

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı	
Öğretmen	
Yaş Grubu	60+ Ay
Tarih	14.3.2025

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı:

TADB. Dinleme

Fen Alanı:

FBAB.6.Deney Yapma

FBAB10.Bilimsel Sorgulama Yapma

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

KAVRAMSAL BECERİLER

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.14. Yorumlama Becerisi

KB2.14.SB1. Mevcut olay/konu/durumu incelemek

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

KB2.14.SB3. Kendi ifadeleriyle olay/konu/durumu nesnel, doğru ve anlamı değiştirmeyecek şekilde yeniden ifade etmek

EĞİLİMLER

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

E3.2. Yaratıcılık

E3.4. Analitik Düşünme

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ TABLOLARI

2.1. BENLİK BECERİLERİ (SDB1)

SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma Becerisi)

SDB1.3.SB2. Duygu/düşünce/ davranışlarını dönüştürmek

SDB1.3.SB2.G1. İsteği engellendiğinde nedenini nazik bir şekilde sorar.

SDB1.3.SB2.G2.Verilen cevabı dinler.

SDB1.3.SB2.G3. İsteği engellendiğinde uygun tepkiler göstermeye gayret eder.

DEĞERLER

D3 ÇALIŞKANLIK

D3.3. Araştırmacı ve sorgulayıcı olmak

D3.3.1. Yaratıcılığını geliştirecek faaliyetlere katılır.

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

D3.3.3. Bilimsel, teknolojik alanlardaki gelişmelerle ilgili etkinliklere katılmaya istekli olur.

D16 SORUMLULUK

D16.1. Kendine karşı görevlerini yerine getirmek

D16.1.2. Öz bakımını doğru biçimde ve zamanında yapar.

EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

OB2. DİJİTAL OKURYAZARLIK

OB2.1. Dijital Bilgiye Ulaşma ve Dijital Bilgiyi Tanıma

OB2.1.SB1. Dijital bilgiye erişim yollarını bilmek

OB2.2. Dijital İletişimi Anlama

OB2. 2. SB1. Dijital ortamda iletişim araçlarını tanımak

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

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

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı

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

TADB.2.a. Dinledikleri/izledikleri materyaller ile ön bilgileri arasında bağlantı kurar.

TADB.2.b. Dinledikleri/izledikleri materyaller hakkındaki tahminini söyler.

TADB.2.e. Dinledikleri/izledikleri hakkında onaylama/reddetme gibi uygun tepkiler verir.

Fen Alanı

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

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

FAB.6.b. Merak ettiği konuya ilişkin basit düzeyde deney tasarlar.

FAB.10. Fene yönelik günlük hayatla ilişki olay, olgu ve/veya durumlara yönelik bilimsel sorgulama yapabilme

FAB.10.b. Tasarladığı basit modeli gerçek hayattaki karşılığı ile birlikte değerlendirerek fikirlerini açıklar.

Sanat Alanı

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

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

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

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Kavramlar:

Zıt: Doğru-Yanlış

Sözcükler: Bilim, bilim insanı, icat, teknoloji, internet, keşif, büyüteç

Materyaller: Hikaye kitabı, çalışma kağıtları, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, boş ilaç kutuları, çeşitli kapaklar, kağıt rulosu, büyüteç

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf/Bahçe

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Okula Geliş ve Karşılama

Çember Zamanı

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklar gelmeden sınıf hazırlanır. Gelen çocuklar kapıda karşılanır ve selamlanır, çocukların ayakkabılarını koymaları ve pandiflerini giymeleri için rehberlik edilir.

Çocukların sandalyelerini alarak çember şeklinde oturmaları sağlanır. Çocukların o günkü duygu ve düşünceleri sorulur ve her çocuğun konuşması için ceseratlendirilir. O günün sınıf yoklaması alınır ve mandallarla ilgili daha önce öğretilen yoklama rutininin doğru bir şekilde yapılıp yapılmadığı kontrol edilir.

Güne sağlıklı başlamak için ["Level Up 5 \(Monster Mania\)-Sabah Sporu"](#) hareketleri hep birlikte yapılır.(E2.5.) Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.

Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanarak merkezlere geçerler.

Öğrenme merkezlerine bilim ve teknoloji ile ilgili görseller koyulur.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK	Öğrenme merkezlerinde oyun sonunda Toplanma Müziği açılır. Müzik sonunda tüm merkezlerin düzenli bir şekilde toplanması sağlanır. Müzik bittiğinde hep birlikte merkezlerin düzenli toplanıp toplanmadığı kontrol edilir. Bir sağa baktım Bir sola baktım Lokomotif yaptım Cuf cuf cuff. Tekerlemesi söylenerek sıra olunur ve kahvaltı öncesinde elleri yıkamaya gidilir. Kahvaltı öncesi dua edilerek kahvaltıya geçilir. Tüm çocuklara kahvaltısını yaptıktan sonra eller yıkanır ve sınıfa geçilir. (D16.1.2.)
ETKİNLİKLER	"8-14 Mart Bilim ve Teknoloji Haftası Eğitici Video" ve "Einstein Kimdir? Eğitici Film" izlenir. Ben, küçük kaplanım. Taştan taş atlarım. Minderleri görünce Üstlerine zıplarım. Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir. Çocuklara bilim nedir?Bilim insanı nedir?İcat nedir? Soruları sorulur.Evrenin ya da olayların bir bölümünü ele alıp çeşitli yöntemlerle gerçeğe uygun bilgiler elde etmeye BİLİM, bunları uygulamaya ise TEKNOLOJİ, bilim ile uğraşan kişilere de BİLİM İNSANI , daha önce bulunmayan bir nesnenin geliştirilmesine de İCAT denildiği söylenir. İcatlar - Okul Öncesi Eğitim izlenebilir. Bilim kelimesinin onlara ne çağrıştırdığı sorulur.Deney, bilim insanı, gözlem yapma, çalışmak, araştırma yapmak vb. kelimeler bulmaya çalışılır. Teknoloji kelimesinin onlara ne çağrıştırdığı sorulur.Üretmek, bilgisayar, internet, telefon, araç-gereç vb. kelimeler bulmaya çalışılır. İcat kelimesinin onlara ne çağrıştırdığı sorulur.İhtiyaç, buluş, tekerlek, ateş, telsiz, radyo, gözlük, televizyon, robot vb. kelimeler bulmaya çalışılır. (D3.3.2.) Teknoloji yararlı mıdır? Zararlı mıdır?(E1.1.) Diye sorulur.Teknolojinin yararları olduğu gibi doğru kullanmazsak zararları olduğu da söylenir.(OB2.2.)Televizyon, cep telefonu, tablet ve internetin çok fazla kullanılmasının bizlere nasıl zararları olabileceği hakkında beyin fırtınası yapılır. (TADB.2.,D.3.3.3.,SDB1.3.SB2.,KB2.14.,OB2.1.) "Bilinçli Teknoloji Kullanımı Anasınıfı Eğitici Film" ve "Yeşilcan'ın Maceraları Efe'nin İcadı (Teknoloji Bağımlılığı) Eğitici Film" izlenir. Işığın Kırılması Deneyi için masaya geçilir. Çocuklara cam kırılırsa ne olur? Oyuncak kırılırsa ne olur? Gibi sorular sorulur.En son ışık kırılırsa ne olur? Sorusu sorulur.Çocuklara ışığın kırılması cam yada oyuncakın kırılması gibi parçalara ayrılmadığı söylenir.Çocuklar iyice meraklanırlar ve onların meraklarını gidermek için masalara geçilir.Bir boş kavanoz, su ve sağa ya da sola doğru çizilmiş bir resim ya da ok işaretleri hazır edilir."Işığın Kırılması Deneyi" için boş kavonozun arkasına sağa ya da sola bakan resim konur ve kavonoza yavaş yavaş su ilave edilmeye başlanır.Resimlerin su ilavesi yapıldıktan sonra tam tersi yöne döndüğü görülür.(FAB.6) Bunun nasıl olmuş olabileceği sorulur.Cisimleri gözlerimize yansıttıkları ışık sayesinde gördüğümüz söylenir.Cisimleri görmemizi sağlayan ışığın; havada, suda ve camda farklı olduğu ifade edilir.Bu ortamların birinden çıkıp diğerine girerken kırıldığı ve kırılmanın gerçekleşmesinde dolaylı resmi sanki yön değiştirmiş gibi gördüğümüz

	söylenir. Hangisiyle Ne Yaparız? bilmeceleri gerektiğinde ipucu verilerek sorulur. Büyütec Hikayesi dinlenir/okunur. Keşif yapmanın ne demek olduğu sorulur ve bilinmeyen şeyleri bulma cevabına ulaşılmaya çalışılır.Büyütecın ne olduğu ve ne işe yaradığı sorulur. "Bilim Çocuk Şarkısı" eşliğinde artık materyal kullanarak icat yapmaları için masalara yönlendirilir. (FAB.10.,SNAB.4.,E3.2.,E3.4.,D3.3.1) Çocuklar açık alana sıra olarak çıkarlar.Çevreyi gözlemlemeleri ve yeni şeyler keşfetmeleri için çocuklara büyütec verilir.Keşif sonunda bahçede serbest oynanır.Sonrasında sıraya geçilir ve sessiz bir şekilde sınıfa gidilir. Masalara geçilir ve "Bahçede Neler Keşfettim?" etkinlik sayfası dağıtılır.Çocuklar bahçede keşfettiklerini resmederler.Bakanlığın gönderdiği kitaplar çalışılır. Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.
DEĞERLENDİRME	• Bugün neler yaptık? • En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden? • Bilim ne demek? • Bilim insanı ne demek? • Bilim insanı olsaydın ne yapmak isterdin? • Teknolojik aletler nelerdir? • İcat nedir? • Herkes icat edebilir mi? • Sen ne icat etmek istedin? • Teknolojinin yararları nelerdir? • Teknoloji ne zaman zarar vermeye başlar? • İnterneti doğru kullanmayı biliyor musun?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocuklar oyun hamurundan teknolojik alet yaparlar.

Destekleme: İhtiyaç duyan çocuklar için; bireysel çalışma yapılır. Görsel kartlar kullanılarak konu pekiştirilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Çocuklarla birlikte keşif için çevre gezisi yapmaları, evdeki teknolojik aletleri incelemeleri ve bu konuda sohbet etmeleri istenir.Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

[Puzzle.](#)

[Hafıza Oyunu.](#)

[İnteraktif Çalışmalar.](#)

[İnteraktif Oyunlar](#)

Toplum Katılımı:Sınıfa Bilgisayar ve teknoloji alanında bir uzman davet edilebilir.

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

(İstenirse Erken Çocukluk Eğitimi (EÇE) Hikaye Kitaplarından [Uzay Gözlükçüsü Hikayesi](#) de okunabilir?

["Tali Bilim İnsanı Oluyor Hikâyesi"](#)

[Hayatımız Teknoloji Eğitici Film](#)

[Teknolojik Araç ve Gereçlerin Güvenli Kullanımı Eğitici Film](#)

[Kendini Sev Kendini Korum - Teknoloji Bağımlılığını Anlatan Hikâyesi](#)

["Artık Materyal Kullanarak Fotoğraf Makinesi "](#)