KAHVALTI

Oynanırken dağılan merkezler hakkında öğretmen çocuklara bir soru yöneltir. "Çocuklar sabah geldiğinizde sınıfımız dağınık mıydı düzenli miydi? Dağılan bir şey nasıl düzenli hale gelebilir?" soruları karşısında çocukların cevapları alınır. "Hoplayalım zıplayalım, sınıfımızı toplayalım" tekerlemesi eşliğinde çocukların merkezleri toplamasına rehberlik edilir ve sınıf toplanır. Eller yıkanıp çocukların kişisel temizlik ihtiyaçlarını karşılamaları sağlanır.

TÜRKÇE-DRAMA (BÜTÜNLEŞTİRİLMİŞ GRUP ETKİNLİĞİ)

Etkinlik Adı:

Sözcükler: Çekinmek, Yabancı

Değerler:

Materyaller:

Şimdi size Minik Tavşanın Utangaçlık Hikayesini okuyacağım" diyerek hikayeyi WEB2 araçlarıyla veya kuklalarla okur. Çocukları Türkçe merkezine davet eder.

Bir zamanlar yemyeşil bir ormanda, Minik Tavşan adında çok sevimli ve yumuşacık tüylere sahip bir tavşan yaşarmış. Minik Tavşan, annesi ve babasıyla birlikte bir tavşan yuvasında mutlu mesut günler geçirirmiş. Ancak Minik Tavşan'ın bir sırrı varmış: O, çok utangaçmış. Her sabah ormanda oyun oynayan diğer hayvanları izler, onların ne kadar neşeli olduklarını görür ama yanlarına gitmeye cesaret edemezmiş. "Ya benimle dalga geçerlerse? Ya söylediklerimi beğenmezlerse?" diye düşünür ve her seferinde geri dönermiş.

Bir gün, ormanda büyük bir şenlik düzenleneceği haberi gelmiş. Annesi, "Minik Tavşan, bu şenlik senin için harika bir fırsat! Yeni arkadaşlar edinebilirsin," demiş. Minik Tavşan biraz heyecanlanmış ama aynı zamanda karnında bir düğüm hissetmiş. "Ya kimse benimle konuşmazsa? Ya yanlış bir şey söylersem?" diye endişelenmiş.

Annesi onu cesaretlendirmiş:

"Her tavşanın ilk tanışmasında biraz utangaçlık yaşaması normaldir, tatlım. Ama unutma, diğer hayvanlar da aynı şekilde hissedebilir. Onlar da arkadaş edinmek istiyor olabilir."

Şenlik günü geldiğinde Minik Tavşan, annesiyle birlikte ormanın ortasına gitmiş. Çimenler üzerinde renkli balonlar uçuşuyor, hayvanlar oyunlar oynuyor ve herkes çok mutlu görünüyor. Minik Tavşan kenarda durmuş, diğer hayvanları izlemeye başlamış.

O sırada, bir grup minik sincap neşeye zıplıyor ve şarkılar söylüyor. Bir sincap, Minik Tavşan'a bakarak, "Hadi gel, bizimle oyna!" diye seslenmiş. Ancak Minik Tavşan utancından yerinden kıpırdayamamış. Başını eğip uzaklara bakmış.

Şenliğin ilerleyen saatlerinde, Minik Tavşan'ın dikkatini başka bir tavşan çekmiş. Bu tavşan, Minik Tavşan kadar utangaç görünüyor. Bir köşede yalnız başına duran tavşana yaklaşmak istemiş ama yine cesaret edememiş.

Tam o sırada annesi yanına gelmiş ve şöyle demiş:

"Minik Tavşan, diğer tavşan da senin gibi utangaç görünüyor. Belki biriniz ilk adımı atarsa, harika bir arkadaşlık başlayabilir."

Minik Tavşan derin bir nefes almış ve yavaşça diğer tavşana doğru yürümüş. "Merhaba," demiş incecik bir sesle. Diğer tavşan, yüzünde kocaman bir gülümsemeyle dönüp, "Merhaba! Ben de seninle konuşmak istiyordum ama biraz utandım," demiş.

İki tavşan kısa sürede sohbet etmeye başlamış ve birlikte oyun oynamaya karar vermiş. Diğer hayvanlar da onlara katılmış. Minik Tavşan, ilk başta biraz çekingen olsa da herkesin onu ne kadar sıcak karşıladığını görünce utangaçlığı azalmış.

Şenlik sona erdiğinde Minik Tavşan artık kendine güvenen bir tavşan olmuş. Annesine sarılarak, "Haklıymışsın anne. Utanmak çok normal bir duyguymuş ama cesur olunca her şey değişiyor!" demiş.

O günden sonra Minik Tavşan, yeni şeyler denemekten ve arkadaş edinmekten korkmamış. Utangaçlık hissini yaşasa da bunun üstesinden gelebileceğini öğrenmiş. Artık ormanın en mutlu tavşanlarından biriymiş!

Ve böylece, Minik Tavşan'ın utangaçlık hikayesi hem cesaretin hem de dostluğun ne kadar değerli olduğunu herkese göstermiş.

Öğretmen daha sonra hikayenin canlandırılmasını ister. (

AÇIK ALANDA OYUN

Sek Sek oyunu, bireysel ve grup ile oynanabilir. Oyuna başlayacak oyuncu yazı tura ile belirlenir. Kurayı kazanan oyuncu belirtilen başlangıç çizgisinden enek taşı bir numaralı alan üzerine atar. Bir numaralı alana enek taşı atıldıktan sonra öğrenci diğer ayağını bükerek 2 numaralı alana sıçrar. Sırasıyla 3 haneye sıçrar, 4 ve 5. hanelerde çift ayak basılır. Sonra 6. sekmeye atlamak için diz bükülüp öyle atlanır. Çift ayak basıldıktan sonra 6 ve 3 numaralı alanlara sıçrarken bir ayak bükülüp öyle atlanır. Enek taşı çizgiye geldiğinde veya oyuncu çizgiye bastığında oynama sırası diğer oyuncuya geçer. Oyun bu şekilde 2, 3, 4 numaralı hanelere de enek taşı atılarak devam eder.

TOPLANMA, TEMİZLİK, KAHVALTI, GEÇİŞLER

Açık alanda oyunun ardından çocuklar temizlik için lavabolara geçer

OYUN-DRAMA-FEN (BÜTÜNLEŞTİRİLMİŞ GRUP ETKİNLİĞİ)

Etkinlik Adı:

Sözcükler:

Değerler:

Materyaller:

Öğretmen çocukların duygularını tanımaları için fen etkinliği yapar. “Şimdi sizlerle duygularımızı tanıyalım oyunu oynayacağız” der. (okul yolculuğum,4.kitap, s:21,22)

"Duygularımızı Tanıyalım: Utanma"

- Çocukların duygularını tanıması ve ifade etmesi.
- Utanma duygusunun fizyolojik etkilerini fark etmeleri.
- Basit fen yöntemleriyle duyguların vücuttaki etkilerini gözlemlemek.

Malzemeler:

- El aynaları (her çocuk için bir tane).
- Bir dakikalık zamanlayıcı.
- Renkli kartonlar (kırmızı, pembe, beyaz).
- Basit bir stetoskop (isteğe bağlı, çocuklar arasında sırayla kullanılabilir).

Öğretmen, utanmak duygusunun ne olduğu hakkında kısa bir sohbet başlatır:

- "Utanmak ne zaman olur?"
- "Utanınca kendinizi nasıl hissediyorsunuz?"
- "Utanırken vücudumuzda neler değişir?"

Çocuklardan sırayla aynalara bakmaları istenir. Öğretmen basit bir senaryo sunar:

- "Bir arkadaşına yanlışlıkla çarptın ve herkes sana baktı. Bu durumda utanır mısın?"

Çocuklar bu durumda utanma hissini hayal ederken, aynada yüzlerindeki değişiklikleri gözlemlmeleri istenir:

- Yüzün kızarması, gözlerin kaçırılması gibi belirtileri fark etmeleri sağlanır.

Stetoskop kullanılarak çocuklar sırayla kalp atışlarını dinler.

Öncesinde ve utanmayı hayal ettikten sonraki farklar konuşulur:

- "Utanınca kalbimiz daha hızlı mı atıyor?"

Çocuklar kırmızı, pembe ve beyaz kartonlara dokunarak hangi rengin utanma hissine daha çok benzediğini seçer.

- Utandıklarında yüzlerinin kırmızıya döndüğünü fark etmeleri sağlanır.
Çocuklar utanma hissiyle ilgili deneyimlerini paylaşır.
- "Utandığımızda ne yapabiliriz?" sorusu üzerine konuşulur.
Etkinlik sonunda, utanmanın normal bir duygu olduğu ve herkesin zaman zaman utandığı vurgulanır. Çocuklara, utanma anlarında derin nefes alıp vermeyi deneyebilecekleri anlatılır.

Bu çalışma, duyguların bilimsel ve sosyal boyutlarını ele alarak çocukların duygu farkındalığını artırır.(

DEĞERLENDİRME

Çocukla Günü Değerlendirme:

- Utandığınızda yüzünüzde ya da vücudunuzda neler değişiyor?
- Daha önce hiç utandığınız bir anı hatırlıyor musunuz? O sırada neler hissettiniz?
- Utanma duygusu genellikle hangi durumlarda ortaya çıkar?
- Utanmak nasıl bir duygu? Başka hangi duygulara benziyor?
- Utanma duygusunu fark ettiğinizde neler yapıyorsunuz?
- Utandığınızda bu duyguyu başkalarına nasıl anlatabilirsiniz?

Genel Değerlendirme:

AİLE/TOPLUM KATILIMI

Ailelerden, çocuklarıyla birlikte her g n bir duygu kartını se erek o duyguyla ilgili kısa bir sohbet etmeleri istenir.

Bu etkinlik, ailelerin  ocuklarıyla duygular hakkında konu masını desteklerken, utanma gibi duyguların normal oldu unu anlamalarına yardımcı olur.

GÜNLÜK EĞİTİM PLANI

Tarih:15.01.2027

Okulun Adı:

Yaş Grubu:

Öğretmenin Adı Soyadı:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

Bilişsel gelişim

Kazanım 10. Sayma becerisi sergiler.

Göstergeler

İleriye/geriye doğru ritmik sayar.

Gösterilen gruptaki nesneleri sayar.

Saydığı nesne/varlıkların kaç tane olduğunu söyler.

Dil Gelişimi

Kazanım 1. Sesleri ayırt eder.

Göstergeler

Sesin kaynağını söyler.

Sesin geldiği yönü söyler.

Sesin özelliğini söyler.

Sesler arasındaki benzerlik/farklılıkları açıklar.

Fiziksel Gelişim ve Sağlık

Kazanım 1. Bedenini fark eder.

Göstergeler

Bedenini/beden bölümlerini işlevine uygun olarak kullanır.

Beden bölümlerini farklı amaçlara uygun olarak koordineli kullanır.

Nesne/varlıklara göre beden pozisyonunu belirler.

Bedeninin/beden bölümlerinin pozisyonunu açıklar.

Sosyal Duygusal Gelişim

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

Göstergeler

Verilen işi/görevi başarabileceğini söyler.

Sorumluluk almaya istekli olduğunu gösterir.

Kendiliğinden bir işe başlamaya istekli olduğunu gösterir.

Bir iş/görev sırasında yönlendirme olmadan bilgilerini/becerilerini kullanır.

Yaptığı işe kendini verir.

Kavramlar: Zıt (Hızlı-Yavaş), Sayı/sayma 7rakamı)

ÖĞRENME SÜRECİ

Güne Başlama

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

Sayılar

Benim adım bir! (Bir parmak gösterilir.)

El çırpalım bir kere! (Bir kez el çırpılır.)

Parmak şaklatalım bir kere! (Bir kez parmak şaklatılır.)

Kulağımıza dokunalım bir kere! (Bir kez kulağa dokunulur.)

Burnumuza dokunalım bir kere! (Buruna dokunulur.)

Gözümüzü kırpalım bir kere! (Bir kez göz kırpılır.)

Dizlerimize vuralım bir kere! (Bir kez dize vurulur.)

Haydi, hoplayalım bir kere!

Çocuklar hazırlanmış öğrenme merkezlerine yönlendirilir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

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

TOPLANMA TEMİZLİK, KAHVALTI

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

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

MÜZİK-TÜRKÇE-OYUN(BÜTÜNLEŞTİRİLMİŞ GRUP ETKİNLİĞİ)

Etkinlik Adı:

Sözcükler: Müzisyen, orkestra, bezirganbaşı

Değerler:

Materyaller: Çeşitli ritim aletleri (marakas, çelik üçgen, def vb.), hayvanların bulunduğu görseller, 7 rakamının yer aldığı kartlar, çeşitli nesneler (kalın tahta boncuklar, kalın ip, küçük bloklar vb.), müzik aletleri çalan müzisyen görselleri, müzik aletleri (ritim çubukları, zil, davul, vb.) müzik çalar, renkli küçük kare kağıtlar, yapıştırıcı

Öğretmen çocuklar sınıfa gelmeden önce duvarlara müzisyenlerin müzik aletleri ile birlikte görsellerini yapıştırır. Çocukların dikkati duvarlara yapıştırılan görsellere çekilir Görseldeki müzik aletlerinin isimleri, kullanım amaçları, nasıl kullanıldığı hakkında çocuklarla sohbet edilir. Öğretmen hafif bir müzik açarak dinlenen müziklerde kullanılan müzik aletlerinin neler olabileceği, müzik aleti çalan kişilere ne denildiği gibi sorular sorar Çocukların sorulara verdiği yanıtlar dikkate alınarak çocuklara müzik aletleri ve müzisyenler hakkında sohbet edilir Soru-cevap aşamasından sonra öğretmen çocuklara kısaca orkestradan söz eder.

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

AÇIK ALANDA OYUN

Uçak oyunu bir çeşit ebeleme oyunudur. Sayışmaca ile bir ebe seçilir. Ebe, diğer oyuncuları yakalamaya çalışır. Yakalanan oyuncular uçak gibi kollarını açarak oldukları yerde dururlar. Yakalanmamış bir oyuncu, uçak olmuş bir oyuncunun oyuna dâhil olabilmesi için her iki kolunun altından da geçmelidir. Uçak olmuş bir oyuncunun tek kolunun altından geçildiğinde o oyuncu bu kolunu indirir. Her iki kolunu indiren oyuncu tekrar oyuna dâhil olur. Ebe herkesi yakalayıp uçak yaparsa oyun sona erer

TOPLANMA, TEMİZLİK, KAHVALTI, GEÇİŞLER

Açık alanda oyunun ardından çocuklar temizlik için lavabolara geçer

MATEMATİK-HAREKET-SANAT (BÜTÜNLEŞTİRİLMİŞ GRUP ETKİNLİĞİ)

Etkinlik Adı:

Sözcükler:

Değerler:

Materyaller:

Çocuklardan gerekli malzemeleri alarak çalışma masalarına oturmaları istenir. Çalışma kitabındaki yönergeler öğretmen tarafından çocuklara okunarak ilgili etkinliklerin tamamlanması istenir. **(Okul Yolculuğum; s: 30,31,32)**

Üzerinde 7 rakamının yazılı olduğu kart çocuklara gösterilerek hangi rakam olduğu sorulur. Sayısmaca ile bir çocuk ebe seçilir ve gözleri bağlanır Sayı kartı sınıfta uygun bir yere saklanır. Ebe'nin gözleri açılır ve sayı kartını bulmaya çalışır. Ebe karta yaklaştığında çocuklar hızlı alkışlamaya başlarlar, uzaklaştığında ise alkış yavaşlar. Oyun çocukların ilgilerine göre uzatılabilir. Daha sonra çocuklar el ele tutuşup daire oluştururlar. Ebe olan çocuk yere çömelir ve gözlerini kapatır. Öğretmen 7 rakamının yazılı olduğu kartı çocuklardan birine verir. Tüm çocuklar ellerini arkaya saklarlar ve ebe kalkar. 7 rakamının hangi arkadaşında olduğunu bulmaya çalışır Çocuklar çalışma masalarına alınır ve 3 kişilik gruplar olmaları istenir. Büyük boy kağıtlar her gruba verilir. Bu kağıtlara her grubun büyük bir 7 rakamı yazmasını ister bu esnada öğretmen kalın bir 7 rakamı çizimleri için rehberlik eder Masaya küçük kare şeklinde kesilmiş renkli el işi kâğıtları yerleştirilir. Çocuklar bu el işi kâğıtlarını çizdikleri 7 rakamlarının içine yapıştırarak mozaik çalışmasını tamamlarlar Çocuklara “Geleneksel Oyun Günü” olduğu, “Aç Kapıyı Bezirganbaşı” oyunu oynanacağı belirtilerek açık hava okul bahçesine çıkılır Oyunun kuralları çocuklara açıklanır ve tüm çocukların katılımıyla oyun oynanır. Kapı için 2 çocuk seçilir. Bu iki kişi kendisine bir çiçek ismi seçer, kimseye söylemez. Sonrasında ellerini yukarıda birleştirerek köprü oluşturur. Diğer çocukların sırayla y kapıdan geçmeleri istenir. Bu sırada oyunda aç kapıyı bezirgân başı şarkısı belli bir ritim ve hızla söylenir. Her ritimde bir kişi kapıdan geçer ve çıkar. “Üçüncü de kapana kaçan” kısmında kağına sıkışan çocuğa kimsenin duymayacağı şekilde hangi çiçeği seçtiği sorulur. Hangisini tercih ederse seçtiği ismi taşıyan çocuğun arkasına sıraya geçmesi söylenir. Bunu yaparken diğer çocukların duymadığından emin olunur. Gruptaki herkes yakalandıktan ve seçimini yaptıktan sonra ortaya bir çizgi çizilir. İki grup da kendi içinde arka arkaya sıra olup birbirlerinin belinden tutarlar. Karşılıklı çekişme olur ve çizgiyi ilk geçen grup oyunu kaybeder

Oyunun ezgisi

Aç kapıyı bezirganbaşı, bezirganbaşı

Kapı hakkı ne alırsın ne verirsin?

Arkamdaki yadigâr olsun, yadigâr olsun.

Bir sıçan, iki sıçan, üçüncü de kapana kaçan.

DEĞERLENDİRME

Çocukla Günü Değerlendirme:

Hangi merkezde daha çok vakit geçirdin? Neden?

Hızlı olan bir hayvan söyler misin?

Sence etrafımızda çok yavaş olan neler var?

Bugün hangi sayıyı öğrendik?

Bugün hangi geleneksel oyunu öğrendik?

Bu oyunda kurallar neydi?

Sence bu oyun başka nasıl oynanabilirdi?

Geleneksel ne demek?

Genel Değerlendirme:

AİLE/TOPLUM KATILIMI

GÜNLÜK EĞİTİM PLANI

Tarih:18.01.2027

Okulun Adı:

Yaş Grubu:

Öğretmenin Adı Soyadı:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

Bilişsel Gelişim

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

Göstergeler

Dikkat edilmesi gereken nesneye/duruma/olaya odaklanır.

Dikkatini çeken nesne/durum/olay ile ilgili bir ya da birden fazla özelliği/niteliği söyler.

Dikkatini çeken nesneye/duruma/olaya yönelik sorular sorar.

Dikkatini çeken nesneye/duruma/olaya yönelik yanıtları dinler.

Dil Gelişimi

Kazanım 7. Dinlediklerinin/izlediklerinin anlamını yorumlar.

Göstergeler

Dinlediklerini/izlediklerini başkalarına açıklar.

Dinledikleriyle/izledikleriyle ilgili sorulara yanıt verir.

Dinledikleri/izledikleri ile ilgili sorular sorar.

Dinlediklerini/izlediklerini yaşamıyla ilişkilendirir.

Dinlediklerini/izlediklerini çeşitli yollarla sergiler.

Sosyal Duygusal Gelişim

Kazanım 10. Sosyal ilişkiler kurar.

Göstergeler

Başkalarıyla etkileşime girmeye isteklidir.

Başkalarıyla etkileşime girer.

Başkalarıyla girdiği etkileşimlerini sürdürür.

Kavramlar: Sayma Sayılar, Şekiller

ÖĞRENME SÜRECİ

Güne Başlama

Öğretmen, çocukları sıcak bir şekilde selamlar ve tatil sonrası okula dönüş heyecanlarını paylaşır. "Tatil nasıl geçti? Neler yaptınız?" gibi sorularla sohbete başlar.

Eğer bir dünya haritası veya ülke haritası varsa, çocuklar tatilde gittikleri yerleri harita üzerinde gösterebilir. Bu aktivite, çocukların mekânsal farkındalıklarını artırır ve merak uyandırır. Öğretmen, tatil yerlerini temsil eden resimleri gösterir ve çocuklara "Kim müzeye gitti? Kim köyde tatil yaptı? Evde nasıl vakit geçirdiniz? Kimleri ziyaret ettiniz?" gibi sorular yöneltir. Çocuklar tatilde yaptıkları aktiviteleri paylaşır.

Çocuklardan tatilde yaşadıkları en mutlu veya en ilginç anılarını paylaşmaları istenir. Her çocuk, bu anısını küçük bir not kağıdına çizebilir. Sonrasında, sırayla herkes bu kağıtları sınıfla paylaşır.

Öğretmen, tatil anılarının herkes için ne kadar değerli olduğunu ve bu anıları paylaşmanın önemini vurgular. Ardından, yeni döneme hep birlikte güzel anılar biriktirme temennisiyle etkinliği sonlandırır.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Öğretmen drama merkezinde büyük bir karton kutuyu zaman makinesi olarak süsler. Kutunun üzerine düğmeler, kollar ve saatler eklenir. Her çocuk bu makinenin nasıl çalışacağını hayal eder ve fikirlerini paylaşır.

Her grup, öğretmenin dağıttığı saat şeklindeki kartlardan birini seçer. Kartta belirtilen zaman dilimine göre (geçmiş, günümüz, gelecek), tatil anılarını bu dilime uygun bir şekilde canlandırmaları istenir. Gruplar, seçtikleri zaman dilimine uygun kostümler giyerek tatil anılarını dramatize ederler. Örneğin, geçmiş için eski zamanlardan bir tatil, gelecek için teknolojik bir tatil hayal edebilirler.

Her grup, zaman makinesine girip kendi zaman diliminde bir tatil anısını canlandırır. Diğer gruplar da izler ve sonrasında bu farklı zaman dilimlerinde tatil yapmanın nasıl bir deneyim olabileceği hakkında tartışılır. Etkinlik sonunda, çocuklar hangi zaman diliminde tatil yapmayı daha çok sevdiklerini ve nedenlerini paylaşır. Bu, farklı bakış açılarını anlamalarına yardımcı olur.

TOPLANMA TEMİZLİK, KAHVALTI

Oynanırken dağılan merkezler hakkında öğretmen çocuklara bir soru yöneltir. "Çocuklar sabah geldiğinizde sınıfımız dağınık mıydı düzenli miydi? Dağılan bir şey nasıl düzenli hale gelebilir?" soruları karşısında çocukların cevapları alınır. "Hoplayalım zıplayalım, sınıfımızı toplayalım" tekerlemesi eşliğinde çocukların merkezleri toplamasına rehberlik edilir ve sınıf toplanır. Eller yıkanıp çocukların kişisel temizlik ihtiyaçlarını karşılamaları sağlanır.

MATEMATİK-SANAT- TÜRKÇE (BÜTÜNLEŞTİRİLMİŞ GRUP ETKİNLİĞİ)

Etkinlik Adı:

Sözcükler:

Değerler:

Materyaller: : Renkli Kağıtlar (Kırmızı, Mavi, Sarı).

Makas (Öğretmen Kontrolünde).

Yapıştırıcı.

Büyük beyaz kağıt veya karton.

Sayı kartları (1'den 10'a).

Şekil şablonları (üçgen, kare, dikdörtgen).

Renkli kalem veya boyalar.

Çeşitli küçük objeler (düğmeler, ponponlar, pul vb. süslemeler).

Her çocuk, sınıftaki bir kutudan rastgele bir sayı kartı çeker (1'den 10'a kadar).

Çocuklar, sayılarına uygun miktarda şekil keserler. Örneğin, 5 sayısı olan çocuk 5 üçgen, 3 sayısı olan çocuk 3 dikdörtgen keser.

Şekiller, sayıya uygun renkteki kağıtlardan kesilir (örneğin, 1-3 sayıları kırmızı, 4-6 sayıları mavi, 7-10 sayıları sarı).

Her çocuk, kestiği şekilleri büyük beyaz karton üzerine sayı sırasına göre yapıştırır.

Yapıştırılan şekiller süslemelerle zenginleştirilir (düğmeler, ponponlar, pullar vb.).

Öğretmen, "*Renkli Şekiller Diyar'ında yaşayan Üçgen, Kare ve Dikdörtgen 'in bir günü'*" başlıklı bir hikaye anlatır. Hikayede, şekillerin sayılarla arkadaşlık kurduğu ve renkli bir dünya inşa ettikleri anlatılır.(

*Bir zamanlar, **Renkli Şekiller Diyarı** adında harika bir yer varmış. Bu diyarda her şey şekillerden oluşmuş: evler, ağaçlar, yollar ve hatta bulutlar! En güzel yanı ise her şeyin üç ana renkten birine sahip olmasıymış: kırmızı, mavi ya da sarı.*

*Bu diyarda üç yakın arkadaş yaşamış: **Üçgen, Kare ve Dikdörtgen**. Her biri kendi özel şekli ve rengiyle çok farklı ama çok da uyumluymuş.*

***Üçgen**, kırmızı renkte ve enerjikmiş. Zirvelere tırmanmayı ve yüksek yerlerde olmayı çok severmiş. Günün birinde, Üçgen neşeyle bağırmış:*

"Hadi arkadaşlar! Bugün Renkli Tepelere tırmanalım ve dünyayı yukarıdan izleyelim!"

***Kare**, mavi renkte ve sakin bir yapıya sahipmiş. O, genellikle her şeyin düzgün ve düzenli olmasını istemiş. Üçgen 'in bu teklifine gülümseyerek cevap vermiş:*

"Harika bir fikir Üçgen! Ama yola çıkmadan önce biraz plan yapalım ki kaybolmayalım."

***Dikdörtgen**, sarı renkte ve çok pratikmiş. O, uzun ve düz yollar inşa etmeyi severmiş. Arkadaşlarına heyecanla destek vermiş:*

"Evet, Üçgen! Ben de yolları işaretleyebilirim, böylece dönüşte doğru yolu kolayca bulabiliriz!"

Üç arkadaş hemen hazırlıklara başlamış. Üçgen, zirveye hızlıca ulaşmak için kırmızı bir patika çizmiş. Kare, tırmanacakları yolların düz ve güvenli olmasını sağlamak için mavi kare taşlarla yolları düzleştirmiş. Dikdörtgen ise sarı dikdörtgen işaretler koyarak yönlerini belirtmiş. Tepelere tırmandıklarında, manzara büyüleyiciymiş. Gökyüzünde sarı güneş, mavi bulutlar ve kırmızı çiçek tarlaları parlıyormuş. Üçgen mutlulukla bağırması:

"Bakın, ne kadar yüksekte her şeyi görebiliyoruz!"

Kare, manzarayı dikkatlice incelemiş ve düzenli tarlalara hayran kalmış:

"Tarlalar ne kadar güzel sıralanmış! Her şey mükemmel görünüyor."

Dikdörtgen ise aşağıdaki uzun yolları göstererek demiş ki:

"Bakın, benim yaptığım yollar da ne kadar düzgün ilerliyor!"

O gün, Üçgen, Kare ve Dikdörtgen harika bir gün geçirmişler. Eve dönerken, her biri bu maceradan yeni şeyler öğrenmiş. Üçgen, her zaman yükseğe çıkmanın yanında dikkatli olmanın da önemli olduğunu anlamış. Kare, bazen biraz eğlence ve maceranın düzen kadar güzel olabileceğini fark etmiş. Dikdörtgen ise arkadaşlarına yardım ederken kendi katkılarının ne kadar önemli olduğunu görmüş.

Ve böylece Renkli Şekiller Diyar 'ında bir gün daha dostluk, macera ve öğrenmeyle geçmiş. Üç arkadaş, yeni maceralara atılmak için sabırsızlanarak diyarlarına dönmüşler.

Çocuklar, hikaye sırasında ilgili şekil ve renkleri göstererek aktif olarak katılım sağlar.

AÇIK ALANDA OYUN

Oyuncularla birlikte bir daire oluşturulur. Sayışarak bir ebe belirlenir ve ebe dairenin ortasına geçer. Öğretmen, daireyi oluşturan her oyuncunun kulağına 4 farklı meyveden birinin ismini söyler (elma, amut, muz, kivi vb.). Dairenin ortasındaki ebe, oyuncuların kulaklarına söylenen 4 meyveden birinin adını söyler. Dairenin içindeki ebe kendi meyve sepetinde olmasını istediği meyveyi söyler. Söylenen meyveler kendi aralarında yer değiştirir. Ebein söylediği meyve ile eşleşen oyuncular birbirleriyle yer değiştirirler. Örneğin ebe "Elma!" dediğinde, sadece kulağına "Elma!" denilen oyuncular birbirleriyle yer değiştirir. Ebe bu sırada yer kapmaya çalışır. Ebe boş bir yer kapığında dışarıda kalan oyuncu yeni ebe olur. Eğer ebe "Meyve sepeti!" derse, bütün oyuncular yer değiştirir. Oyun bu şekilde devam eder.

TOPLANMA, TEMİZLİK, KAHVALTI, GEÇİŞLER

Açık alanda oyunun ardından çocuklar temizlik için lavabolara geçer

OYUN-TÜRKÇE (BÜTÜNLEŞTİRİLMİŞ GRUP ETKİNLİĞİ)

Etkinlik Adı:

Sözcükler:**Değerler:****Materyaller:**

Çocuklar, farklı şekil ve renkler için küçük dans hareketleri yaratır. Örneğin, kırmızı üçgenler için bir zıplama, mavi kareler için bir dönme hareketi gibi.

Öğretmen, şekil ve renkleri anons ettiğinde çocuklar ilgili hareketleri yapar.

Çocuklar, etkinlik sonunda "Şekil Şehri'nde en sevdikleri yapı nedir ve neden?" sorusuna cevap verir. Ayrıca, hangi şekil ve renk kombinasyonunu kullanmayı sevdiklerini paylaşır.

DEĞERLENDİRME**Çocukla Günü Değerlendirme:**

- Hikayede hangi şekiller vardı? Onların renkleri neydi?
- Üçgen, Kare ve Dikdörtgen 'in karakter özellikleri nasıldı?
- Üçgen neden Renkli Tepelere tırmanmak istedi?
- Kare neden her şeyin düzenli olmasını istedi?
- Dikdörtgen yolda ne yaptı?
- Sizce, Üçgen, Kare ve Dikdörtgen 'in yaptığı işlerin hangisi daha önemliydi? Neden?
- Renkli Şekiller Diyar'ında hangi renklere rastladınız?
- Bu üç arkadaşın yaptıklarından siz de bir şey öğrendiniz mi? Ne öğrendiniz?
- Hangi şekil ve rengin yerinde olmayı isterdiniz? Neden

Genel Değerlendirme:**AİLE/TOPLUM KATILIMI**

Ailelerin, çocuklarıyla birlikte okulda yapılan şekil kesme ve sıralama etkinliklerine katılmaları sağlanabilir. Evdeki farklı malzemelerle (kağıt, karton, plastik, kumaş vb.) şekil ve renk çalışmalarını ailelerle birlikte yapabilirler. Aile üyeleriyle birlikte yaratıcı bir şekilde şekil ve renk kolajları oluşturmak, çocukların motor becerilerini ve renk-hafıza ilişkilerini geliştirebilir.

GÜNLÜK EĞİTİM PLANI

Tarih:19.01.2027

Okulun Adı:

Yaş Grubu:

Öğretmenin Adı Soyadı:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

Bilişsel Gelişim

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

Göstergeler

Dikkat edilmesi gereken nesneye/duruma/olaya odaklanır.

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

Göstergeler

Nesnelerin/varlıkların mekândaki konumunu söyler.

Yönergeye uygun olarak nesne/varlığı doğru yere yerleştirir.

Yönergeleri takip ederek mekânda konum alır.

Yönerge vererek kişileri mekânda konumlandırır.

Dil Gelişimi

Fiziksel Gelişim ve Sağlık

Kazanım 9. Özgün çizimler yaparak kompozisyon oluşturur.

Göstergeler

Kontrollü karalamalar yapar.

Farklı materyaller kullanarak çizim yapar.

Farklı zeminlerde çizim yapar.

Çeşitli figürler/temel figürler çizer.

Desen oluşturur.

Özgün çizimler yapar.

Belirli çizimlerde kendine özgü imgeler kullanır.

Figürlerinde ayrıntı kullanır.

Anlam bütünlüğü olan bir resim çizer.

Sosyal Duygusal Gelişim

Kazanım 5. Duygularını/davranışlarını yönetmek için baş etme stratejileri kullanır.

Göstergeler

İsteklerini/gereksinimlerini söyler.

Gerektiğinde isteklerini erteler.

Ortamlar/etkinlikler arasındaki geçişlere uyum sağlar.

Kavramlar: Kırmızı, Mavi

ÖĞRENME SÜRECİ

Güne Başlama

Güne, çocuklarla selamlaşma yapılarak başlanır. Çocuklardan bugünkü hava durumunu tahmin etmeleri istenir ve ardından gerçek hava durumu açıklanır. Her çocuğun kendini nasıl hissettiği sorularak güne dair duygularını paylaşması sağlanır.

Dünya haritası veya küre sınıfa getirilir ve çocuklardan Amerika kıtasını bulmaları istenir. Kıtanın konumu gösterildikten sonra, büyüklüğü, kuzey ve güney olarak ayrılması ve bulunduğu okyanuslarla çevresi hakkında bilgiler verilir. Bu sırada çocuklardan kıtayı çevreleyen okyanusları tahmin etmeleri istenir.

Amerika kıtasının farklı kültürleri, dilleri ve yaşam biçimleri üzerinde durulur. Çocuklara, Amerika kıtasında hangi hayvanların yaşadığı, hangi bitkilerin bulunduğu ve hangi yemeklerin popüler olduğu sorularak beyin fırtınası yapılır. Çeşitli resimler gösterilerek her çocuğun bir konu hakkında fikrini paylaşması sağlanır.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

1. Sanat Merkezi: "Renkli Amerika Haritası"

Amaç: Çocuklar Amerika kıtasının farklı ülkelerini ve bölgelerini tanır, yaratıcı düşünme ve ince motor becerilerini geliştirir.

Oyun:

- Çocuklara Amerika kıtasının boş bir haritası verilir.
- Her çocuk, seçtiği bir ülkenin sınırlarını boyar ve o ülkeye özgü hayvanlar, yiyecekler veya ünlü yapılar çizer.
- Bitirilen haritalar bir araya getirilerek sınıfın duvarında büyük bir Amerika kıtası haritası oluşturulur.

2. Bilim Merkezi: "Hayvanların İzinde"

Amaç: Çocuklar Amerika kıtasında yaşayan hayvanları tanır ve hayvanların özellikleri hakkında bilgi edinir.

Oyun:

- Çeşitli hayvan figürleri ve resimleri öğrenme merkezine yerleştirilir.
- Çocuklardan, hayvanları ayak izlerine göre eşleştirmeleri istenir.

Her eşleştirme sonrası, öğretmen hayvanın yaşadığı ortam ve ilginç özellikleri hakkında kısa bilgiler verir.

TOPLANMA TEMİZLİK, KAHVALTI

Oynanırken dađılan merkezler hakkında öđretmen çocuklara bir soru yöneltir. “Çocuklar sabah geldiđinizde sınıfımız dađınık mıydı düzenli miydi? Dađılan bir şey nasıl düzenli hale gelebilir?” soruları karşısında çocukların cevapları alınır. “Hoplayalım zıplayalım, sınıfımızı toplayalım” tekerlemesi eşliğinde çocukların merkezleri toplamasına rehberlik edilir ve sınıf toplanır. Eller yıkanıp çocukların kişisel temizlik ihtiyaçlarını karşılamaları sağlanır.

MATEMATİK-TÜRKÇE (BÜTÜNLEŞTİRİLMİŞ GRUP ETKİNLİĐİ)

Etkinlik Adı:

Sözcükler: Rota, Amerika, Para Birimi, Bayrak, Kovboy

Deđerler:

Materyaller: Dünya haritası veya küre

Amerika kıtasını temsil eden bayrak, hayvan figürleri, kültürel objeler

Latin Amerika müzikleri veya Amerikan halk şarkıları

Amerika kıtasına özgü yiyecek ve hayvan resimleri

Çocuklar dünya haritası veya küre etrafında toplanır.

Amerika kıtasının kuzey, orta ve güney bölümleri gösterilir ve her bölüm hakkında kısa bilgiler verilir. Örneđin, Kuzey Amerika'da hangi ülkeler olduđu, Güney Amerika'nın ünlü ormanları gibi. Çocuklar, haritada ellerine verilen ülke veya hayvan kartlarını dođru yerlere yerleştirir. Her dođru yerleştirme sonrası ilgili bölge hakkında daha fazla bilgi paylaşılır.

Çocuklara Amerika kıtasındaki farklı ülkelerin kültürlerinden kısa bilgiler okunur. Geleneksel kıyafet minyatür örnekleri çocuklara gösterilir. Çocuklar sırayla kıyafetlerin bazı parçalarını giyer ve hangi ülkeye ait olduđunu tahmin eder.

Latin Amerika müzikleri çalınır ve her çocuđun seçtiđi bir ülkenin dans figürlerini taklit etmesi istenir.

AÇIK ALANDA OYUN

Oyunu oynayacak beş oyuncu içinden, iplerden geçiş yapacak oyuncuyu belirlemek için sayışmaca yapılır. İpten geçecek bir oyuncu belirlenir. Diđer dört oyuncu 10-15 metre uzunluğunda iki ucu birbirine bağlanmış olan ipi ellerine alarak dört farklı noktada durup ipin içirisinden geçiş yapılabilecek karmaşık bir şekil verirler. Diđer oyuncu ipe değmeden ipin belirlenen bir noktasından girip belirlenen diđer noktasından çıkmaya çalışır. Geçiş sırasında ipe değerse ya nar ve sıra diđer bir oyuncuya geçer. Tüm oyuncular sırayla ipten geçiş yaparlar. İpe değmeden geçmeyi başaran oyuncular oyunu kazanır. Kazananlar arasında ikinci bir tur yapılabilir. Bu şekilde oyunun birincisi belli olur.

TOPLANMA, TEMİZLİK, KAHVALTI, GEÇİŞLER

Açık alanda oyunun ardından çocuklar temizlik için lavabolara geçer

SANAT-MATEMATİK (BÜTÜNLEŞTİRİLMİŞ GRUP ETKİNLİĞİ)

Etkinlik Adı:

Sözcükler:

Değerler:

Materyaller:

Çocuklara Amerika kıtasına özgü çeşitli hayvan figürleri dağıtılır.

Her çocuktan, hayvanının yaşadığı habitatı boyaması istenir (örneğin, lama için dağlar, jaguar için orman).

Her hayvan hakkında kısa bilgiler verilir: Ne yerler, nerede yaşarlar, hangi özellikleri vardır gibi. (

Boyamalar tamamlandıktan sonra, hayvan figürleri ve habitat resimleri bir panoda sergilenir. Öğretmen etkinlik kitabı için çocuklardan materyalleri almalarını ister ve çalışma alanına geçiş yapılır. (Okul yolculuğum, 4.Kitap, s: 33,34)

DEĞERLENDİRME

Çocukla Günü Değerlendirme:

- Amerika kıtasında kaç bölge olduğunu hatırlıyor musun? Bu bölgeler hangileriydi?
- Haritada yerleştirdiğimiz ülkelerden biri hakkında neler öğrendin?
- Hangi ülkenin geleneksel kıyafetini giymeyi denedin? Bu kıyafet hakkında ne öğrendin?
- Hangi dans figürünü yapmayı daha çok sevdin? Bu dans hangi ülkeye aitti?
- Hangi hayvanın figürünü boyadın? Bu hayvan nerede yaşıyor ve ne yiyor?
- Boyadığın habitat hakkında ne öğrendin?
- Amerika kıtasındaki hangi manzarayı çizdin? Bu manzarayı seçme nedenin nedir?
- Çizim yaparken öğrendiğin en ilginç şey neydi?

Genel Değerlendirme:

AİLE/TOPLUM KATILIMI

Çocuklar, ailelerine Amerika'nın hangi bölgesinde hangi hayvanların yaşadığını anlatabilirler. Aileler, çocuklarına Amerika kıtasının doğal yaşamını ve kültürünü anlatan kitaplar okuyabilir veya internet üzerinden kısa videolar izleyebilirler

GÜNLÜK EĞİTİM PLANI

Tarih:20.01.2027

Okulun Adı:

Yaş Grubu:

Öğretmenin Adı Soyadı:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

Bilişsel Gelişim

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

Göstergeler

Dikkat edilmesi gereken nesneye/duruma/olaya odaklanır.

Kazanım 22. Bir hedefe ulaşmak için planlama yapar.

Göstergeler

Kendine bir hedef belirler.

Hedefini gerçekleştirme motivasyonunu açıklar.

Hedefe ulaşmak için gerekli aşamaları ifade eder.

Hedefe yönelik harekete geçer

Dil Gelişimi

Kazanım 1. Sesleri ayırt eder.

Göstergeler

Sesin kaynağını söyler.

Sesin geldiği yönü söyler.

Sesin özelliğini söyler.

Sesler arasındaki benzerlik/farklılıkları açıklar.

Verilen sese benzer sesler çıkarır.

Fiziksel Gelişim ve Sağlık

Kazanım 1. Bedenini fark eder.

Göstergeler

Bedenini/beden bölümlerini işlevine uygun olarak kullanır.

Beden bölümlerini farklı amaçlara uygun olarak koordineli kullanır.

Nesne/varlıklara göre beden pozisyonunu belirler.

Sosyal Duygusal Gelişim

Kazanım 5. Duygularını/davranışlarını yönetmek için baş etme stratejileri kullanır.

Göstergeler

İsteklerini/gereksinimlerini söyler.

Gerektiğinde isteklerini erteler.

Ortamlar/etkinlikler arasındaki geçişlere uyum sağlar.

Kavramlar: Sesli-Sessiz

ÖĞRENME SÜRECİ

Güne Başlama

Güne başlama zamanı için çocuklarla daire şeklinde oturulur ve pelüş bir tavşan tanıtılarak etkinlik başlatılır. Öğretmen, “Tavşanımız sessiz ortamları çok seviyor, ama fazla ses olduğunda korkuyor. Ona yardım edebilir miyiz?” diyerek çocukların dikkatini toplar. Ardından “Sessiz” ve “Sesli” yazılı kartları göstererek kısa bir açıklama yapar: “Sessiz olduğumuzda tavşan çok mutlu oluyor, ama sesli olduğumuzda korkabiliyor.” Çocuklara önce fısıldayarak adlarını söylemeleri (sessiz), sonra yüksek sesle tekrar etmeleri (sesli) istenir. Daha sonra öğretmen bir zil ya da marakas çalarak çıkan sesin sessiz mi yoksa sesli mi olduğunu çocukların tahmin etmesini ister. Çocukların sesleri deneyimlemesi için sırayla enstrümanları çalmalarına fırsat verilir. Etkinlik sonunda tavşanın rahatlaması için tüm çocukların sessiz bir şekilde yerine oturması istenir ve etkinlik tamamlanır.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Hava durumu ile ilgili öğrenme merkezlerinde çeşitli oyunlar düzenlenir. **Dramatik oyun merkezinde**, “Hava Durumu Sunucusu Oluyoruz” oyunu oynanır. Çocuklar sırayla oyuncak bir mikrofon alır, hava durumu panosuna güneş, bulut, yağmur gibi simgeler yerleştirir ve o günün hava durumunu arkadaşlarına sunar. Diğer çocuklar ise hava durumuna uygun hareketlerle (şemsiye açma, atkı takma, güneşlenme) sunucuya eşlik eder. **Sanat merkezinde**, “Hava Durumu Tablosu Yapıyoruz” etkinliği gerçekleştirilir. Çocuklar, mavi fon kartonları üzerine pamukla bulut, sarı kağıtla güneş ve kar taneleri yapıştırarak kendi hava durumu tablolarını oluşturur. Tabloyu tamamladıktan sonra her çocuk, hazırladığı resmi arkadaşlarına hava durumu raporu şeklinde tanıtır. **Fen merkezinde** ise “Yağmur Bulutu Deneyi” yapılır. Şeffaf bir kavanoz su ile doldurulur, üzerine tıraş köpüğü sıkılır ve mavi gıda boyası damlatılır. Çocuklar, gıda boyasının köpükten suya geçişini izleyerek yağmurun oluşum sürecini öğrenir. Bu etkinliklerle çocuklar, hava durumunu eğlenerek keşfeder

TOPLANMA TEMİZLİK, KAHVALTI

Oynanırken dağılan merkezler hakkında öğretmen çocuklara bir soru yöneltir. “Çocuklar sabah geldiğinizde sınıfımız dağınık mıydı düzenli miydi? Dağılan bir şey nasıl düzenli hale gelebilir?” soruları karşısında çocukların cevapları alınır. “Hoplayalım zıplayalım, sınıfımızı toplayalım” tekerlemesi eşliğinde çocukların merkezleri toplamasına rehberlik edilir ve sınıf toplanır. Eller yıkanıp çocukların kişisel temizlik ihtiyaçlarını karşılamaları sağlanır

TÜRKÇE ETKİNLİĞİ

Etkinlik Adı:

Sözcükler: Kar Tanesi, Ritim

Değerler:

Materyaller: Çeşitli Ritim Aletleri (Davul, Marakas, Ziller, Tef)

Çocuklar bir çember oluşturur ve öğretmen elinde bir pelüş tavşanla etkinliği başlatır.

Bir zamanlar büyük bir ormanda, Sessiz Tavşan adında sevimli bir tavşan yaşamış. Sessiz Tavşan, sessiz ortamlarda çok mutlu olurmuş, çünkü kulakları o kadar hassasmış ki, fazla gürültü olduğunda biraz korkarmış. Ancak bir gün ormandaki arkadaşları ona, “Biraz sesli ortamları da deneyimlemelisin. Belki eğlenceli olur!” diye öneride bulunmuş. Tavşan, biraz endişelense de bu fikre sıcak bakmış ve bir yolculuğa çıkmaya karar vermiş.

Tavşanın arkadaşları ona yolculuğu boyunca eşlik etmek için bir grup oluşturmuş. Çocuklardan biri hemen bir davul almış, bir diğeri zille eşlik etmek istemiş. Yolculuk başladığında Sessiz Tavşan, “Şimdi sessiz bir şekilde yürümeliyiz ki, ormandaki çiçeklerin kokusunu duyabilsin ve kuşların şarkısını dinleyebileyim” demiş. Çocuklar, Sessiz Tavşan’a uyum sağlayarak parmak uçlarında yürümüş, sadece fısıldayarak ona iyi dileklerde bulunmuşlar.

Ancak bir süre sonra Tavşan durmuş ve şöyle demiş: “Peki ya sesli ortamlar? Biraz da onları deneyimlemeliyim!” Bu kez çocuklar ellerindeki zil ve davulları çalmaya başlamış, alkışlarla ve şarkılarla Tavşan’a eşlik etmişler. Tavşan önce biraz şaşırılmış, ama sonra bu gürültülü neşeden keyif almaya başlamış.

Yolculuk boyunca Sessiz Tavşan ve arkadaşları, sessizlik ve gürültü arasında gidip gelmiş. Tavşan her durakta, “Şimdi sessiz olalım, etrafı dinleyelim” ya da “Haydi ses çıkaralım ve biraz eğlenelim!” diyerek grubuna liderlik etmiş. Günün sonunda, Tavşan arkadaşlarına dönerek şöyle demiş: “Sessizliği çok seviyorum, ama sesli ortamlarda da eğlenebileceğimi öğrendim. Siz de seslerin nasıl hissettirdiğini fark ettiniz mi?” Çocuklar başlarını sallayarak bu güzel yolculuk için teşekkür etmişler.

Böylece Sessiz Tavşan hem sessizliği hem de sesliliği seven bir yolcu olmuş ve bu macerasını ormandaki diğer arkadaşlarına anlatmaya başlamış. 😊 (Okul Yolculuğum,4. Kitap, s: 36)

AÇIK ALANDA OYUN

Oyunun başında öğrenci sayısına bağlı olarak en az iki adet grup oluşturulur. Öğrenciler bulundukları grupta birbirleri arkasına dizilirler ve bacaklarını kol mesafesinde açarlar. En öndeki öğrenciye bir top verilir ve öğretmen düdüğünü çaldığı anda öndeki öğrenci bacaklarının arasından arkadaki öğrenciye topu uzatır. Bu şekilde en arkadaki öğrenciye kadar top iletilir. En arkadaki öğrenci topu aldıktan sonra en öne geçer ve yine aynı şekilde oyuna devam edilir.

Bu esnada topu başka bir yere kaçırdılarsa kaçırın öğrenci topu alıp tekrardan arkasındaki öğrenciye iletir. Bütün öğrenciler birer defa topla koşarak eski yerine gelinceye kadar oyuna devam edilir. Oyunu hangi grup önce tamamlarsa o grup oyunu kazanır.

TOPLANMA, TEMİZLİK, KAHVALTI, GEÇİŞLER

Açık alanda oyunun ardından çocuklar temizlik için lavabolara geçer

MÜZİK-HAREKET (BÜTÜNLEŞTİRİLMİŞ GRUP ETKİNLİĞİ)

Etkinlik Adı:

Sözcükler:

Değerler:

Materyaller:

Öğretmen hikaye sonrasında çocukları müzik merkezine davet ederek bir ritim oyunu oynayacaklarını hatırlatır. Öğretmen, çocukları yarım ay şeklinde oturtur ve her çocuğa bir plastik bardak verir. Etkinlik, “Bugün kar taneleri gibi dans edip onların seslerini ritimle canlandıracağız!” açıklamasıyla başlar. Önce öğretmen, bardakla hafif tıklamalar yaparak kar tanelerinin sessizce yere düştüğünü temsil eder. Ardından marakasla yavaş bir ritim tutarak “Yavaş yavaş yağın kar taneleri” ifadesini tekrarlar ve çocuklardan aynı şekilde ritim tutmalarını ister.

Daha sonra hızlı yağın kar yağışını canlandırmak için bardaklarla daha hızlı tıklamalar yapılır ve “Hızlı yağın kar taneleri” ifadesiyle ritim tutulur.(Öğretmen ritim kartlarını göstererek çocuklardan kartta yazan hıza uygun ritim çalışmaları yapmalarını ister. Örneğin, “yavaş” kartında tıklamalar yavaşça, “hızlı” kartında ise hızlıca yapılır.

Son olarak, kar temalı bir fon müziği açılır ve çocuklar, müziğin temposuna uygun ritimler yaparak etkinliği tamamlar. Ritim çalışması boyunca, kar tanelerinin hareketlerini hayal etmeleri istenerek hayal gücü desteklenir. Etkinlik, “Kar taneleri sessizce dinlenmeye çekiliyor” diyerek ritmi yavaşlatıp bitirerek sonlandırılır. (Okul yolculuğum, 4. Kitap, s:35)

DEĞERLENDİRME

Çocukla Günü Değerlendirme:

- Bugün kar tanelerinin yavaş ve hızlı hareketlerini ritimle canlandırırken en çok hangi kısmı sevdin?
- Yavaş yağın kar tanelerini canlandırmak mı, hızlı yağın kar tanelerini canlandırmak mı daha eğlenceliydi? Neden?
- Bardaklarla ritim yaparken ellerini nasıl kullandığını fark ettin mi?
- Hangi ritim kartını gördüğünde tıklama hızını değiştirdin? Yavaş mı, hızlı mı?
- Ritim yaparken kar tanelerini hayal edebildin mi? Onlar nasıl görünüyorlardı?

- Müziğin temposuna göre ritim tutmak kolay mıydı? Hangi kısımda zorlandın?
- Eğer başka bir kar tanesi sesi olsaydı, nasıl bir ritimle çalmak isterdin?

Genel Değerlendirme:

AİLE/TOPLUM KATILIMI

Ailelere, çocuklarıyla birlikte evde ritim çalışması yapabilecekleri basit bir görev verilebilir.

Örneğin, evdeki sesli nesneleri (tabak, bardak, sesli oyuncaklar) kullanarak kar tanelerinin yavaş ve hızlı hareketlerini ritimle canlandırmalarını isteyebilirsiniz. Aileler, etkinliği video

kaydederek çocuklarının ritim çalışmalarını öğretmenlerine gönderir, böylece evdeki ritim

etkinlikleri okulda yapılan çalışmayla bağlanmış olur.

GÜNLÜK EĞİTİM PLANI

Tarih:21.01.2027

Okulun Adı:

Yaş Grubu:

Öğretmenin Adı Soyadı:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

Bilişsel Gelişim

Kazanım 8. Çeşitli örüntüler geliştirir.

Göstergeler

Çevresindeki/günlük yaşamındaki basit örüntüleri gösterir.

İki ve daha fazla ögeden oluşan örüntüdeki kuralı söyler.

Modele bakarak örüntüyü kopyalar.

Örüntüyü kuralına göre devam ettirir.

Örüntüde eksik bırakılan ögeyi söyler.

Özgün örüntüler oluşturur.

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

Göstergeler

Nesnelerin/varlıkların mekândaki konumunu söyler.

Yönergeye uygun olarak nesne/varlığı doğru yere yerleştirir.

Yönergeleri takip ederek mekânda konum alır.

Yönerge vererek kişileri mekânda konumlandırır.

Kazanım 27. Üst bilişsel becerileri değerlendirir.

Göstergeler

Üst bilişsel bir görevi yerine getireni gözlemler.

Üst bilişsel bir göreve ilişkin işlem basamaklarını sıralar.

Üst bilişsel görevi başarmak için kullandığı stratejileri açıklar.

Üst bilişsel görev hakkında yorum yapar.

Sosyal Duygusal Gelişim

Kazanım 5. Duygularını/davranışlarını yönetmek için baş etme stratejileri kullanır.

Göstergeler

İsteklerini/gereksinimlerini söyler.

Gerektiğinde isteklerini erteler.

Ortamlar/etkinlikler arasındaki geçişlere uyum sağlar.

Kavramlar: Kare, Üçgen, Daire, Çember, Dikdörtgen, Örüntü

ÖĞRENME SÜRECİ

Güne Başlama

Bugün, çocuklar sabah grubuna toplandığında, öğretmen onları renkli şekil kartları ile karşılar. Öğretmen, “Günaydın çocuklar! Bugün şekillerin dünyasına yolculuğa çıkıyoruz. Hangi şekilleri biliyorsunuz?” diyerek çocukların ilgisini çeker. Çocuklar sırayla bildikleri şekilleri söyler ve öğretmen, her bir şekli kartlardan göstererek adlarını tekrar eder. Ardından öğretmen, “Bu daire, bu kare, bu üçgen!” diyerek farklı şekillerin özelliklerini açıklamaya başlar. Çocuklara, “Dairenin kenarı var mı?” “Kare dört kenarlı mı?” gibi sorular sorarak şekiller hakkında sohbet eder. Çocuklar, ellerindeki renkli şekil kartlarıyla eşleşen objeleri bulmaya çalışır ve “Bu daire gibi bir topum var!” veya “Bu üçgen gibi bir masa köşem var!” gibi örnekler verirler. Etkinlik, öğretmenin şekillerin yer aldığı büyük bir posterini göstererek çocukları posterin etrafına davet etmesiyle devam eder. Poster üzerinde daire, üçgen, kare ve dikdörtgen gibi şekillerin çizildiği alanlar işaret edilir.)Çocuklar sırayla her şekli dokunarak tanır ve öğretmene şekil hakkında bir şeyler söyler. Bu şekilde, güne renkli ve eğlenceli bir başlangıç yapılmış olur. (Okul Yolculuğum, 4. Kitap, s:37)

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Öğretmen, sınıfı veya açık alanı iki bölüme ayırır: **Suda Yaşayanlar Alanı** ve **Karada Yaşayanlar Alanı**.

Çocuklara hayvan kartları verilir. Her bir çocuk, kendisine verilen kartta yer alan canlıyı taklit edecektir.

Suda Yaşayan Canlılar alanında yer alan çocuklar, suyun içinde hareket ediyormuş gibi taklit yapar (örneğin, balina yüzme hareketi yapabilir).

Karada Yaşayan Canlılar alanındaki çocuklar, o canlıyı karada taklit eder (örneğin, tavuk gagalama hareketi yapabilir, aslan mırlama ve koşma hareketleri yapabilir).

Öğretmen, her iki alandaki çocuklara hangi canlıyı taklit ettiklerini ve o canlıların yaşam alanlarını hatırlatarak eğlenceli bir yarışma haline getirebilir

TOPLANMA TEMİZLİK, KAHVALTI

Oynanırken dağılan merkezler hakkında öğretmen çocuklara bir soru yöneltir. “Çocuklar sabah geldiğinizde sınıfımız dağınık mıydı düzenli miydi? Dağılan bir şey nasıl düzenli hale gelebilir?” soruları karşısında çocukların cevapları alınır. “Hoplayalım zıplayalım, sınıfımızı toplayalım” tekerlemesi eşliğinde çocukların merkezleri toplamasına rehberlik edilir ve sınıf toplanır. Eller yıkanıp çocukların kişisel temizlik ihtiyaçlarını karşılamaları sağlanır.

TÜRKÇE-SANAT (BÜTÜNLEŞTİRİLMİŞ GRUP ETKİNLİĞİ)

Etkinlik Adı:

Sözcükler:

Değerler: Farklı Görseller.

Materyaller:

Etkinlik, çocuklara sabrın ne demek olduğunu anlatmakla başlar. Öğretmen, “Sabır, bir şeyin olmasını beklerken sakin kalabilmektir. Hepimizin sabırlı olmaya ihtiyacı vardır. Şimdi hep birlikte sabırlı olmayı öğreneelim!” diyerek etkinliği başlatır. Ardından, öğretmen bir sabır hikayesi anlatır. Hikâye, bir çocuğun büyük bir sabırla bekleyerek istediği şeyi elde etmesini anlatan kısa bir öykü olabilir. Hikâyede, çocuğun sabırlı olmanın ne kadar değerli olduğunu fark etmesi sağlanır.

Hikâyenin ardından çocuklar, öğretmenin rehberliğinde küçük taşları veya plastik objeleri boyamaya başlarlar. Her çocuk, kendi taşına bir "sabır taşı" gibi özel bir anlam yükler. Taşlar, sabırlı olmayı hatırlatacak renkler veya desenlerle boyanır. Bu taşlar, birer sembol haline gelir; çocuklar, sabır gerektiren bir durumla karşılaştıklarında taşlarını elinde tutarak sakinleşmeyi deneyebilirler.

Etkinlik sonunda, öğretmen çocuklara taşlarını sınıf içinde güvenli bir şekilde saklamalarını ve gerektiğinde sabırlarını hatırlamak için kullanmalarını önerir. “Şimdi sabır taşlarınıza bakın ve sabırlı olmanın ne kadar güçlü bir şey olduğunu düşünün,” diyerek etkinlik sonlandırılır.

Bu etkinlik, çocukların sabırlı olma yeteneklerini geliştirirken, aynı zamanda kendilerini sakinleştirebilecek araçlar sunar.

AÇIK ALANDA OYUN

oyuncular çember oluşturacak şekilde toplanırlar ve çemberin tam ortasına topu yerleştirirler. Oyunculardan biri sayışmacı ile ebeyi belirler. Ebe topa doğru koşarken diğerleri de kaçar. Ebe topu eline alır ve “Dur!” der. Diğer oyuncular oldukları yerde kıpırdamadan dururlar. Ebe elindeki topu diğer oyunculardan birine isabet ettir meye çalışır. İsabet ederse vurduğu oyuncu ebe olur. Topu alıp ortaya gelene kadar oyuncuları kaçar. Ebe orta alana geldiği anda “Dur!” der ve oyuncular durur. Topu diğer oyunculara isabet ettirmek için topu atar. Herhangi bir oyuncuya isabet etmezse ebe yine kendisi olur, ebe topu alıp yerine geçene kadar diğer oyuncular kaçar. Oyun bu döngüyle devam eder.

TOPLANMA, TEMİZLİK, KAHVALTI, GEÇİŞLER

Açık alanda oyunun ardından çocuklar temizlik için lavabolara geçer

MATEMATİK ETKİNLİĞİ

Etkinlik Adı:

Sözcükler:

Değerler:

Materyaller:

Öğretmen daha sonra çocuklarla birlikte örüntü kavramı üzerine çalışır. Etkinlik, çocuklara sayı örüntülerinin ne olduğunu açıklamakla başlar. Öğretmen, “Bir örüntü, aynı düzeni tekrar eden bir sıralamadır. Örneğin, 1, 2, 1, 2 gibi sayıların tekrar etmesi bir örüntüdür,” diyerek örnek verir. Ardından, öğretmen çocuklara sabırlı olmayı anlatan bir hikaye paylaşır. Bu hikayede, sabırlı bir karakterin her adımda bir örüntü takip ederek hedefine ulaşması anlatılır.

Çocuklara renkli bloklar veya boncuklar dağıtılır. Bu bloklar, sayı örüntüsünü oluşturmak için kullanılacaktır. Öğretmen, örneğin 2, 4, 2, 4 gibi bir örüntü gösterir ve “Şimdi bu örüntüyü birlikte yapalım. İlk önce 2, sonra 4, sonra tekrar 2, sonra tekrar 4... Sabırlı bir şekilde sırayı takip edelim,” diyerek çocuklara rehberlik eder. Çocuklar, sayı kartlarını ve bloklarını kullanarak sabırlı bir şekilde örüntüyü oluştururlar.(

Etkinliğin ilerleyen kısmında, öğretmen çocuklardan kendi örüntülerini oluşturmalarını ister. Örneğin, “1, 3, 1, 3” veya “5, 3, 5, 3” gibi yeni örüntüler çocuklar tarafından hazırlanır. Bu süreçte çocuklar, sayılarla ve sabırla çalışarak örüntülerin nasıl devam ettiğini anlamaya başlarlar.

Son olarak, her çocuk oluşturduğu örüntüyü öğretmene ve arkadaşlarına gösterir. “Sabırlı olalım, örüntülerimizi dikkatlice takip edelim ve her sırayı doğru yapalım,” diyerek etkinlik tamamlanır.

Bu etkinlik, çocuklara sayı örüntülerini öğretirken sabırla çalışmanın değerini kavratır. Hem matematiksel becerileri geliştirir hem de sabırlı olmayı eğlenceli bir şekilde öğretir. (Okul Yolculuğum, 4. Kitap, s:38,39)

DEĞERLENDİRME**Çocukla Günü Değerlendirme:**

- Bugün sayı örüntüsü yaparken hangi sayıları kullandık?
 - Sabırlı olmanın örüntü yapmada nasıl bir etkisi oldu?
 - Hangi örüntü daha kolay oldu, hangi örüntüde sabırlı olman gerekti?
 - Bir örüntü oluştururken sabırsızlandığın bir an oldu mu? O zaman ne yaptın?
 - Senin oluşturduğun örüntü nasıl bir örüntüydü? Hangi sayılar birbirini takip etti?
 - Sabırlı olduğunda örüntüleri tamamlamak daha kolay mıydı?
 - Örüntü yaparken sabır sana başka bir şekilde yardımcı oldu mu?
 - Başka hangi sayı örüntülerini yaratmak istersin?
 - Sabırla yaptığın örüntüyü arkadaşlarınla paylaştığında nasıl hissettin?
 - Sabırlı olmanın diğer hayat durumlarında da yardımcı olduğunu düşünüyor musun?
- Hangi durumlarda sabır gereklidir?

Genel Deęerlendirme:**AİLE/TOPLUM KATILIMI**

Okul, aileler ve yerel toplum arasında gl bir iř birlięi saęlanabilir. Aileler, okul etkinliklerine katılmakla birlikte, toplumsal etkinliklere de ocuklarıyla birlikte katılarak eęlenceli bir ęrenme ortamı yaratabilirler. rneęin, yerel bir ktphane ile iř birlięi yapılarak, ocuklara sabırlı olmayı anlatan kitaplar okuyabilir ve ardından bu kitaplardan yola ıkarak sayı rntlerini oluřturma etkinlikleri dzenlenebilir. Toplum yeleri de bu etkinliklere dahil olarak, ocuklara farklı perspektifler sunabilirler.

GÜNLÜK EĞİTİM PLANI

Tarih:22.01.2027

Okulun Adı:

Yaş Grubu:

Öğretmenin Adı Soyadı:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

Bilişsel Gelişim

Kazanım 22. Bir hedefe ulaşmak için planlama yapar.

Göstergeler

Kendine bir hedef belirler.

Hedefini gerçekleştirme motivasyonunu açıklar.

Hedefe ulaşmak için gerekli aşamaları ifade eder.

Hedefe yönelik harekete geçer

Dil Gelişimi

Kazanım 1. Sesleri ayırt eder.

Göstergeler

Sesin kaynağını söyler.

Sesin geldiği yönü söyler.

Sesin özelliğini söyler.

Sesler arasındaki benzerlik/farklılıkları açıklar.

Verilen sese benzer sesler çıkarır.

Dinlediklerini/izlediklerini çeşitli yollarla sergiler.

Kazanım 9. Ses bilgisi farkındalığı gösterir.

Göstergeler

Cümleyi sözcüklerine ayırır.

Sözcükleri hecelerine ayırır.

Sözcüklerin ilk sesini söyler.

Sözcüklerin son sesini söyler.

Fiziksel Gelişim ve Sağlık

Kazanım 1. Bedenini fark eder.

Göstergeler

Bedenini/beden bölümlerini işlevine uygun olarak kullanır.

Beden bölümlerini farklı amaçlara uygun olarak koordineli kullanır.

Nesne/varlıklara göre beden pozisyonunu belirler.

Bedeninin/beden bölümlerinin pozisyonunu açıklar.

Sosyal Duygusal Gelişim

Kazanım 5. Duygularını/davranışlarını yönetmek için baş etme stratejileri kullanır.

Göstergeler

İsteklerini/gereksinimlerini söyler.

Gerektiğinde isteklerini erteler.

Kavramlar: Sağlıklı-Sağlıksız

ÖĞRENME SÜRECİ

Güne Başlama

Bugün güne enerjik bir başlangıç yapmak için spor yaparak başlayacağız. Öğretmen, çocukları sıcacık bir şekilde selamladıktan sonra “Bugün vücudumuzu nasıl çalıştırabiliriz? Spor yapmak, vücudumuza iyi gelir hem sağlıklı oluruz hem de çok eğleniriz!” diyerek sporun faydalarını anlatır. Ardından, basit ve eğlenceli bir ısınma hareketi yaparak çocuklar hareket etmeye başlar. Çocuklar, öğretmenin liderliğinde "baş sağa, baş sola, kollar yukarı, kollar aşağı" gibi yönlendirmelerle vücutlarını hareket ettirirler.(

Hareketler sırasında öğretmen, çocukları motive eder: “Hadi bakalım, herkes çok hızlı! Kollarımızı yukarı kaldırarak güne başlıyoruz. Spor yapmak, bedenimize enerji verir ve gün boyunca daha güçlü olmamıza yardımcı olur!” Bu sırada öğretmen, hareketlerin ardından çocuklara birkaç derin nefes almayı hatırlatır ve güne daha dinç başlamalarını sağlar. Çocuklar, spor yaparken bedenlerini nasıl daha güçlü hissedebileceklerini öğrenir ve birlikte eğlenceli bir şekilde hareket ederler.((Okul yolculuğum, 4. Kitap, s:40)

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Öğretmen sağlıklı yaşamın insanlar için ne kadar önemli olduğunu çocuklara göstermek amaçlı önceden sınıfta sağlıklı yaşama dair öğrenme merkezleri oluşturur.

Sağlıklı Yaşam ile İlgili Öğrenme Merkezlerinde Oyun

Oyun Adı: "Sağlıklı Yaşam Yolculuğu"

Bu oyun, çocukların sağlıklı yaşam alışkanlıklarını eğlenceli bir şekilde öğrenmelerini sağlar. Çocuklar, oyun sırasında sağlıklı yemek seçimleri yapma, egzersiz yapma, uyku düzeni sağlama ve kişisel hijyen gibi konuları keşfederler.

Oyun Merkezi 1: Sağlıklı Beslenme Çocuklar, bir masanın etrafına toplanır ve masada sağlıklı yiyecekler (sebzeler, meyveler, tam tahıllı gıdalar) ve sağlıksız yiyecekler (şekerli atıştırmalıklar, fast food) yer alır. Çocuklar, yiyecekleri sağlıklı ve sağlıksız olarak ikiye ayırırlar. Bu merkezde, öğretmen çocuklara sağlıklı yemeklerin vücuda nasıl faydalı olduğunu anlatır ve çocuklar, her yiyeceğin besin değerlerini öğrenir.

Oyun Merkezi 2: Egzersiz Zamanı Bu merkezde, çocuklar aktif olmaları için çeşitli egzersizler yaparlar. Öğretmen, çocuklara çeşitli hareketler (örneğin, zıplama, koşma, esneme) yaptırır. Çocuklar, egzersiz yaparken kalp atış hızlarının arttığını hissederler ve spor yapmanın vücutlarına nasıl enerji verdiğini öğrenirler. Bu oyun, çocukların egzersiz yaparak sağlıklı bir yaşam tarzını benimsemelerini teşvik eder.

Oyun Merkezi 3: Hijyen ve Temizlik Bu merkezde, çocuklar sağlıklı bir yaşam için hijyenin önemini öğrenir. Öğretmen, çocuklara el yıkama, diş fırçalama ve vücut temizliğini anlatan kısa bir drama gösterisi yapar. Çocuklar, ellerini yıkayarak, dişlerini fırçalayarak ve temizlikle ilgili diğer aktiviteleri yaparak sağlıklı yaşam alışkanlıklarını eğlenceli bir şekilde öğrenirler.

Oyun Merkezi 4: Uyku Düzeni Çocuklar, sağlıklı bir yaşamın bir parçası olarak iyi bir uyku düzeninin önemini keşfederler. Bu merkezde, çocuklara uykuya geçişle ilgili rahatlatıcı aktiviteler yapılır. Öğretmen, çocuklara yeterli uyku almanın nasıl zinde hissettirdiğini anlatır ve bir uyku rutinini simüle eden bir oyun oynanır. Çocuklar, sağlıklı bir uyku düzeni kurmanın, günlük enerjilerini artırmak için ne kadar önemli olduğunu anlarlar.(

Oyun Merkezi 5: Sağlıklı Yaşam Yolu Bu merkezde, çocuklar bir “sağlıklı yaşam yoluna adım atarlar. Öğretmen, bir yol haritası çizer ve çocuklar bu yolda sağlıklı yaşamla ilgili adımlar atarlar. Örneğin, “Bir porsiyon sebze yediğinizde bir adım ilerleyin, bir dakika koştuğunuzda bir adım ilerleyin” gibi yönergelerle çocuklar, sağlıklı yaşam alışkanlıklarını adım adım öğrenirler.

TOPLANMA TEMİZLİK, KAHVALTI

Oynanırken dağılan merkezler hakkında öğretmen çocuklara bir soru yöneltir. “Çocuklar sabah geldiğinizde sınıfımız dağınık mıydı düzenli miydi? Dağılan bir şey nasıl düzenli hale gelebilir?” soruları karşısında çocukların cevapları alınır. “Hoplayalım zıplayalım, sınıfımızı toplayalım” tekerlemesi eşliğinde çocukların merkezleri toplamasına rehberlik edilir ve sınıf toplanır. Eller yıkanıp çocukların kişisel temizlik ihtiyaçlarını karşılamaları sağlanır.

TÜRKÇE-DRAMA (BÜTÜNLEŞTİRİLMİŞ GRUP ETKİNLİĞİ)

Etkinlik Adı:

Sözcükler: Spor, Sağlıklı Yaşam

Değerler:

Materyaller:

Öğretmen çocukları Türkçe merkezine davet eder ve bir hikaye okuyacağını söyler.

Elif’in Sağlıklı Yaşam Yolculuğu

Bir varmış, bir yokmuş. Küçük bir köyde, sağlıklı yaşamayı çok seven bir kız çocuğu varmış. Adı Elif’miş. Elif, her sabah güneşin doğuşuyla uyanır ve “Bugün sağlıklı bir gün olacak!”

dermiş. Elif'in sağlıklı yaşamaya olan sevgisi o kadar büyükmiş ki, güne başlamak için her zaman sağlıklı alışkanlıkları öncelemiş.

Sabahları, güne başlamadan önce Elif mutlaka büyük bir bardak su içermiş. "Su, bedenimize çok iyi gelir, bizi enerjik tutar!" dermiş Elif. Ardından kahvaltı zamanı gelmiş. Elif, kahvaltısında her zaman taze meyve, sebze ve peynir yemeyi tercih edermiş. "Meyveler ve sebzeler vücudumu güçlendirir!" dermiş. Sağlıklı yiyecekleri çok severmiş çünkü sağlıklı beslenmenin bedenini güçlü tutacağına inanırmış.

Bir gün, Elif okulda arkadaşlarıyla oynarken, zıplamayı, koşmayı ve dans etmeyi çok severmiş. "Egzersiz yapmak hem eğlenceli hem de sağlıklı!" dermiş. Her gün oyun oynamadan önce biraz ısınma hareketleri yapar, sonra bolca koşar ve zıplarmış. Egzersiz yapmak Elif için çok önemliymiş, çünkü vücudunun güçlü olmasını sağlarmış.

Okulda arkadaşlarıyla çok eğlenceli oyunlar oynarken, Elif bir şey daha yapmayı unutmamış: Elleriyle sık sık temas eden şeylerden sonra mutlaka ellerini iyice yıkarmış. "Elleri yıkamak, mikroplardan korunmamızı sağlar!" dermiş. Okulda öğle yemeği zamanı gelince, Elif sağlıklı bir öğün yemeyi unutmazmış. Meyve, sebze, peynir, tam tahıllı ekmek... Bütün bunlar sağlıklı bir beden için gereklidir, diye düşünürmüş.

Gün sonunda, Elif eve geldiğinde bir şey yapmadan önce mutlaka biraz dinlenmeye karar vermiş. "İyi uyumak, sağlıklı bir yaşamın en önemli parçasıdır!" dermiş. Yatmadan önce biraz kitap okur, sonra rahatlayarak uyumaya giderdi. Elif, yeterince uyuyarak sabaha daha güçlü ve enerjik uyanırmış.

Elif'in sağlıklı yaşam alışkanlıkları o kadar sağlamış ki, o her zaman mutlu ve enerjik kalabilmiş. Sağlıklı yemekler yemek, düzenli egzersiz yapmak, hijyen kurallarına uymak ve yeterince uyumak, Elif'i çok sağlıklı ve güçlü yaparmış.

Ve böylece, Elif her gün sağlıklı yaşamaya devam etmiş ve her zaman sağlıklı, mutlu bir çocuk olmuş.(

Öğretmen, "Elif'in Sağlıklı Yaşam Yolculuğu" hikayesini okurken, çocukların dikkatini çekmek için sağlıklı yaşamla ilgili önemli noktaları vurgular ve onların hikayeye dahil olmalarını teşvik eder. Örneğin:

- "Elif sabahları su içmeyi unutmuyor. Siz her gün su içiyor musunuz?"
- "Elif sağlıklı yiyecekler yemeyi seviyor. Hangi sağlıklı yiyecekleri seviyorsunuz?"

AÇIK ALANDA OYUN

oyuncu sayısı en az üç kişi olmakla beraber üst sınır bulunmamaktadır. Oyun çok geniş bir alanda oynanıyorsa alanı sınırlamak için yere yeterli büyüklükte bir çember çizilerek alan sınırlandırılabilir. Oyuna başlamadan önce sayışma yolu ile bir ebe seçilir. Ebe olan kişinin

gözleri mendil ile bağlanır. Diğer oyuncular çeşitli sesler çıkararak yerlerini ebeye belli etmeye çalışırlar, bu esnada ebeye dokunup kaçabilirler. Ebe olan kişi de oyunculardan birini yakalamaya çalışır. Ebe birini yakalamayı başarırsa yeni ebe o oyuncu olur. Oyun bu şekilde devam eder. Oyunda amaç ebeye yakalanmadan oyunu tamamlayabilmektir. Oyunun sonun da hiç yakalanmayan oyuncu oyunun kazananı olur.

TOPLANMA, TEMİZLİK, KAHVALTI, GEÇİŞLER

Açık alanda oyunun ardından çocuklar temizlik için lavabolara geçer

DRAMA-TÜRKÇE (BÜTÜNLEŞTİRİLMİŞ GRUP ETKİNLİĞİ)

Etkinlik Adı:

Sözcükler:

Değerler:

Materyaller:

Hikayede geçen bazı önemli kelimeler ve kavramlar belirlenir:

su, meyve, sebze, egzersiz, hijyen, uyku.

Öğretmen, çocuklara bu kelimeleri gösterir ve her birinin ne anlama geldiğini tartışır.

Bu seslere benzeyen sesler neler, baş harfleri ve son harflerini hissettirme çalışmaları yapılır.

Öğrenciler bu kelimeleri öğrenirken, öğretmen her birini görsel kartlarla destekler (örneğin, bir meyve resmi, bir su şişesi görseli, diş fırçası resmi vb.)

- Su: “Su içmek vücudumuza enerji verir.”
- Meyve ve Sebze: “Meyve ve sebzeler sağlıklıdır ve vücudu güçlendirir.”
- Egzersiz: “Egzersiz yapmak sağlıklı olmamıza yardımcı olur.”
- Hijyen: “Elleri yıkamak ve diş fırçalamak çok önemlidir.”
- Uyku: “İyi uyumak, bedenimizin dinlenmesine yardımcı olur.”

DEĞERLENDİRME

Çocukla Günü Değerlendirme:

- **Elif sabahları güne nasıl başlıyor?**
(Çocuklar, Elif’in sabahları su içerek başladığını anlatmalıdır.)
- **Elif kahvaltısında ne tür yiyecekler tercih ediyor?**
(Çocuklar, meyve, sebze ve sağlıklı yiyeceklerden bahsedebilir.)
- **Egzersiz yapmak neden önemlidir?**
(Çocuklar, egzersiz yaparak vücutlarını güçlü tutabileceklerini açıklayabilir.)
- **Elif oyun oynarken ne yapıyordu?**
(Çocuklar, Elif’in oyun oynarken zıpladığını ve koştuğunu söyleyebilir.)

- **Elif'in sađlıklı alışkanlıkları nelerdir?**

(Çocuklar, su içmek, sađlıklı beslenmek, egzersiz yapmak, hijyen kurallarına uymak ve iyi uyumak gibi sađlıklı alışkanlıkları sıralayabilir.)

- **Sađlıklı yaşamın anlamını nasıl açıklarsın?**

(Çocuklar, sađlıklı beslenme, egzersiz yapma, hijyen ve uyku gibi sađlıklı yaşam alışkanlıklarını tanımlayabilir.)

- **Elif'in sađlıklı alışkanlıkları sana nasıl yardımcı olabilir?**

(Çocuklar, sađlıklı alışkanlıkların enerji, güç, mutluluk ve sađlıklı bir vücut için önemli olduğunu anlatabilir.)

- **Hangi yiyecekler sađlıklıdır?**

(Çocuklar, meyve, sebze, tam tahıllı gıdalar gibi sađlıklı yiyecekleri sıralayabilir.)

Genel Deđerlendirme:

AİLE/TOPLUM KATILIMI

Aileler, çocuklarıyla birlikte sađlıklı kahvaltılar hazırlayabilir. Elif'in hikayesindeki sađlıklı yiyecekleri (meyve, sebze, tam tahıllı ekmek gibi) kullanarak, çocuklara sađlıklı beslenmenin önemi anlatılabilir. Aileler, bu etkinlik sırasında çocuklarının kahvaltıdaki besinleri seçmesine yardımcı olabilirler.

Velilere çocuklarla birlikte ara tatilde yapacakları 15 günlük etkinlik planı gönderilir.

1. Gün: Kar ve Kış Mevsimi ile Tanışma

Etkinlik:

- Kışın Doğası: Kışın nasıl bir mevsim olduğunu, karın nasıl oluştuğunu anlatan bir hikaye okunur. Ardından çocuklar, kışın sembolleri olan kar taneleri, donmuş göletler ve kış hayvanları hakkında konuşurlar.
- Kar Taneleri Yapma: Kağıt üzerine kar taneleri çizilir. Çocuklar bu kar tanelerini kesip renklendirirler.

2. Gün: Evde Bilim Deneyleri

Etkinlik:

- Buz ve Su Deneyi: Bir bardak suya çeşitli nesneler (tahta, plastik, metal) koyarak hangisinin donduğuna dair bir deney yapılır.
- Sıcak ve Soğuk Farkı: Çocuklar elleriyle sıcak ve soğuk suyu karşılaştırarak bu iki durum arasındaki farkları keşfeder.

3. Gün: Hikaye Zamanı ve Yaratıcı Yazma

Etkinlik:

- Kış Hikayesi: Öğretmen bir kış hikayesi anlatır. Çocuklar, hikayenin devamını tahmin eder ve kendi hikayelerini oluştururlar.
- Yazma ve Resim Yapma: Çocuklar kendi kış hikayelerini yazar ve resimler ile süslerler.

4. Gün: Ebeveyn Katılımı - Kış Yiyecekleri

Etkinlik:

- Kış İçecekleri: Ailelerin katılımıyla birlikte sıcak çikolata ve kış çayı yapılır. Çocuklar, bu içeceklerin kışın vücuda nasıl fayda sağladığını tartışır.
- Kış Lezzetleri: Kış sebzeleri (karnabahar, brokoli) hakkında bilgi verilerek, birlikte sağlıklı bir kış yemeği yapılır.

5. Gün: Tam, Yarım, Çeyrek Kavramları

Etkinlik:

- Yemek ve Porsiyon: Peynir, ekmek gibi yiyeceklerle tam, yarım ve çeyrek kavramları anlatılır. Çocuklar bu kavramları somutlaştırarak öğrenir.

6. Gün: Yılbaşı Süsleri Yapımı

Etkinlik:

- Yılbaşı Ağaçları: Çocuklar, yılbaşı ağacını süslemek için kağıttan ve simli malzemelerle süsler yapar.
- Yılbaşı Kartı: Yılbaşı kartları yapıp, sevdiklerine hediye olarak sunacakları kartları renklendirirler.

7. Gün: Tekerlemeler ve Şarkılar

Etkinlik:

- Kış Tekerlemeleri: Kış mevsimiyle ilgili tekerlemeler söylenir. Çocuklar bu tekerlemeleri öğrenir ve birlikte söylerler.
- Kış Şarkıları: Kış mevsimiyle ilgili şarkılar söylenir. Çocuklar şarkılara eşlik eder.

8. Gün: Doğa Yürüyüşü

Etkinlik:

- Kış Yürüyüşü: Ailece yapılan bir doğa yürüyüşünde kışın doğadaki değişimler gözlemlenir.
- Doğa Gözlemi: Çocuklar doğada gördükleri hayvanları ve bitkileri keşfeder, fotoğraflar çeker.

9. Gün: Kış Hayvanları

Etkinlik:

- Kış Hayvanlarını Tanıyalım: Kışın hayatta kalabilen hayvanlar (kar tavşanı, kutup ayısı vb.) hakkında bilgi verilir. Çocuklar, kış hayvanlarının nasıl hayatta kaldığını öğrenir.
- Karton Hayvan Maskeleri: Kış hayvanlarından birinin maskesi yapılır.

10. Gün: Matematik Eğlencesi - Geometrik Şekiller

Etkinlik:

- Geometrik Şekiller: Çocuklar, çeşitli geometrik şekillerin (çember, kare, üçgen vb.) peşinden giderek, bu şekilleri kesip yapıştırarak bir kış sahnesi oluştururlar.

11. Gün: Zihin Geliştiren Oyunlar

Etkinlik:

- Hafıza Oyunu: Kış temalı bir hafıza oyunu oynanır. Kartların üzerinde kışla ilgili nesneler (kar, buz, kış hayvanları vb.) yer alır.
- Puzzle Zamanı: Kış temalı bir puzzle tamamlanır.

12. Gün: Duyusal Keşif - Karın Tekrarı**Etkinlik:**

- Beyaz Hamur: Kar havasını yaratmak için beyaz hamur kullanılarak çocuklar dokunma ve şekil verme yoluyla kış mevsimini hissederler.
- Beyaz Kar Taneleri: Beyaz pamuk toplarıyla kar tanelerinin şekilleri yapılır.

13. Gün: Edebiyat ve Okuma**Etkinlik:**

- Kış Kitapları: Kış temalı çocuk kitapları okunur. Kitaplardan alınan mesajlar üzerinden sohbet edilir.
- Okuma Saati: Çocuklar kendi seçtikleri kısa bir metni okurlar veya öğretmenle birlikte okurlar.

14. Gün: Kış Turu**Etkinlik:**

- Kış Temalı Sinema Günü: Kışla ilgili kısa bir animasyon ya da film izlenir. Ardından film üzerine sohbet edilir.
- Filmdeki Karakterler ile Yaratıcı Aktivite: İzlenen filmdeki karakterlerle ilgili maskeler ve çizimler yapılır.

15. Gün: Kışla İlgili Mini Tiyatro**Etkinlik:**

- Tiyatro Zamanı: Çocuklar, kış temalı kısa bir hikaye veya oyun sahneler. Kendi kostümlerini giyer ve yaratıcılıklarını sergilerler.
- Sahne Gösterisi: Aileler, çocukların kış temalı mini tiyatro gösterisini izler.

Bu 15 günlük yarı yıl tatili etkinlik programı, çocukların hem eğlenmesini hem de öğrenmesini sağlar. Aile katılımı ile pekiştirme, yaratıcı ve öğretici içeriklerle tatilin keyifli geçmesine yardımcı olur.