GÜNLÜK PLAN

Okul Adı	
Öğretmen	
Yaş Grubu	60+ Ay
Tarih	3.2.2025

ALAN BECERİLER

Türkçe Alanı:
TAKB. Konuşma
Sanat Alanı
SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma
Müzik Alanı
MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER

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

EĞİLİMLER

E2. Sosyal Eğilimler
E2.5. Oyunseverlik
E3. Entelektüel Eğilimler
E3.2. Yaratıcılık

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ
2.2. SOSYAL BECERİLERİ (SDB2)
SDB2.1. İletişim Becerisi
SDB2.1.SB1. Başkalarını etkin şekilde dinlemek
SDB2.1.SB1.G2. Muhatabının sözünü kesmeden dinler.
SDB2.1.SB1.G3. Konuşmak için sırasını bekler.

DEĞERLER
D16 SORUMLULUK
D16.1. Kendine karşı görevlerini yerine getirmek
D16.1.2. Öz bakımını doğru biçimde ve zamanında yapar.

EK 16OKURYAZARLIK TABLOLARI
OB4. GÖRSEL OKURYAZARLIK
OB4.2.Görseli Yorumlama
OB4.2.SB3. Kendi ifadeleriyle görseli nesnel, doğru anlamı değiştirmeyecek bir şekilde yeniden ifade etmek

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı:
TAKB.3. Konuşma sürecindeki kuralları uygulayabilme
TAKB.3.a. Konuşacağı konuyu planlar.
TAKB.3.c. Konuşurken Türkçeyi doğru kullanır.
TAKB.3.e. Konuşmasında cümlenin temel ögelerini ve basit bağlaçlar kullanır.
Sanat Alanı
SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme
SNAB.4.d. Sanat etkinliklerinde yaratıcı ürünler oluşturur.
SNAB.4.e. Drama etkinliklerinde yaratıcı performans sergiler.
Müzik Alanı:

MHB.2. Harekete ve dansa eşlik eden ritimlerdeki/ müzik eserlerindeki/çocuk şarkılarındaki/çocuk şarkısı formlarındaki özellikleri fark edebilme

MHB.2.a. Ritimlerdeki uzun ve kısa süre yavaş ve hızlı tempo değişikliklerini hareketle/dansla gösterir.

MHB.2.b. Müzik eserlerindeki/çocuk şarkılarındaki/çocuk şarkısı formlarındaki kalın ve ince/kuvvetli ve hafif ses farklılıklarını/yavaş ve hızlı tempo farklılıklarını hareketle/dansla gösterir.

MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme

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

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Kavramlar:

Sözcükler: Kral, prenses, tüy, tatil

Materyaller: Çalışma kağıtları, boyalar, sandalye

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI	
GÜNE BAŞLAMA ZAMANI **Okula Geliş ve Karşılama** **Çember Zamanı**	Çocuklar gelmeden sınıf hazırlanır. Gelen çocuklar kapıda öğretmen tarafından güler yüzle karşılanır. Tatil nasıldı? bilgiler ile samimi bir iletişim kurulur, selamlanır, çocukların ayakkabılarını koymaları ve pandiflerini giymeleri için rehberlik edilir. Çocukların sandalyelerini alarak çember şeklinde oturmaları sağlanır. "Bugün yine kısa bir aradan sonra buradayız ve bunun için çok mutluyuz!" gibi olumlu duygularla gün başlatılır. "Tatiliniz nasıl geçti?" "Okulu en çok neden özlediniz?"gibi sorular 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 "Okulumu Özledim Çocuk Şarkısı" "Bum Bum Bum Okula Gidiyorum Şarkısı" "Level Up!" hareketleri hep birlikte yapılır. **(MHB3.d.)** Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.
ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN	Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanarak merkezlere geçerler.
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	"Pırıl - Her Şey Senin Beyninde Eğitici Film" izlenir. Masalara geçilir. Çocuklardan Okul Vakti Şarkısı eşliğinde tatilleri ile ilgili neler yaptıklarını anlatan bir resim çizmeleri ve boyamaları istenir. Resimlerini arkadaşlarına sunarlar. Sunum sonrası çocukların anlattıkları bir iki cümle ile resmin üzerine yazılır ve portfolyo dosyalarına koyulur.**(SNAB.4.d.,E3.2.)** Ben, küçük kaplanım. Taştan taşa atlarım. Minderleri görünce Üstlerine zıplarım. Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir. Tatilde neler yaptıkları, nerelere gittikleri, neler gördükleri ile ilgili ayrıntılı sohbet edilir.(**TAKB.3.,SDB2.1.SB1.,KB2.3.**) Daha önce öğrenilen tekerleme, parmak oyunu ve şarkılar tekrar edilir. "Kralın Oğlu - Özür Dilemek Değerler Eğitimi-Eğitici Masallar " izlenir. Hikaye hakkında sorular sorulur. Yavru aslan neden üzgündü? Yaptığı el şakası doğru mu? Arkadaşlarımıza istemedikleri halde el şakaları yaparsak neler olabilir? Vb. **(OB4.2.)** "Şişman Kral ve Tüyden Hafif Prenses" Canlandırması "Şişman Kral ve Tüyden Hafif Prensesler Müziği (Devler ve Prensesler)" eşliğinde yapılır. Dramanın müziği açılır. Bir kral varmış, hep oturduğu için çok şişmanlamış kocaman bir göbeği varmış. Prenses ise hep kelebekler gibi dans ettiğinden tüyden bile hafifmiş… Şimdi, erkekler şişman kral kızlar ise tüyden hafif prensesler olacak çocuklar…!**(SNAB.4.e)** Müziğimizin kalın sesinde erkekler şişman olacak yanaklarını, göbeklerini şişirecek ve ağır adımlarla dans edecek. İnce ses çalmaya başladığında erkekler donacak. Kızlar bir tüy gibi zarif hareketlerle dans edecekler. Tekrar kalın ses olduğunda kızlar donacak erkekler dans edecek çocuklar..! Müziğin en sonunda hem kalın hem de ince ses karma biçimde olduğundan birbirinize değmeden herkes dans edecek. Müzik bittiğinde ise herkes donacak diye söylenir.**(MHB.2., E2.5.)** "Sandalye Kapmaca ve Don Oyun Müziği Duraklamalı" eşliğinde "Sandalye Kapmaca Oyunu" oynanır. Sınıf mevcudundan bir eksik sandalyeler daire şeklinde yan yana konur. Sandalyenin oturma kısmı dairenin dış kısmına bakar. Öğretmen müziği açar, çocuklar dans ederler. Müzik bittiğinde hemen sandalyeye otururlar. Ayakta kalan öğrenci ortadaki sandalyelerden bir tanesini alır ve oyundan çıkar. Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.
DEĞERLENDİRME	• Bugün neler yaptık? • En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden? • Tatilde en çok ne yapmak hoşunuza gitti? • El şakası yapmak nedir? • Hangi şakalar sizi rahatsız eder. • Yaptığımız şakalardan arkadaşımız hoşlanmadıysa ya da istemeyerek ona zarar verdiysek ne demeliyiz?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocuklar iki gruba ayrılır. "Tatil Rol Yapma Oyunu" için doğaçlama bir oyun kurgular, bir tatil yeri seçer ve orada yapılabilecek aktiviteleri canlandırırlar. (Köy ziyareti, faklı bir şehirde akraba ziyaret vb.)

Destekleme: Çocukla bireysel olarak desteklenir, hafıza oyunu oynanır.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

Puzzle, Hafıza Oyunu, İnteraktif Çalışmalar, İnteraktif Oyunlar

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

"Taç Yapımı"

Taç Yapımı 2 Sanat Etkinliği

Şişman Kral ve Tüyden Hafif Prenses/Okul Öncesi Ritim- Hareket Çalışması

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı	
Öğretmen	
Yaş Grubu	60+ Ay
Tarih	4.2.2025

ALAN BECERİLER

Sanat Alanı

SNAB3. Sanata Değer Verme

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Müzik Alanı

MHB4. Müziksel Hareket

MYB5. Müziksel Yaratıcılık

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

KAVRAMSAL BECERİLER

Üst Düzey Düşünme Becerileri (KB3)

KB3.2. Problem Çözme Becerisi

KB3.2.SB1. Problemi tanımlamak

KB3.2.SB2. Problemi özetlemek

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

EĞİLİMLER

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB1. Başkalarını etkin şekilde dinlemek

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

DEĞERLER

D16 SORUMLULUK

D16.1. Kendine karşı görevlerini yerine getirmek

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

D19 VATANSEVERLİK

D19.2. Millî kimliğini tanımak

D19.2.5. Bilim, sanat, spor ve kültür alanında ülkesini temsil edenleri takdir eder.

EK 16OKURYAZARLIK TABLOLARI

OB1. BİLGİ OKURYAZARLIK

OB1.1.Bilgi İhtiyacını Fark Etme

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

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Sanat Alanı

SNAB.3. Sanat eserlerine ve sanatçılara değer verebilme

SNAB.3.a. Sanat ve sanatçılar hakkında sorular sorar.

SNAB.3.b. Sanat eserlerinin nasıl yapıldığına ilişkin tahmin yürütür.

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme
SNAB.4.d. Sanat etkinliklerinde yaratıcı ürünler oluşturur.
Müzik Alanı:
MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme
MHB3.d. Grupla uyum içerisinde beden perküsyonu (bedenle ritim) yapar.
MYB.1. Müziksel deneyimlerinden yola çıkarak müziksel ürün ortaya koyabilme
MYB.1.a. Beden perküsyonuyla/hareketle/dansla planlı veya doğaçlama ritim üretir.

Hareket ve Sağlık Alanı
HSAB.1. Farklı çevre ve fiziksel etkinliklerde büyük kas becerilerini etkin bir şekilde uygulayabilme
HSAB.1.a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketlerini yapar.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Kavramlar:
Sözcükler: Barış Manço, sanatçı
Materyaller: Çalışma kağıtları, boya kalemleri, bardak
Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf/bahçe

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI	
GÜNE BAŞLAMA ZAMANI **Okula Geliş ve Karşılama** **Çember Zamanı**	Çocuklar gelmeden sınıf hazırlanır. Gelen çocuklar kapıda karşılanırve 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 "Barış Manço- Günaydın Şarkısı" "Arkadaşım Eşek Şarkısı" ile çocuklar dans ederler. "Hareketsiz Robot" hareketleri hep birlikte yapılır. **(MHB3.d.)** Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.
ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN	Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanarak merkezlere geçerler.
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	"Barış Manço Kimdir?" "Barış Manço'dan Adam Olacak Çocuklara Tavsiyeler" izlenir. Masalara geçilir. "Barış Manço" sanat etkinliği "Barış Manço Şarkıları" eşliğinde yapılır. **(SNAB.4.)** Ben, küçük kaplanım.

	Taştan taşa atlarım. Minderleri görünce Üstlerine zıplarım. Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir. Barış Manço hakkında kısa bir bilgi verilir. Barış Manço'nun 3 yabancı dili Türkçe gibi çok rahat konuşabildiğini, 4 yabancı dili ise kendini rahat anlatabilecek derecede bildiğini, kendisinin bir "Türkiye Devlet Sanatçısı" ünvanı alan bir sanatçı ve dünyayı gezen bir gezgin olduğunu, yaşamış olduğu evin müzeye çevrildiği söylenir.(**OB1.1.**) Çocukları çok seven sanatçının yıllarca "Adam Olacak Çocuk" isimli bir televizyon programı sunduğu, orada küçük yaştaki çocuklarla bu programı yaptığı söylenir.**(SNAB.3.,D19.2.5.)** "Sevimli Fare Sesli Masal " izlenir. Hikaye hakkında konuşulur. Öğretmen ve çocuklar daire şeklinde otururlar ve öğretmenin ve çocukların elinde birer plastik bardak olur. " Bardak Ritim Çalışması - Barış Manço Yaz Dostum " müziği eşliğinde bardaklar kullanılarak ritim çalışması yapılır. Daha sonra "Korkma Söyle Eğitici Film" izlenir. Çocuklara korktukları şeyler olup olmadığı ve neden korktukları sorulur. Bu korkularını kimlerle paylaştıkları, nasıl çözüm buldukları hakkında konuşulur.(**KB3.2.**) "Evime Köyüme Oyunu" oynanır. Oyun alanı iki bölüme ayrılır, ,bir bölüm evimiz diğer bölüm köyümüz olarak adlandırılır. Öğrenciler adlandırılan bölümlerden birinde toplanırlar. Öğretmenin söyleyeceği evimiz/köyümüz bölümlerine geçişler yapılır.(Öğretmen öğrencileri şaşırtmak için farklı isimler söyleyebileceği gibi evimizdeyken evimiz,köyümüzdeyken köyümüz söyleyerek oyunu renklendirir) söylenenin tersi bölgede kalan veya adı söylenmeyen alana geçenler oyun dışında kalırlar.Oyun bahçede oynanabilir.**(HSAB.1.,E2.5.)** Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.
DEĞERLENDİRME	• Bugün neler yaptık? • En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden? • Barış Manço'ya neden Barış ismi verilmiş? • Barış Manço'nun mesleği nedir? • Sizin korktuğunuz bir şey var mı? • Peki neden korkunuzun sebebini biliyor musunuz? • Tv'de ne tür filmler izliyorsunuz? • Tv'de film izlerken nelere dikkat etmeliyiz?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Barış Manço'nun "Adam Olacak Çocuk" programı canlandırılır.

Destekleme: Çocuğa bireysel destek sağlanır ve "Adam Olacak Çocuk" canlandırmasında uygun rol verilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

Puzzle, Hafıza Oyunu, İnteraktif Çalışmalar, İnteraktif Oyunlar

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı	
Öğretmen	
Yaş Grubu	60+ Ay
Tarih	5.2.2025

ALAN BECERİLER

Türkçe Alanı
TAOB. Okuma
Fen Alanı
FBAB7. Bilimsel Çıkarım Yapma
Sanat Alanı
SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma
Müzik Alanı
MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER

KB1. Temel Beceriler (KB1)
KB1.5 Bulmak
Bütünleşik Beceriler (KB2)
KB2.7. Karşılaştırma Becerisi
KB2.7.SB2. Belirlenen özelliklere ilişkin benzerlikleri listelemek
KB2.7.SB3. Belirlenen özelliklere ilişkin farklılıkları listelemek

EĞİLİMLER

E2. Sosyal Eğilimler
E2.5. Oyunseverlik
E3. Entelektüel Eğilimler
E3.2. Yaratıcılık
E3.5. Merak Ettiği Soruları Sorma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK 13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ
2.1. BENLİK BECERİLERİ (SDB1)
SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi)
SDB1.1.SB1. Öğreneceği yeni konu/kavram veya bilgiyi nasıl öğrendiğini belirlemek
SDB1.1.SB1.G1. Merak etmenin öğrenmeye etkisini fark eder.
SDB1.1.SB1.G2. Merak ettiği konu/kavrama ilişkin soru sorar.
DEĞERLER
D5 DUYARLILIK
D5.2. Çevreye ve canlılara değer vermek
D5.2.6. Çevresinde yaşayan canlı türlerini tanımaya istekli olur.
D18 TEMİZLİK
D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek
D18.1.2. Beden temizliğini zamanında ve özenli yapmaya gayret eder.
EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI
OB1. BİLGİ OKURYAZARLIĞI
OB1.3. Bilgiyi Özetleme
OB1.3.SB3. Bilgiyi yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı
TADB.2. TAOB.2. Görsel materyallerden anlamlar üretebilme
TAOB.2.a. Görsel materyal ile ön bilgileri arasında ilişki kurar.
TAOB.2.b. Görsellerden hareketle metinle ilgili tahminde bulunur.
TAOB.2.ç. Görsel materyalleri karşılaştırarak benzerlik ve farklılıkları ortaya koyar.

Fen Alanı
FAB.7. Günlük hayatındaki fene yönelik olaylar hakkında gözlemlerine dayalı basit düzeyde bilimsel çıkarımlar yapabilme
FAB.7.a. Canlı ve cansız varlıkların niteliklerini gözlemlerine dayalı olarak ifade eder.
Sanat Alanı
SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme
SNAB.4.ç.Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.
Müzik Alanı:
MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme
MHB3.d. Grupla uyum içerisinde beden perküsyonu (bedenle ritim) yapar.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Kavramlar:
Duyu: Sert-Yumuşak
Zıt: Yavaş-Hızlı, pütürlü-kaygan
Sözcükler: Salyangoz, sümüklü böcek, reçine
Materyaller: Görsel kart, hikaye kitabı, etkinlik sayfası, boyama, makas, yapıştırıcı
Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf/bahçe

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI	
GÜNE BAŞLAMA ZAMANI	Çocuklar gelmeden sınıf hazırlanır. Gelen çocuklar kapıda karşılanırve 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. Çocuklara hava durumu nasıl? Diye sorulur. Hangi günde olduğumuz söylenir. 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 3! hareketleri hep birlikte yapılır. **(MHB3.d.)** Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.
ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN	Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanmalarına rehberlik edilir. İlgili merkezlere salyangoz ve sümüklü böceklerle ilgili kitap ve görseller koyulur. İsteyen çocukların oyun hamuru ile oynamalarına fırsat verilir. Masaya ip ve farklı desenli çizgilerin olduğu kartlar koyulur ve çocuklar ipi kartların üzerindeki çizgilere yerleştirirler.
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.**(D18)**
ETKİNLİKLER	Ben, küçük kaplanım. Taştan taşa atlarım. Minderleri görünce Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir
Öğretmen çocukların kendisini görebileceği şekilde oturur ve evinin bahçesine çıktığında toprakta, betonda, yapraklarda ışıl ışıl parlayan bir şey gördüğü söylenir. Çocuklara bunun ne olabileceğini sorulur ve her bir çocuğun konuşmasına fırsat tanınır.Daha sonra o parlak ışıl ışıl izlerin sahibinin bir salyangoz ya da sümüklü böcek olabileceği sonucuna ulaşılmaya çalışılır.Daha önce hiç sümüklü böcek ya da salyangoz görüp görmedikleri, aralarında ne gibi bir fark olduğu sorulur. **(OB1.3.SB3.)**Sümüklü böcek ya da salyangoz ile ilgili **Salyangoz mu? Sümüklü Böcek mi?** Eğitici film izlenir.

Salyangoz ve sümüklü böceklerin özellikleri, sert mi yumuşak mı? Yavaş ya da hızlı hareket etmeleri, ne yedikleri, nerelerde bulundukları hakkında sohbet edilir.

Çocuklar iki gruba ayrılır, yere yüzüstü uzanırlar. Bir bitiş noktası belirlenir ve öğretmenin komutuna göre hızlı ve yavaş sürünürler. Önce bitişe gelen grup oyunu kazanır ve alkışlanır.

Sümüklü Böcek Duvarda Gezecek Şarkısı eşliğinde **Sümüklü Böcek Parmak Oyunu** oynanır. Öğretmen önce parmak oyununun sözlerini söyleyerek hareketlerini yapar. Daha sonra öğretmen önce kendisi söyler, sonra çocuklar tekrar ederler.

SÜMÜKLÜ BÖCEK PARMAK OYUNU
Sümüklü Böcek
Duvarda Gezecek
Annesi Onu Yanağından Öpecek
Babası Dişçi Tıkır Tıkır Tıkır
Annesi Aşçı Fokur Fokur Fokur
Ablası Manken Tık Tık Tık
Abisi Boksör Güm Güm Güm…
Sümüklü Böcek Evini Arıyor Hikâyesi uygun okuma yöntemiyle okunur. Hikayedeki bilinmeyen kelimeler çıkarılır. Bilinmeyen kelimeler hakkında çocuklarla konuşulur.**(E3.5.)**

Okunan kitapta belirlenen bilinmeyen kelimelere yönelik Söyle-Çiz etkinliği için masalara geçilir. Çocuklara etkinlik sayfası dağıtılır. Hikayede belirledikleri bilinmeyen kelimelerden reçinenin, salyangoz ve sümüklü böceğin nasıl bir şey olabileceği sorulur. Çocuklar önce **Hayvanları Tanıyalım: Çocuklar İçin Eğlenceli ve Öğretici Salyangoz Şarkısı** eşliğinde belirlenen yerlere salyangoz, reçine ve sümüklü böcek çizerler.**(SNAB.4.,E3.2.)** Daha sonra çocuklara gerçek salyangoz, sümüklü böcek ve reçine görsellerini dağıtılır ve ilgili alana yapıştırmaları istenir.Çocuklara kendi çizdikleri salyangoz, sümüklü böcek ve reçine ile gerçek salyangoz, sümüklü böcek ve reçine arasında fark olup olmadığı, fark varsa neler olduğu sorulur. **(TADB.2.,KB2.7.)**

Sınıftaki büyüteçler bahçede çocuklara verilmek üzere alınır. Çocuklar sıraya geçerler ve bahçeye çıkılır.Çocukların çağrıldığında bir araya gelecekleri bir alan belirlenir.Öğretmen sınıfı eşit sayıda gruplara ayırır ve her gruba büyüteçler dağıtılır.**(KB1.5)** Okul bahçesindeki ağaçlarda reçine olup olmadığı incelenir.

İncelemenin ardından çocuklar çember olmak için daha önceden belirlenen alanda toplanılır. Çocuklara ağaçlarda reçine bulup bulamadıkları sorulur.Reçine varsa incelenir, her çocuğun reçineye dokunmasına izin verilir.Reçinenin pütürlü mü kaygan mı, yapışkan mı değil mi olduğu sorulur. Reçinenin, çoğunlukla çam ve kozalak ağaçlarında bulunduğu, ağaçların, dış etkenlerden kendilerini koruması ve yaralarını iyileştirmesi için salgıladıkları doğal sıvılar olduğu söylenir. Çam sakızı diye de bilindiği söylenir.Bahçede ışıl ışıl parlayan izler olup olmadığını bulmak için tekrar bahçede inceleme yapılır.(**FAB.7.,SDB1.1.SB1.,D5.2.**) Sonrasında çocuklar açık alanda istedikleri gibi oynar. Bu sırada öğretmen çocukları

	gözlemler. Salyangoz Oyunu oynamak için öğretmen ve öğrenciler arka arkaya tek sıra şeklinde bir birilerinin belinden tutarak dizilirler. Sıranın en başındaki kişi ebe olur ve sıradaki arkadaşlarından kopmadan, Salyangoz sıranın en sonundaki kişiyi yakalamaya çalışır.Ebeye oyunu sıkıcılıktan kurtarmak adına istenilirse, yakalaması için belirli bir süre verilebilir. Yakalayamazsa kuyruğa geçer, bir sonraki kişi ebe olur.Eğer kuyruktaki kişiyi yakalarsa, yakalanan kişi oyundan çıkar.Kuyrukta iki kişi kalıncaya kadar oyun devam eder.**(E2.5.)** Öğretmen sınıfı iki gruba ayırır. Grubun bir tanesinin ismi salyangozlar, diğerinin adı sümüklü böcekler konur.Masalara geçilir ve salyangozlar ve sümüklü böceklerle ilgili hafıza oyunu masaya koyulur ya da dijital ortamda Salyangoz mu? Sümüklü Böcek mi? Hafıza oyununu açılır. Online Zamanlayıcı hazırlanır. Önce bir grup, sonra diğer grup üyeleri oynar.En hızlı oyunu tamamlayan grup oyunu kazanır. Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.
DEĞERLENDİRME	• Bugün neler yaptık? • En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden? • Salyangoz ve sümüklü böcek daha önce hiç gördünüz mü? • Nasıl ortamları severler?, Neler yerler? • Reçine nerelerde bulunur? • Yerde sürünerek gitmek nasıl bir duygu? • Sürünürken hızlı mı yavaş mı gitmek daha kolay? • Salyangoz ve sümüklü böcek söylerken hangi sesi çıkarıyoruz? (Sssss) • Hafıza oyununu sevdiniz mi? • Reçinenin dokusu nasıl? Pürüzlü mü pürüzsüz mü? aNasıl anladık? • Salyangozun kabuğu sert mi yumuşak mı? • Sümüklü böcek ve salyangozun bedeni sert mi yumuşak mı? • Çocuklara, "Salyangoz ve sümüklü böceklerle ilgili en çok neyi merak ediyorsunuz? • Merak ettiklerimizi öğrenmek için neler yapabiliriz? • Salyangoz ve sümüklü böcek gibi hareket edebilir miyiz?"

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocuklar salyangoz kabuğu veya sümüklü böcek figürleri yapımı için boyalar, artık materyaller ve renkli kağıtlarla salyangoz ve sümüklü böcek yaparlar.

Destekleme: İhtiyacı olan olan çocuklarla bireysel çalışma yapılır. Konu ile ilgili görseller üzerinde konuşulur. Kağıt kesme çalışmasında desteklenebilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Ailelere haber mektubu ile çocuklarla birlikte çevre gezisi yapmaları, bu gezilerde salyangoz ya da sümüklü böcek ve onların izlerini aramaları, reçine toplamaları, bunları birlikte incelemeleri; reçinelerin dokusu, görünüşü hakkında sohbet etmeleri önerilir. Salyangoz, sümüklü böcek ve reçine hakkında konuştuktan sonra doğada gördüklerini A4 kâğıdına çizmeleri istenir. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

Puzzle Hafıza Oyunu İnteraktif Çalışmalar İnteraktif Oyunlar

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

Salyangoz Şarkısı, Salyangoz Şarkısı | İlginç Hayvan Şarkıları

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı	
Öğretmen	
Yaş Grubu	60+ Ay
Tarih	6.2.2025

ALAN BECERİLER

Türkçe Alanı
TAEOB. Erken Okuryazarlık
Matematik Alanı
MAB6. Sayma
Sanat Alanı
SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma
Müzik Alanı
MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER

Temel Beceriler (KB1)
KB1.1 Saymak
KB1.3 Yazmak

EĞİLİMLER

E2. Sosyal Eğilimler
E2.5. Oyunseverlik
E3. Entelektüel Eğilimler
E3.1. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK13 SOSYAL-DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ TABLOLARI
2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)
SDB2.3. Sosyal Farkındalık Becerisi
SDB2.3.SB1. Sosyal ipuçlarını dikkate almak
SDB2.3.SB1.G1. Sözel ve sözel olmayan sosyal ipuçlarının etkisini fark eder.
SDB2.3.SB1.G2. Sözel ve sözel olmayan sosyal ipuçlarını tanır
DEĞERLER
D18 TEMİZLİK
D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek
D18.1.2. Beden temizliğini zamanında ve özenli yapmaya gayret eder.
EK 16OKURYAZARLIK TABLOLARI
OB1. BİLGİ OKURYAZARLIĞI
OB1.3.Bilgiyi Özetleme
OB1.3.SB2. Bilgiyi sınıflandırmak

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı
TAEOB.1. Yazı farkındalığına ilişkin becerileri gösterebilme
TAEOB.1. b. Yazı yönünü gösterir.
Matematik Alanı
MAB.1. Ritmik ve algısal sayabilme
MAB.1.a. 1 ile 20 arasında birer ritmik sayar.
MAB.1.b. 1 ile 20 arasında nesne/varlık sayısını söyler.
MAB.1.c. 1 ile 5 arasında nesnelerin/varlıkların miktarını bir bakışta söyler.
Sanat Alanı
SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme
SNAB.4.ç.Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.
Müzik Alanı:
MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme
MHB3.d. Grupla uyum içerisinde beden perküsyonu (bedenle ritim) yapar.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Kavramlar:
Sayı/Sayma:1-8 arası sayısı
Sözcükler:
Materyaller: Çalışma kağıtları, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, renkli evalardan oyun materyali, parkur materyali
Eğitim/Öğrenme Ortamları: Tepsi ya da ona benzer geniş bir kaba tuz, kinetiks kum vs. koyulur, ters ve düz şekilde yazılmış 1,2,3,7,4,8 gibi sayılardan oluşan kağıtlar ile ilgili görseller hazırlanır.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI	
GÜNE BAŞLAMA ZAMANI	Çocuklar gelmeden sınıf hazırlanır. Gelen çocuklar kapıda karşılanırve 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 "TokoTokoTok (Rüyamda) Şarkısı" hareketleri hep birlikte yapılır. **(MHB3.d.)** Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.
ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN	Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanmalarına rehberlik edilir. Tepsi ya da ona benzer geniş bir kaba tuz, kinetiks kum vs. koyular ve çocukların sayılar yapmasına olanak sağlanır.
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.**(D18)**
ETKİNLİKLER	"Sayıları Öğreniyorum Eğitici Film - 5 Sayısına Kadar", "Sayıları Öğreniyorum Eğitici Film - 8 Sayısına Kadar", "Sayıları Öğreniyorum Eğitici Film - 15 Sayısına Kadar" (*Şimdiye kadar öğrenilen sayıya kadar izlenir.) ve "Rakamları Öğren / Okul Öncesi Eğitici Video" izlenir. Sanat etkinliğinde çocuklar resmi boyarlar ve öğrendikleri kadar ya da istedikleri kadar mum kullanmalarına fırsat verilir. Çalışma "Sayılar Şarkısı" eşliğinde yapılır. Çocuklara etkinlikte kaç mum kullandıkları sorulur.(**SNAB.4.**) Ben, küçük kaplanım. Taştan taşa atlarım. Minderleri görünce Üstlerine zıplarım. Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir. Çocuklara daha önce öğrendiğimiz sayıları sorulur. Daha önce öğrenilen sayılar tahtaya yazılarak ve parmaklar kullanılarak tekrar edilir. Tahtaya bir sayı çizilir, önce ve sonra hangi sayı gelmeli diye sorulur. Sayıları yazarken ters yazılmamasına dikkat edilmesi gerektiği hatırlatılır. Masaya bir daire çizilir ve 1,2,3,4,5,6,7,8 vb sayıların bulunduğu kartlar, küçük boy oyuncaklar koyulur. Kartlar ters olarak tutulur, çocuk bir tane kart çeker ve oradaki sayıyı söyler. Sayı kadar oyuncağı dairenin içine koyar**(OB1.3.)** ve öğretmenin söylediği

	hareketi yapar.(3 defa zıpla, 5 defa el çırp, 2 defa kendi etrafında dön gibi) Gerektiğinde ipucu verilir. Bu etkinlik tüm çocuklar tarafından yapılır.**(MAB.1.,KB1.1,SDB2.3.SB1.)** "Yaramaz Sayılar Nerede? Hikâyesi " izlenir. "Sağ Elimde Beş 5 Parmak (Say Bak) Şarkısı" tekrar edilir. **SAĞ ELİMDE BEŞ PARMAK** Sağ elimde beş parmak Sol elimde beş parmak Say bak, say bak, say bak 1,2,3,4,5 1,2,3,4,5 Hepsi eder on parmak Sen de istersen say bak Say bak, say bak, say bak 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 "Okul Öncesi Renk ve Sayı Oyunu" için önceden hazırlanan oyun materyalleri masaya koyulur (Sayılar ve alyında renkler, iki tane, içerisinde dairelerden oluşan kağıt) ve bir parkur hazırlanır. Parkur sonunda çocuklar sayı ve renklere dikkat ederek oyun tamamlarlar.**(E2.5.)** Çocuklar erken okuryazarlık çalışmaları için masaya alınır, çalışmalar yapılır. Çalışmayı erken bitiren çocuklara (her çocuğa yaptırılmalıdır) "öğrendikleri rakamlar" rakamını tahtada da yazdırılır. **(TAEOB.1.,KB1.3)** Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.
DEĞERLENDİRME	• Bugün neler yaptık? • En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden? • Şimdiye kadar hangi sayıları öğrendik? • Sayılar bizim için neden gerekli? • Sayılar olmasaydı ne olurdu?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Sayıları ritmik olarak sayar. Sayı kartları karıştırılır ve çocuklardan bu kartları doğru sıraya koymalarını istenir. Daha sonra aradaki bazı kartlar eksik bırakılır, eksik olan sayıları tahmin etmeleri sağlanır. Çocuklarla birlikte çevrelerindeki sayıları fark etmeye yönelik bir sohbet yapılır. Örneğin: "Bu odada kaç tane pencere var?", "Saatte hangi sayılar var?" gibi sorular sorarak sayılarla bağlantı kurdurulur.Çocuklardan, günlük hayatta sıkça gördükleri sayıları söylemelerini istenir. (örneğin: telefon numarası, araba plakası, ev numarası).
Destekleme: İhtiyaç duyan çocuklar için; görsel kartlar gösterilerek ve nesneler kullanarak bireysel çalışmalar yapılır.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere o gün işlenilen konu ile ilgili bilgi verilir. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

Puzzle, Hafıza Oyunu, İnteraktif Çalışmalar, İnteraktif Oyunlar

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

Kostüm Dolabı Hikayesi

"Sayılar Tekerlemeleri"

SAYILAR TEKERLEMESİ

1 Kapıyı açsın çilingir
2 Kapıda kaldı parmak kilidi
3 Söylemesi güç
4 Pencereyi ört
5 Camdan giren güneş
6 Boyum seni aştı
7 Sen çok yaşa emi
8 Sağlıklıdır ceviz
9 Yazın çıkar karpuz
10 Tekerlemem burda son

Çocuklar İçin Sayı ve Rakam Eğitimi Etkinliği"

Bunun için masaya kareler çizilir, her karenin altına sayılar yazılır ve sınıftaki küçük boyutlu oyuncaklardan sayı kadar nesne koymaları istenir.

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı	
Öğretmen	
Yaş Grubu	60+ Ay
Tarih	10.2.2025

ALAN BECERİLER

Türkçe Alanı:
TAEOB. Erken Okuryazarlık
Matematik Alanı
MAB6. Sayma
Sanat Alanı
SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma
Müzik Alanı
MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER

Temel Beceriler (KB1)
KB1.1 Saymak
KB1.3 Yazmak
Bütünleşik Beceriler (KB2)
KB2.5. Sınıflandırma Becerisi
KB2.5.SB2. Nesne, olgu ve olayları ayrıştırmak veya bölmek

EĞİLİMLER

E3. Entelektüel Eğilimler
E3.1. Odaklanma
E3.2. Yaratıcılık

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK13 SOSYAL-DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ TABLOLARI
2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)
SDB2.1. İletişim Becerisi
SDB2.1.SB1. Başkalarını etkin şekilde dinlemek
SDB2.1.SB1.G1. Dinlerken göz teması kurar.
SDB2.1.SB1.G2. Muhatabının sözünü kesmeden dinler.
DEĞERLER
D18 TEMİZLİK
D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek
D18.1.2. Beden temizliğini zamanında ve özenli yapmaya gayret eder.
EK 16OKURYAZARLIK TABLOLARI
OB4. GÖRSEL OKURYAZARLIK
OB4.1.Görseli Anlama
OB4.1.SB1. Görseli algılamak
OB4.1.SB2. Görseli tanımak

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı:
TAEOB.1. Yazı farkındalığına ilişkin becerileri gösterebilme
TAEOB.1.b. Yazı yönünü gösterir.
TAEOB.6. Yazma öncesi becerileri kazanabilme
TAEOB.6.a. Yazma için uygun oturma pozisyonu alır.
TAEOB.6.b. İstenilen nitelikte yazar ve çizer.

Matematik Alanı

MAB.1. Ritmik ve algısal sayabilme

MAB.1.a. 1 ile 20 arasında birer ritmik sayar.

MAB.1.b. 1 ile 20 arasında nesne/varlık sayısını söyler.

MAB.1.c. 1 ile 5 arasında nesnelerin/varlıkların miktarını bir bakışta söyler.

Sanat Alanı

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

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

Müzik Alanı:

MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme

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

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Kavramlar:

Sayı/Sayma:9 Sayısı (1-20 Arası Sayılar)

Sözcükler: 9 sayısı, maymun

Materyaller: Çalışma kağıtları, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, oyun hamuru

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Tepsi ya da ona benzer geniş bir kaba tuz, kinetiks kum vs. koyulur, 9 Sayısı kartları, ters ve düz şekilde yazılmış 1,2,3,7,4,8,9 gibi sayılardan oluşan kağıtlar ile ilgili görseller hazırlanır.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI	
GÜNE BAŞLAMA ZAMANI	Çocuklar gelmeden sınıf hazırlanır. Gelen çocuklar kapıda karşılanırve 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 "Jungle Boogie Dance" ve "Çocuklar İçin Zumba" hareketleri hep birlikte yapılır. **(MHB3.d.)** Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.
ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN	Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanmalarına rehberlik edilir. Tepsi ya da ona benzer geniş bir kaba tuz, kinetiks kum vs. koyular ve çocukların sayılar yapmasına olanak sağlanır.
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.**(D18)**
ETKİNLİKLER	"9 Rakamını Öğreniyorum - Okul Öncesi Video" izlenir. Çocuklar masaya alınır ve "9 sayısından maymun" sanat etkinliği "Haydi 1-2-3 Diye Sayalım Şarkısı" eşliğinde yapılır. **(SNAB.4.ç.)**

	Ben, küçük kaplanım. Taştan taşa atlarım. Minderleri görünce Üstlerine zıplarım. Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir. Çocuklara daha önce öğrendiğimiz sayılar sorulur. Önce 1'den 9'a kadar olan rakamlar sırasıyla gösterilir.(**MAB.1.,KB1.1**) Her rakam için, çocuklardan çevrelerinde gördükleri bir nesne yada hayvanların özelliklerini söylemeleri istenir. Örneğin, 4 için "2 kapı kolu, 4 tekerlekli araba, 8 bacaklı örümcek vb.", 9 rakamına gelindiğinde, öğretmen "Bugün 9'u öğreneceğiz!" diyerek konuyu tanıtır. Sınıftan daha önce masaya koyulan oyuncak, kukla, kalem gibi nesneler de çocuklarla birlikte sayılır.**(KB1.1)** 9 rakamının yazılışı, yazılış yönü vurgulanarak gösterilir. **(TAEOB.1.b.,E3.1.)** Sayıları yazarken ters yazılmaması gerektiği söylenir. Hep birlikte işaret parmaklarımızda havada 9 rakamı çizme çalışması yapılır. **(E3.1.,KB1.4)** Masaya 1,2,3,4,5,6,7,8,9 vb sayıların bulunduğu kartlar koyulur. Bu kartlardan 9 rakamının bazılarının yazılışı ters olmalıdır. Çocuklardan doğru yazılmış 9 sayılarını bulmaları istenir.**(E3.1.)** Masaya lego vb. küçük oyuncaklar dökülür ve önce öğretmen dokuzarlı olarak oyuncakları daire içine alır, daha sonra çocuklardan dokuzarlı gruplayarak çizmeleri istenir.**(KB2.5.)** Oyun hamurundan 1-9 arası sayılar yapılır.**(E3.2.)** 9 ile ilgili günlük hayattan örnekler sorulur: "9 yaşında bir arkadaşın var mı?" veya "Saatte 9 sayısını görebilir misin?" vb. 9 Sayısı Flash Kartları ve Slayt Gösterisi izlenir ve görseller hakkında konuşulur. **(MAB.1.,OB4.)** "Dokuz (9) Rakamının Hikayesi izlenir. Çocuklara 9 rakamından yaptıkları maymun hakkında sorular sorulur. (Daha önce gördün mü? Maymunlar ne yemeyi severler? Nerelerde yaşarlar? Nasıl ses çıkarırlar? Vb.) "Maymunlar Neden Muz Yemeyi Sever? | Okul Öncesi Eğitici Animasyon" , "Alpi İle Hayvanları Öğreniyoruz - Maymunlar - Hayvanları Tanıyalım Okul Öncesi Çizgi Film" izlenir. Çocuklar erken okuryazarlık çalışmaları için masaya alınır. Çalışmalar yapılır. **(TAEOB.1.b,TAEOB.6.,KB1.3)** Çalışmayı erken bitiren çocuklara (her çocuğa yaptırılmalıdır) "9" rakamını tahtada da yazdırılır. Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.
DEĞERLENDİRME	• Bugün neler yaptık? • En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden? • 1'den 9'a kadar sayar mısın? • 9'a kadar sayarken hangi sayılar 9'dan önce gelir? • Maymunlar nasıl hayvanlardır? • Maymunların en çok sevdiği meyve hangisi? • Bir maymunun olsun ister miydin? Onunla neler yapmak isterdin?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Sayıları ritmik olarak sayar. 9 rakamından hayali bir nesne (örneğin, bir balık ya da araba) çizmeleri ve hayali bir hikâye oluşturmaları istenir.

Destekleme: İhtiyaç duyan çocuklar için; görsel kartlar gösterilerek ve nesneler kullanarak bireysel çalışmalar yapılır. Çocuklardan bloklarla ya da Lego parçalarıyla 9 katlı bir kule yapmaları istenir. Kuleyi yaparken sayarak ilerlemeleri teşvik edilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere o gün işlenilen konu ile ilgili bilgi verilir. Çocuklara bir çalışma sayfası gönderilir. Bu sayfada 9 rakamının etrafını boyamaları, izleyerek yazmaları ve 9 adet nesne çizip boyamaları istenerek çocukların 9 rakamını tanımaları, yazmaları ve günlük hayattaki örneklerle ilişkilendirmeleri sağlanır. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

Puzzle, Hafıza Oyunu, İnteraktif Çalışmalar, İnteraktif Oyunlar

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

"9 Rakamı Şarkısı"
9 RAKAMI ŞARKISI

Dokuzdur onun adı
İşte en sona kaldı
9 tane penguen
Kayıyorlarmış bazen
Ne duruyorsun sen
Haydi saysana madem
1 2 3 4 5 6 7 8 9

"Dokuz Rakamı Oyunu"
9 RAKAMI OYUNU
Dokuzum dokuz
Okus pokus
Şapkadan çıktı tavşan
Peki kaç tavşan?
Dokuz tavşan
1-2-3-4-5-6-7-8-9 tavşan çıktı
Tavşanlar toplandılar
Hop hop hopladılar
Zıp zıp zıpladılar
Oyunlar oynadılar
Şişttttt sesi duydunmu????
Bir tazı geliyor
Tüm tavşanlar kaçıyor

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı	
Öğretmen	
Yaş Grubu	60+ Ay
Tarih	11.2.2025

ALAN BECERİLER

Türkçe Alanı
TAKB. Konuşma
Sanat Alanı
SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma
Müzik Alanı
MÇB3. Müziksel Çalma
MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER

Bütünleşik Beceriler (KB2)
KB2.5. Sınıflandırma Becerisi
KB2.5.SB1. Nesne, olgu ve olaylara ilişkin değişkenleri/ölçütleri belirlemek
KB2.5.SB2. Nesne, olgu ve olayları ayrıştırmak veya bölmek
KB2.5.SB3. Nesne, olgu ve olayları tasnif etmek

EĞİLİMLER

E1. Benlik Eğilimleri
E1.1. Merak
E2. Sosyal Eğilimler
E2.5. Oyunseverlik
E3. Entelektüel Eğilimler
E3.1. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ
2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)
SDB2.1. İletişim Becerisi
SDB2.1.SB3. Sözlü ya da sözsüz olarak etkileşim sağlamak
SDB2.1.SB3.G6. Konuşurken sesini ayarlar.
SDB2.1.SB3.G7. Konuşma hızını ayarlar.
SDB2.1.SB3.G9. Anlamadığı durum/konuya ilşkin sorular sorar.
DEĞERLER
D18 TEMİZLİK
D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek
D18.1.2. Beden temizliğini zamanında ve özenli yapmaya gayret eder.
EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI
OB4. GÖRSEL OKURYAZARLIK
OB4.1.Görseli Anlama
OB4.1.SB1. Görseli algılamak
OB4.1.SB2. Görseli tanımak

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı
TAKB.3. Konuşma sürecindeki kuralları uygulayabilme
TAKB.3.d. Dil bilgisi kurallarına uygun konuşur.
TAKB.3.ç. Söylemek istediklerini açık biçimde ifade eder.
Sanat Alanı
SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme
SNAB.4.ç.Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.
Müzik Alanı:

MÇB.3. Çaldığı ritimlerdeki/ezgilerdeki/çocuk şarkılarındaki/çocuk şarkısı formlarındaki özellikleri fark edebilme
MÇB.3. a. Ritimleri/ ezgileri kuvvetli ve hafif ses farklılıklarına/yavaş ve hızlı tempo farklılıklarına göre çalar.
MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme
MHB3.d. Grupla uyum içerisinde beden perküsyonu (bedenle ritim) yapar.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Kavramlar:
Renk: Siyah
Sözcükler: Siyah rengi, zebra, Afrika
Materyaller: Çalışma kağıtları, sulu boya, makas, yapıştırıcı, renkli kağıtlar, siyah renkli nesneler
Eğitim/Öğrenme Ortamları: "Siyah Rengi Kartları" çıktı alınır ve ilgili merkezlere koyulur.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI	
GÜNE BAŞLAMA ZAMANI	Çocuklar gelmeden sınıf hazırlanır. Gelen çocuklar kapıda karşılanırve 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. Çocuklara hava durumu nasıl? Diye sorulur. Hangi günde olduğumuz söylenir. O günün sınıf yoklaması alınır ve mandallarla ilgili daha önce öğretilen yoklama rutininin doğru bir şekilde yapılıp yapılmadığı kontrol edilir. Güne sağlıklı başlamak için "Balta- Onur EROL" hareketleri hep birlikte yapılır. **(MHB3.d.)** Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.
ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN	Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanmalarına rehberlik edilir. İlgili öğrenme merkezlerine "Siyah Rengi Kartları" konur.
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.**(D18)**
ETKİNLİKLER	"Renkleri Öğreniyorum" ve "Zebraların Özellikleri" izlenir. Masalara geçilir ve "3 Boyutlu Zebra" sanat etkinliği "Bir Renk Söyle Şarkısı" eşliğinde yapılır. (**SNAB.4.**) Ben, küçük kaplanım. Taştan taşa atlarım. Minderleri görünce Üstlerine zıplarım. Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir Çocukların, "Bugün siyah rengini tanıyacağız ve zebralar hakkında konuşacağız! Siyah renk nerelerde var? Zebra hangi renklerdedir?" gibi sorularla dikkatleri çekilir.**(E1.1.)** Siyah rengin günlük hayatta nerelerde bulunduğu anlatılır (örneğin, gece gökyüzü, kömür, araba lastikleri). Çocuklara siyah nesneler (örneğin, siyah oyuncaklar, siyah kalem) ve farklı renkli nesneler karışık olarak gösterilir. Sadece siyah olanları ayırmaları istenir.**(KB2.5.)** "Siyah

	rengin olduğu başka neler biliyorsunuz?" diye sorulur.**(TAKB.3.,SDB2.1.SB3.)** Siyah Rengi ile ilgili Flash Kartları ve Slayt Gösterisi izlenir ve sorular cevaplanır. **(OB4.1.)** Zebraların yaşadığı yerler, beslenme biçimleri ve özellikleri çocuklara sorulur ve alınan cevaplardan sonra zebralar ile ilgili bilgiler anlatılır. Örneğin: "Zebralar Afrika'da yaşar ve ot yerler. Zebralar bilhassa seyrek ağaçların olduğu yerleri sever. Sürü halinde yaşarlar.Siyah-beyaz çizgileri onları diğer hayvanlardan ayırır. Bu siyah-beyaz çizgileri, onları sineklerin üzerine konmamalarını da sağlayan hem bir kamufledir hem de serin kalmalarına yardımcı olur." **(TAKB.3.)** Çocuklardan ayağa kalkmaları istenir, sırayla zebra gibi zıplar, koşar ve ot yer gibi yaparlar. Öğretmen "Zebra hareket et!" dediğinde çocuklar koşar, "Zebra dur!" dediğinde hareketsiz kalırlar.**(E2.5.)** "Siyah Rengi Parmak Oyunu" hep birlikte yapılır. SİYAH RENGİ PARMAK OYUNU Güneş gitti gece oldu Her yer siyaha boyandı Karga çıktı gak dedi Yanıma geldi kara kedi Kargayla kedi Siyahtır rengi "Çizgisiz Zebra Hikâyesi" izlenir. Hikaye hakkında sohbet edilir. "Okul Öncesi Ritim Çalışması (Letkiss Müziği Eşliğinde)" yapılır. Bunun için masalar ard arda uzunlamasına koyulur. Üzerine iki çiçek, 3 daire şekilde bir örüntü oluşturacak şekilde koyulur. Hatırlatma için örüntünün ne demek olduğu çocuklara sorulur. (Bunların yerine istenirse iki farklı renk kağıt, geometrik şekil vb olabilir.) Çiçek olan kısımda eller yumruk yapılarak çiçeklerin altına masaya vurulur. Daire olan kısımlara gelindiğinde eller açılarak dairelerin alt kısmına masaya vurulur. Çocuklara önce müziğin ritmine göre nasıl yapacakları gösterilir. Sonra karşılıklı olarak her çocuk ritim çalışmasını yapar.**(MÇB.3.,E3.1.)** "Kayıp Rengi Bul Oyunu" oyunu için çocukların daha önce öğrendikleri renkler masaya koyulur. Çocuk renklerin ismini söyler ve arkasını döner. Öğretmen bir rengi alır ve renklerin yerlerini karıştırır. Çocuk önüne döner ve renkleri kontrol eder.Eksik olan rengi bulmaya çalışır.**(E2.5.)** Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.
DEĞERLENDİRME	• Bugün neler yaptık? • En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden? • Siyah rengi sınıfımızda neler var? • Her şey siyah olsaydı ne olurdu? • Zebraların üzerinde hangi renk çizgiler var? • Zebraların çizgileri neden önemli olabilir?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocuklara, "Bir gün gökyüzündeki bir gökkuşağı, zebranın çizgilerine dokunmuş. Ve o gün zebra renk değiştirmiş!"diye söylenir. Çocuklardan, hayal ettikleri "renkli zebra"yı çizmeleri istenir. Çizimler bittikten sonra her çocuk kendi zebrasının hikâyesini anlatır.

Destekleme: Siyah renkte boyalar, pastel boyalar veya keçeli kalemler kullanarak serbest boyama yaptırılabilir. Kağıt kesme çalışmasında desteklenebilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Çocukları ile birlikte evde siyah renkte olan nesneleri bulmaları istenir. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

Puzzle, **Hafıza Oyunu,** **İnteraktif Çalışmalar,** **İnteraktif Oyunlar**

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

"Nasıl Çizilir? - Zebra - Çocuklar İçin Resim Çizme"

"Çizgili Üzgün-Çılgın Orman-Çizgi Film"

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı	
Öğretmen	
Yaş Grubu	60+ Ay
Tarih	12.2.2025

ALAN BECERİLER

Türkçe Alanı
TAOB. Okuma
Sosyal Alanı
SBAB5. Sosyal Katılım Becerisi
SBAB7. Mekânsal Düşünme Becerisi
SBAB10. Harita Becerisi
Sanat Alanı
SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma
Müzik Alanı
MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER

KB1. Temel Beceriler (KB1)
KB1.5 Bulmak
Üst Düzey Düşünme Becerileri (KB3)
KB3.2. Problem Çözme Becerisi
KB3.2.SB1. Problemi tanımlamak
KB3.2.SB2. Problemi özetlemek
KB3.2.SB3. Problemin çözümüne yönelik gözleme dayalı/mevcut bilgiye/veriye dayalı tahmin etmek
KB3.2.SB4. Problemin çözümüne ilişkin yansıtma/değerlendirmede bulunmak

EĞİLİMLER

E1. Benlik Eğilimleri
E1.1. Merak
E1.3. Azim ve Kararlılık
E1.4. Kendine İnanma (Öz Yeterlilik)
E1.5. Kendine Güvenme (Öz Güven)
E2. Sosyal Eğilimler
E2.5. Oyunseverlik
E3. Entelektüel Eğilimler
E3.2. Yaratıcılık
E3.4. Analitik Düşünme

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK 13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ
2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)
SDB2.2. İş Birliği Becerisi
SDB2.2.SB4. Ekip (takım) çalışması yapmak ve yardımlaşmak
SDB2.2.SB4.G7. Gerektiğinde liderliği üstlenir.
2.3. ORTAK/BİRLEŞİK BECERİLER (SDB3)
SDB3.3. Sorumlu Karar Verme Becerisi
SDB3.3.SB1. Problemleri tanımlayıp çözmek
SDB3.3.SB1.G1. Karşılaştığı problemi tanımlar.
SDB3.3.SB1.G3. Çözüm yollarını dener.
DEĞERLER
D3 ÇALIŞKANLIK
D3.1. Azimli olmak
D3.1.1. Gayretli olmanın hedeflere ulaşma üzerindeki etkisini fark eder.

D3.1.2. Zorlukları aşmak için çaba gösterir.
D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak
D3.4.1. Grupla çalışma becerisi sergiler.
D3.4.4. Kişisel ve grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirir.
D18 TEMİZLİK
D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek
D18.1.2. Beden temizliğini zamanında ve özenli yapmaya gayret eder.
EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI
OB1. BİLGİ OKURYAZARLIĞI
OB1.3. Bilgiyi Özetleme
OB1.3.SB1. Bilgiyi çözümlemek
OB1.3.SB2. Bilgiyi sınıflandırmak

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı
TAOB.3. Resimli öykü kitabı, dijital araçlar, afiş, broşür gibi görsel materyalleri çözümleyebilme
TAOB.3.a. Görsel materyallerde yer alan olayların parçalarını belirler.
TAOB.3.b. Görsel okuma materyallerinde yer alan olayların parçaları arasındaki ilişkiyi belirler.
Sosyal Alanı
SAB.8.Yakın çevresinde oluşan gruplarla (oyun, etkinlik, proje vb.) sosyal temas oluşturabilme
SAB.8.b. Dâhil olduğu grubun amaçları doğrultusunda yapılacak çalışmalar hakkında görüşlerini söyler.
SAB.9. Yakın çevresindeki coğrafi olay, nesne, mekân ve kişilerin konumunu algılayabilme
SAB.9.a. Bulunduğu mekânda kendisinin/nesnelerin/ mekânların konumunu yön/konum terimlerini kullanarak ifade eder.
SAB.9.b. Kendisine verilen kroki üzerinde belirlenen rotayı takip ederek hedefi bulur.
SAB.15. Yakın çevresi ile ilgili olarak hazırlanmış olan basit krokiyi okuyabilme
SAB.15.a. Krokide yaygın olarak kullanılan basit renk, şekil ve sembollerin isimlerini söyler.
SAB.15.b. Kroki, atlas, küre ve pusulayı tanır.
Sanat Alanı
SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme
SNAB.4.ç.Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.
Müzik Alanı:
MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme
MHB3.d. Grupla uyum içerisinde beden perküsyonu (bedenle ritim) yapar.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Kavramlar:
Sözcükler: Kamp, izci, çadır
Materyaller: Görsel kart, hikaye kitabı, etkinlik sayfası, makas, yapıştırıcı, fon kartonu, grapon kağıdı, işaret için materyaller, ödül
Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf/bahçe, oryantiring için harita

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI	
GÜNE BAŞLAMA ZAMANI	Çocuklar gelmeden sınıf hazırlanır. Gelen çocuklar kapıda karşılanırve 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. Çocuklara hava durumu nasıl? Diye sorulur. Hangi günde olduğumuz söylenir. O günün sınıf yoklaması alınır ve mandallarla ilgili daha önce öğretilen yoklama rutininin doğru bir şekilde yapılıp yapılmadığı kontrol edilir. Güne sağlıklı başlamak için Kamp Zamanı Şarkısı ve Davul Ormanı | Ritimli Şarkılar Okul Öncesi | Burak Onurlu hareketleri hep birlikte yapılır. **(MHB3.d.)** Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN	Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanmalarına rehberlik edilir. İsteyen çocukların oyun hamuru ile oynamalarına fırsat verilir.
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.**(D18)**
ETKİNLİKLER	Canım Kardeşim - Kamp Ateşi - Eğitici Film izlenir. Sanat Etkinliği için masalara geçilir. "Çadır Kamp Sanat Etkinliği" sanat etkinliği "Haydi Bakalım İzciler Şarkısı" eşliğinde yapılır. **(SNAB.4.)** Ben, küçük kaplanım. Taştan taşa atlarım. Minderleri görünce Üstlerine zıplarım. Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir Kamp Ateşi Hikâyesi izlenir/dinlenir. Hikaye hakkında konuşulur. Hikaye hakkında konuşulur. Hikayedeki kelimeleri temalar bağlamında ayrıştırmak için kamp deyince akıllarına neler geldiği sorulur. (Çadır, ateş, orman, dal, kelebek, göl vb.) Kelimeler hakkında konuşulur. **(TAOB.3.,OB1.3.)** Çocuklar öğretmeni görebilecek şekilde otururlar. Öğretmen İzcilik Nedir? Diye çocuklara sorar. Gelen cevaplardan sonra izci selamını gösterir. İzci selamı sağ el ortadaki üç parmak gösterilir. Başparmak ve serçe parmağı ortada birleştirilir. Bu selamın kendi içinde bir anlamı vardır denir ve izciliğin "çocuk ve genci tam anlamıyla topluma yararlı, insanları seven, onlara yardım eden, doğayı ve çevreyi koruyan, vatanına yararlı, iyi bir insan olma sanatı" olduğunu söyler. İzcilerin bu faaliyetlerle iyi bir kişilik, sağlıklı bir bünye, yeteneklerinin geliştiği, bilgi ve beceri kazandıkları, anlatılır. Çocukları ve gençlerin izcilik eğitimini oyun ve eğlence içerisinde kazandıkları söylenir. Kampta neler gerektiği hakkında sohbet edilir. (Çadır,uyku tulumu,yağmurluk, fener, pusula, harita, yiyecek, ip vb. araç ve gereçler.) **(SAB.15.b.)** Çocuklara "İzci olup hep birlikte doğa gezisine çıkalım mı ne dersiniz?" diye sorulur. Bahçeye çıkılır.(Hava şartlarının uygun olmaması halinde etkinlik sınıf içine uyarlanır.) Önce bahçe gezilir. Ağaçlar, yapraklar, dal parçaları vb incelenir. Uygun bir yere oturulur. Kamp ateşi için sınıftan getirilen kahverengi fon kartonundan yapılan odunlar ateş yakılacak şekilde koyulur ve kırmızı-sarı-turuncu grapon kağıtlarından koyulur. Bunu ateş olarak kabul edilir. Ateş etrafında bilinen tekerlemeler, şarkılar söylenir. (Beslenme saati bu kısımda yapılabilir.) Sonrasında çöplerin çöp kutusuna atılmasının, ateşin söndürülmesinin önemi üzerinde durulur. Oryantiring etkiniğine geçilir. **(Hazırlık aşamasında;** Öğretmen önceden çocukların anlayabileceği basit çizgilerle bahçenin bir haritasını oluşturur. Haritadaki önemli noktaları (ağaç, kum havuzu, salıncak vb.) belirgin işaretlerle gösterilir. Her bir önemli noktaya farklı renkte bayraklar veya balonlar yerleştirilir. Her bir işaret noktasında çocukların yapacağı basit görevleri içeren kartlar hazırlanır. Örneğin, "Bu ağacın altında 5 tane yaprak bul!", "Salıncağa 3 kere bin!", "Kum havuzunda bir kale yap!","Bu ağacın altında kaç tane karınca yuvası bulabilirsin?","Salıncağa binip en yüksek sesle şarkı söyle!" Etkinliğe çocuklarla birlikte yerinde zıplamak, kolları sallamak kısa bir ısınma egzersizi

	yapılarak başlanır. Hazırlanan harita çocuklara gösterilir ve üzerindeki işaretlerin ne anlama geldiği, hangi görevi içerdiği açıklanır. Çocuklar 3-4 kişilik küçük gruplara ayırılır.**(SDB2.2.SB4.)** Her bir ekibe bir harita ve bir kalem verilir. İlk işaretin yerini bulmaları için çocuklar yönlendirilir. Çocuklardan, haritadaki işaretleri takip ederek her bir noktaya ulaşarak görev kartlarındaki görevleri tamamlamaları beklenir.**(SAB.15.a.,SDB3.3.SB1.,E1.,E3.4.)** Tüm görevleri tamamlayan ilk ekip hazineye ulaşarak küçük bir ödül kazanır. **(SAB.8.,SAB.9.,D3.1.,D3.4.,E2.5.,KB1.5)** Görevlerini yerine getirirken ne tür zorluklarla karşılaştıkları ve nasıl çözdükleri sorulur.**(KB3.2.)** 5 Küçük İzci Parmak Oyunu önce öğretmen tarafından yapılır sonra önce öğretmen yapar ardından çocuklar tekrar ederler. 5 KÜÇÜK İZCİ Beş küçük izci çadır kuruyor Biri düştü kaldı dört küçük izci Dört küçük izci ip atlıyor Biri düştü, kaldı üç küçük izci Üç küçük izci yemek pişiriyor İki küçük izci dereye girdi Biri derede kayboldu Bir küçük izci yalnız kaldı O da çadıra girdi. Hiç kimse kalmadı Sınıfta Kim Yok? Oyunu için çocuklar daire olur ve öğretmen tekerleme söyler. İncilerim döküldü, toplayamadım, Küçük hanım geldi, saklayamadım, Ikırcık mıkırcık, sen bu oyundan çık Öğretmen seçilen çocuğa arkadaşlarına dikkatle bakmasını söyleyerek gözlerini mendille ya da eşarpla kapatır ve gruptan bir çocuğu dışarı çıkarır. Ebe gözleri açıldığında gruba dikkatle bakar ve kimin dışarıda olduğunu bulmaya çalışır. Ebe kimin dışarıda olduğunu bulamazsa ebeye grubun belirlediği komik olabilecek cezalar verilir.**(E2.5.)** Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.
DEĞERLENDİRME	• Bugün neler yaptık? • En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden? • İzcilik nedir? İzciler ne yapar? • İzci olmak ister miydin? • Kamp Yapacak olsanız nelere ihtiyacınız olurdu? • Bugün hangi farklı türde ağaçlar gördün? • Toprağa dokununca nasıl hissettin? • Çevremizi nasıl daha temiz tutabiliriz? • Neden doğayı korumalıyız? • Zorlandığın bir an oldu mu? Nasıl üstesinden geldin?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Kendi çadırını tasarlarsan nasıl olurdu? Diye sorulur ve isteyen çocukların çizerek, isteyenlerin renkli kağıt ve artık materyal kullanarak kendileri için çadır tasarlamaları istenir.

Destekleme: İhtiyacı olan olan çocuklarla bireysel çalışma yapılır. Konu ile ilgili görseller üzerinde konuşulur. Kağıt kesme çalışmasında desteklenebilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Ailelere haber mektubu ile 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:

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

İzci Olmak İstiyorsan Şarkısı

Damla'nın Dolabı | Kamp Yapalım! Eğitici Film

"Haydi Bakalım İzciler Şarkısı"

HAYDİ BAKALIM İZCİLER ŞARKISI

Haydi bakalım izciler
Takılın peşime
Büyük bir keşfe
Çıkalım birlikte
Bu ormanda ağaçlar
Dinle bak ne söyler
Bu ormanda ağaçlar
Dinle bak ne söyler
Tak tak tak tak tak
Tak tak tak tak tak
Taşlara bak 4

Haydi bakalım izciler
Takılın peşime
Büyük bir keşfe
Çıkalım birlikte
Bu ormanda yapraklar
Dinle bak ne söyler
Bu ormanda yapraklar
Dinle bak ne söyler
Hış hış hış hış hış
Hış hış hış hış hış
Yapraklar düşer hış 4

Bu ormanda rüzgarlar
Dinle bak ne söyler
Bu ormanda rüzgarlar
Dinle bak ne söyler
Vu vu vu vu vu
Vu vu vu vu vu
Rüzgarlar eser vuuu 4
Ateş yaktım kaç Ayyyy 4

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı	
Öğretmen	
Yaş Grubu	60+ Ay
Tarih	13.2.2025

ALAN BECERİLER

Türkçe Alanı:
TAOB. Okuma
TAKB. Konuşma
TAEOB. Erken Okuryazarlık
Sanat Alanı
SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma
Müzik Alanı
MSB2. Müziksel Söyleme
MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER

Bütünleşik Beceriler (KB2)
KB2.7. Karşılaştırma Becerisi
KB2.7.SB2. Belirlenen özelliklere ilişkin benzerlikleri listelemek

EĞİLİMLER

E2. Sosyal Eğilimler
E2.5. Oyunseverlik
E3. Entelektüel Eğilimler
E3.1. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ
2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)
SDB2.1. İletişim Becerisi
SDB2.1.SB5. İletişiminin önündeki engelleri ortadan kaldırmak
SDB2.1.SB5.G1. Konuşmak için muhatabının konuşmasının/ işinin bitmesini bekler.
SDB2.1.SB5.G2. Konuşmak istediğini belirtmek için mimiklerini kullanır.
SDB2.1.SB5.G3. Nazik bir ifadeyle söz ister.
DEĞERLER
D18 TEMİZLİK
D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek
D18.1.2. Beden temizliğini zamanında ve özenli yapmaya gayret eder.
D20 YARDIMSEVERLİK
D20.3. İyiliksever olmak
D20.3.1. İyilik yapmaya istekli olur.
EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI
OB4. GÖRSEL OKURYAZARLIK
OB4.1.Görseli Anlama
OB4.1.SB1. Görseli algılamak
OB5. KÜLTÜR OKURYAZARLIĞI
OB5.1.Kültürü Kavrama
OB5.1.SB1. Kültürel kavramları tanımak

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı:
TAOB.4. Resimli öykü kitabı, dijital araçlar, afiş, broşür gibi görsel materyaller ile ilgili görüşlerini yansıtabilme
TAOB.4.a. Görsel okuma süreci ve okuma ortamı hakkındaki görüşlerini söyler.
TAKB.3. Konuşma sürecindeki kuralları uygulayabilme
TAKB.3.a. Konuşacağı konuyu planlar.

TAKB.3.f. Konuşmasında beden dilini kullanır.
TAKB.3.c. Konuşurken Türkçeyi doğru kullanır.
TAKB.3.d. Dil bilgisi kurallarına uygun konuşur.
TAKB.3.ç. Söylemek istediklerini açık biçimde ifade eder.
TAEOB.1. Yazı farkındalığına ilişkin becerileri gösterebilme
TAEOB.1. a. Görsel semboller arasından yazıyı gösterir.
TAEOB.3. Ses bilgisel farkındalık becerileri gösterebilme
TAEOB.3.c. Sözcüklerin ilk/son seslerini fark eder.
TAEOB.3.ç. Sözcüklerin ilk/son seslerinden yeni sözcükler üretir.
TAEOB.4. Sözcüklerin harflerden oluştuğunu fark edebilme
TAEOB.4.b.Sözcükte yer alan büyük ve küçük harfleri gösterir.
Sanat Alanı
SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme
SNAB.4.ç.Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.
Müzik Alanı:
MSB.2. Çocuk şarkılarındaki/çocuk şarkısı formlarındaki özellikleri fark ederek söyleyebilme
MSB.2.a. Çocuk şarkılarının/çocuk şarkısı formlarının sözlerini doğru telaffuzla söyler.
MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme
MHB3.d. Grupla uyum içerisinde beden perküsyonu (bedenle ritim) yapar.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Kavramlar:
Harfler/Sesler: O Sesi
Sözcükler: Alfabe, harf, O sesi, otobüs, Berat, kandil
Materyaller: Çalışma kağıtları, makas, yapıştırıcı, mandal, oyun materyali

Eğitim/Öğrenme Ortamları: O Sesi Kartları çıktı alınır ve ilgili merkezlere koyulur.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI	
GÜNE BAŞLAMA ZAMANI	Çocuklar gelmeden sınıf hazırlanır. Gelen çocuklar kapıda karşılanırve 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. Çocuklara hava durumu nasıl? Diye sorulur. Hangi günde olduğumuz söylenir. O günün sınıf yoklaması alınır ve mandallarla ilgili daha önce öğretilen yoklama rutininin doğru bir şekilde yapılıp yapılmadığı kontrol edilir. Güne sağlıklı başlamak için "Damdurudak Darbuka-Ritim Oyunu - Beden Perküsyonu - Burak Onurlu" hareketleri hep birlikte yapılır. **(MHB3.d.)** Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.
ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN	Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanmalarına rehberlik edilir. İlgili öğrenme merkezlerine O Sesi Kartları konur.
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.**(D18)**
ETKİNLİKLER	"O Sesi Eğitici Video" , "Sesleri Hissettirme Çalışmaları O Sesi" eğitici videoları izlenir. Masalara geçilir "Otobüs Yapımı Sanat Etkinliği" yada "Berat Kandili için Kart ve Papatya" sanat etkinliği "O Harfi Şarkısı" eşliğinde yapılır. **(SNAB.4.)** Ben, küçük kaplanım. Taştan taşa atlarım. Minderleri görünce Üstlerine zıplarım. Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir. "Bugün çok özel bir günü konuşacağız" denir ve Berat Kandili'nden bahsedilir. **"Berat, affedilmek anlamına gelir. Bu gece dualar ediliyor, iyi davranışlar yapılıyor ve büyüklerimiz bu geceyi çok özel kabul ediyor." Denir.(OB5.1.)** "İyilik Zinciri" için çocuklar daire oluşturur. Öğretmen bir top alır ve sırayla bir çocuğa atar. Topu tutan çocuk bir iyilik cümlesi söyler: "Arkadaşıma oyuncaklarımı veririm." "Annemin işine yardım ederim." Tüm çocuklar katılana kadar oyun devam eder.**(TAKB.3.,SDB2.1.SB5.,D20.3.,E2.5.)** Çocuklara daha önce hangi harfleri öğrendikleri sorulur. Önceden öğrenilen harfler çocukların isimleri, sınıftaki nesneler, ve hayvan vb. isimleri ile tekrar edilir. Yeni bir harfimiz var bugün denir ve elinde "O"harfi kuklasını gösterir. Öğretmen "Ooooo" diye uzun bir ses çıkararak çocukların dikkatini çeker. Çocuklardan da bu sesi taklit etmeleri istenir. O harfinin bir geometrik şekle ve bir sayıya benzediğini söylenir, çocukların bulması için rehberlik edilir. **(KB2.7.)**Büyük ve küçük yazılışlarıyla "Oo" sesi gösterilir.**(TAEOB.4.,E3.1.)** "O" sesiyle başlayan kelimeler birlikte bulunmaya çalışılır. (örneğin, otobüs, okul, ocak)**(TAEOB.3.)** Çocuklardan oyun hamurunu yuvarlayarak "O" harfi yapmaları istenir. Daha sonra "O" harfiyle başlayabilecek kelimeler (örneğin, otel, otobüs) görsellerle gösterilir ve çocuklardan hamurla bunları modellemeleri istenir. "O Sesi Flash Kartları ve Slayt Gösterisi" izlenir ve sorular cevaplanır.**(TAOB.4.,OB4.1.)** Sınıfın bir köşesine "Otobüs" adı verilen bir alan oluşturulur. Çocuklar otobüs yolcuları gibi davranır ve yolculuk sırasında "O sesi" ile başlayan kelimeler bulmaları istenir. Yanlış ya da doğru cevaplar eğlenceli bir şekilde pekiştirilir. "O Sesi Flash Kartları ve Slayt Gösterisi" izlenir ve sorular cevaplanır. "O Sesi Hikâyesi (Animasyonlu)" izlenir. Bak Otobüs Geliyor Şarkısı şarkı sözüne uygun hareketleri yaparak söylenir.**(MSB.2.)** BAK OTOBÜS GELİYOR ŞARKISI Bak Otobüs Geliyor çocuk Şarkısı sözleri Bak otobüs geliyor düt düt düt düt düüüüt düt. Bak otobüs geliyor düt düt düt düt düt. Durakta yolcu bekliyor düt düt düt düt düüüüt düt. Yolcular onu bekliyor düt düt düt düt düt. Otobüs durakta duruyor düt düt düt düt düüüüt düt. Kapısı Açılıyor düt düt düt düt düt. Yolcular inip biniyor düt düt düt düt düüüüt düt. Yolcular inip biniyor düt düt düt düt düt. Otobüs hareket ediyor düt düt düt düt düüüüt düt. Tekerleri dönüyor düt düt düt düt düt. Acaba nereye gidiyor düt düt düt düt düüüüt düt. Acaba nereye gidiyor düt düt düt düt düt.

	"O Sesi Oyunu" için iki çocuk seçilir, O harfi materyali 2 adet hazırlanır, diğer öğrenilen harflerle başlayan resimler de bulunur. Çocuklara görseller ve altındaki yazılar gösterilir. **(TAEOB.1.)** Öğretmen ve sınıfa önce "O" sesinin olduğu materyali alır ve "O" sesi ile başlayan görselleri seçip nasıl takacaklarını bir kez gösterir. Sonra seçilen iki çocuk aynı anda yarışa başlarlar. Resimleri önce ve doğru takan çocuk oyunu kazanır. **(E2.5.,E3.1.,OB4.1.)** Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.
DEĞERLENDİRME	• Bugün neler yaptık? • Bugün yaptığın hangi etkinlik seni mutlu etti? • O sesi ile başlayan bir nesne ismi söyler misin? • İçinde "o" sesi olan bir nesne ismi söyler misin? • Berat Kandili'nde siz kime iyilik yapmak istersiniz?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocuklara "O" harfini büyük bir kağıda çizer. Bu harfi hayal gücüne uygun şekilde süsleyip bir resme dönüştürürler (örneğin, bir ışık direği, bir insan figürü vb.). Çalışmalar panoya asılır ve birlikte incelenir.
Destekleme: İhtiyaç duyan çocuklar için; görsel kartlar gösterilerek ve nesneler kullanarak bireysel çalışmalar yapılır. Makas kesme konusunda sıkıntı yaşayan çocuklara destek olunur. "O ile başlayan nesneleri bulalım" oyunu oynanır.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Çocuklara evde "O" sesi ile başlayan nesneler bulmaları için küçük bir görev verilmesi istenir. Velilere, çocuklarıyla birlikte Berat Kandili'nin anlamını konuşmaları önerilir. Çocuklarla birlikte dualar edilmesi ve ailece iyilik yapma etkinlikleri planlanması teşvik edilir. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

Puzzle, Hafıza Oyunu, İnteraktif Çalışmalar, İnteraktif Oyunlar

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

Berat Kandili Hikayesi - Küçük Civcivler - Çocuklar için Dini Hikayeler

Berat Kandili Hikayesi - Çocuklar için Dini Hikayeler

"Sıkı Dostlar Eğitici Çizgi Filmi"

Oyun materyalleri renkli çıktı alınarak laminasyondan geçirilerek kalıcı oyun materyali olması sağlanabilir.

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı	
Öğretmen	
Yaş Grubu	60+ Ay
Tarih	14.2.2025

ALAN BECERİLER

Fen Alanı
FBAB.6.Deney Yapma
Sanat Alanı
SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma
Müzik Alanı
MSB2. Müziksel Söyleme
MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER

Bütünleşik Beceriler (KB2)
KB2.6. Bilgi Toplama Becerisi
KB2.6.SB3. Olay/konu/durumla ilgili ulaşılan bilgileri doğrulamak
KB2.6.SB4. Olay/konu/durumla ilgili ulaşılan bilgileri kaydetmek

EĞİLİMLER

E1. Benlik Eğilimleri
E1.1. Merak
E2. Sosyal Eğilimler
E2.1. Empati

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK 13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ
2.1. BENLİK BECERİLERİ (SDB1)
SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi)
SDB1.1.SB2. Olaylar/durumlar karşısında hangi duyguları yaşadığını fark etmek
SDB1.1.SB2.G1. Duygularını sözel olarak ifade eder.
SDB1.1.SB2.G2. Duygularını farklı yollarla ifade eder.
SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma Becerisi)
SDB1.3.SB1. Kendini değerlendirmek
SDB1.3.SB1.G1. Mevcut duygu, düşünce ve davranışlarını inceler.
SDB1.3.SB1.G2. Mevcut duygu, düşünce ve davranışlarını yorumlar.
DEĞERLER
D18 TEMİZLİK
D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek
D18.1.2. Beden temizliğini zamanında ve özenli yapmaya gayret eder.
D15 SEVGİ
D15.4. Özverili olmak
D15.4.1. Sevgiyi ifade etmenin farklı yolları olduğunu bilir.
D15.4.2. Sevgisini sözel olarak ifade eder.
D15.4.3. Sevgisini çeşitli yollarla gösterir.
D15.4.4. Sevdiği şeye/kişiye karşı sorumlu davranışlar sergiler.
EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI
OB1. BİLGİ OKURYAZARLIĞI
OB1.2.Bilgiyi Toplama
OB1.2.SB1. İstenen bilgiye ulaşmak için kullanacağı araçları belirlemek
OB1.2.SB2. Belirlediği aracı kullanarak olay, konu ve durum ile ilgili bilgileri bulmak
OB1.2.SB3. Bir olay, konu ve durum ile ilgili ulaşılan bilgileri doğrulamak

OB1.2.SB4. Bir olay, konu ve durum ile ilgili ulaşılan bilgileri kaydetmek

ÖĞRENME ÇIKTILARI

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.
Sanat Alanı
SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme
SNAB.4.ç.Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.
Müzik Alanı:
MSB.2. Çocuk şarkılarındaki/çocuk şarkısı formlarındaki özellikleri fark ederek söyleyebilme
MSB.2.a. Çocuk şarkılarının/çocuk şarkısı formlarının sözlerini doğru telaffuzla söyler.
MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme
MHB3.d. Grupla uyum içerisinde beden perküsyonu (bedenle ritim) yapar.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Kavramlar:
Sözcükler: Sevgi
Materyaller: Çalışma kağıtları, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, fon kartonu, kağıt tabak
Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI	
GÜNE BAŞLAMA ZAMANI	Çocuklar gelmeden sınıf hazırlanır. Gelen çocuklar kapıda karşılanırve 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. Çocuklara hava durumu nasıl? Diye sorulur. Hangi günde olduğumuz söylenir. O günün sınıf yoklaması alınır ve mandallarla ilgili daha önce öğretilen yoklama rutininin doğru bir şekilde yapılıp yapılmadığı kontrol edilir. Güne sağlıklı başlamak için "Sevgidir Hazine" ve "Deve Cüce Sabah Sporu" hareketleri hep birlikte yapılır. **(MHB3.d.)** Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.
ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN	Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanmalarına rehberlik edilir. İsteyen çocukların oyun hamuru ile oynamalarına fırsat verilir.
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.**(D18)**
ETKİNLİKLER	"RGG Ayas – Sevgi Deneyi – Çizgi Film" ve "Sevginin Rengi Eğitici Film" "Sevgi Günü Kapı Süsü" sanat etkinliği "Sevgi Şarkısı" eşliğinde yapılır. Çocuklara beyaz kağıt verilir ve sevginin rengini bir resim yaparak anlatmalarını istenir. **(SNAB.4.)** Ben, küçük kaplanım.

	Taştan taşa atlarım. Minderleri görünce Üstlerine zıplarım. Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir Çocuklara "Sevgi" ne demek diye sorulur, sevgi ve önemi üzerine sohbet edilir. Hepimizde üzüntü, mutsuzluk, korku gibi duyguların olduğu ve tüm bu ve diğer olumsuz duygularımızın sevgi ile çok kolay aşabileceğimiz söylenir ve sevginin tüm yaraları sardığı anlatılır. Sonra öğretmen kırmızı kağıttan yada fon kartonundan kesilmiş biraz büyükçe bir kalp şeklini eline alır. Bu kalbin sevgi dolu bir kalp olduğu söylenir. Şimdi de çocuklardan bu kalbe kötü bir söz söylemeleri istenir. Her kötü sözde kalbi kısım kısım buruşturur. Sonra çocuklara kalpten özür dilemelerini ister ve o kalbi çocuklar özür diledikçe açmaya başlar. Çocuklara kalbin ilk gördükleri gibi olup olmadığı sorulur. Karşımızdaki kişiyi sözlerimiz ile ya da davranışlarımız ile (oyunlarımıza almama, itme, vurma vb.) kalbini kırmamamız gerektiği ve sevgimizi göstermemiz grektiği söylenir.**(SDB1.1.SB2.,SDB1.3.SB1.,D15.4.)** (Kalp kırdığımız zaman, o kalbin eski halini almasının zaman alacağı da söylenebilir.)**(E2.1.,D15.4.)** Çocuklara Japon Bilim Adamı Masaru Emoto'nun; güzel sözlerin canlılar üzerindeki etkisini araştıran deneyler yaptığı söylenir. "Bu deneylerden biri de Pirinçle yapılan deneydir. Deneyde Emoto üç kap alır. Kaplardan birine güzel sözcükler, diğerine kötü sözcükler en sonuncusuna da hiç bir şey yazmayan etiketler yapıştırır. Üç kabın içine de eşit miktarda pirinç ve su koyar. 1 ay boyunca ilgili sözleri kaplara söyler. 1 ayın sonunda güzel sözler söylediği kaptaki pirinçler filizlenir ve güzel kokmaya başlar. Kötü sözler söylenen kaptaki pirinçler kararır ve kötü kokar, hiç söz söylenmeyip ilgisiz bırakılan kaptaki pirinçler ise kurur." Diye deney açıklanır. "Pirinç ile Sevgi Deneyi" izlenir. Daha sonra videodaki deneyi sınıfta uygulayacakları söylenir. Daha önceden sınıfa getirilen 3 kavanoza eşit miktarda pirinç ve su koyulur. Güzel sözler kavanozu, kötü sözler kavanozu ve ilgisiz kavanoz olmak üzere isimlendirilir.**(FAB.6)** Güzel sözler kavanozuna (çok güzelsin, harikasın, seni seviyorum, sen mükemmelsin vb.), kötü sözler kavanozuna (çok çirkinsin, seni sevmiyorum, sen çok kötü görünüyorsun, vb.) sözcükleri söylenir. İlgisiz kavanoza ise hiçbir sözcük söylenmez. Kavanozlar sınıfın farklı köşelerine yerleştirilir. Öğrenciler yaklaşık bir ay süre ile süreci devam ettirir. Süreç sonunda değişiklikler gözlemlenir ve kayıt altına alınır.**(KB2.6.,OB1.2.,E1.1.)**Durum üzerine öğrenciler ile sohbet edilir. Masaya (bir tarafı çift taraflı bant olan) çift renk olarak kalpler koyulur ve her çocuğun gelerek bir kalp seçmesini aynı renk kalbi ise bir arkadaşını çağırıp o arkadaşına takması istenir. Çocuk gelir aynı renk olan kalbin bir tanesini kendine takar diğerini arkadaşını çağırır ona takar. "Sevgi Kutusu Hikâyesi" izlenir. Hikaye üzerine konuşulur. Daha önce öğretilen şarkılar tekrar edilir. Gökyüzüne Merdiven Şarkısı söylenir.**(MSB.2.)** **GÖKYÜZÜNE MERDİVEN ŞARKISI** Gökyüzüne merdiven Kursam çıksam sevgiden (2) Yıldız alsam saçıma taksam Ayna olsa aydedem (2) Bulutlarla oynasam Güneşe dokunmasam (2) Yağmur olsam toprağa düşsem Çocukkk olsam yenideennn:) Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.
DEĞERLENDİRME	• Bugün neler yaptık? • En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden? • Sevgi nedir?

	• Neden insanlara ve hayvanlara sevgi göstermeliyiz? • Dünya da insanlar birbirlerine, hayvanlara ve bitkilere sevgi göstermezse ne olur? • Sana hiç sevgi gösterilmezse kendini nasıl hissedersin? • Sana sevgi gösterilince kendini nasıl hissedersin?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocuklara renkli kağıtlar, yapışkan pullar, simler ve kalemler verilir. Ailelerine ya da sevdiği bir arkadaşına verebilecekleri sevgi dolu kartlar hazırlamaları istenir.

Destekleme: İhtiyacı olan olan çocuklarla bireysel çalışma yapılır. Konu ile ilgili konuşulur. Kağıt kesme çalışmasında desteklenebilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

Puzzle, Hafıza Oyunu, İnteraktif Çalışmalar, İnteraktif Oyunlar

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

"Sevgi Parmak Oyunları"

"Sevgi Parmak Oyunu"

SEVGİ PARMAK OYUNU
Küçücük bir bebektim
Uyurken ninni dinlerdim
Bastım 6 yaşıma
Çıktım keşif yoluna
Sevgi çıktı karşıma
Büyüyorum sevgiyle...
"Sevgi – Değerler Eğitimi – Hikâye"

"Sevgi Çiçekleri Oyunu"

"Sevgi Çiçekleri Şarkısı"

SEVGİ ÇİÇEKLERİ ŞARKISI
Dallarda Çiçek Çiçek
Tarlada Başak Başak-2*
Ocakta Alev Alev
Biz Sevgi Çiçekleri-2*
Halay Başı Çek Çek
Bizim Halayı.-2*
Tutuşun Bu Eller,
Sarsın Dünyayı.-2*
Suların Mavisinde.
Yaprağın Yeşilinde.-2*
Barışın Güneşinde.
Biz Sevgi Çiçekleri.-2*
Halay Başı Çek Çek
Bizim Halayı.-2*
Tutuşun Bu Eller,

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı	
Öğretmen	
Yaş Grubu	60+ Ay
Tarih	17.2.2025

ALAN BECERİLER

Fen Alanı
FBAB8. Bilimsel Model Oluşturma
FBAB3. Bilimsel Gözleme Dayalı Tahmin Etme
FBAB7. Bilimsel Çıkarım Yapma
Sanat Alanı
SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma
Müzik Alanı
MHB4. Müziksel Hareket
Hareket ve Sağlık Alanı
HSAB2. Aktif ve Zinde Yaşam İçin Sağlık Becerileri

KAVRAMSAL BECERİLER

Bütünleşik Beceriler (KB2)
KB2.8. Sorgulama Becerisi
KB2.8.SB3. İlgili konu hakkında bilgi toplamak
KB2.8.SB4. Toplanan bilgilerin doğruluğunu değerlendirmek
KB2.8.SB5. Toplanan bilgiler üzerinden çıkarım yapmak

EĞİLİMLER

E1. Benlik Eğilimleri
E1.1. Merak
E2. Sosyal Eğilimler
E2.1. Empati
E2.5. Oyunseverlik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK 13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ
2.1. BENLİK BECERİLERİ (SDB1)
SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi)
SDB1.2.SB5. Kendi öğrenme durumunu geliştirmeye yönelik çalışmalar yapmak
SDB1.2.SB5.G1. Merak ettiği konu/kavramları öğrenmek için uygun yöntem geliştirir.
SDB1.2.SB5.G2. Geliştirdiği yöntemi uygular.
DEĞERLER
D14 SAYGI
D14.3. Çevresine, millî ve manevi değerlerine saygı duymak
D14.3.1. Doğayı ve canlıları korur.
D18 TEMİZLİK
D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek
D18.1.2. Beden temizliğini zamanında ve özenli yapmaya gayret eder.
EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI
OB1. BİLGİ OKURYAZARLIĞI
OB1.3. Bilgiyi Özetleme
OB1.3.SB1. Bilgiyi çözümlemek

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Fen Alanı
FAB.1. Günlük yaşamında fene yönelik olaylara/olgulara ve durumlara yönelik bilimsel gözlem yapabilme
FAB.1.c Yakın çevresindeki canlı/cansız varlıklara yönelik elde ettiği verileri açıklar.
FAB.3. Günlük yaşamında fen olaylarına yönelik bilimsel gözleme dayalı tahminlerde bulunabilme

FAB.3.d. Canlıların temel özellikleriyle ilgili bilgilerini test etmek için yeni gözlemler yapar.
FAB.7. Günlük hayatındaki fene yönelik olaylar hakkında gözlemlerine dayalı basit düzeyde bilimsel çıkarımlar yapabilme
FAB.7.a. Canlı ve cansız varlıkların niteliklerini gözlemlerine dayalı olarak ifade eder
FAB.7.b. Sorunlara yönelik verileri toplamak için hayal gücünü kullanır.
Sanat Alanı
SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme
SNAB.4.a. Yapmak istediği sanat etkinliğinin türüne karar verir.
SNAB.4.b. Yapmak istediği sanat etkinliği için gerekli olan materyalleri seçer.
SNAB.4.ç.Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.
Müzik Alanı:
MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme
MHB3.d. Grupla uyum içerisinde beden perküsyonu (bedenle ritim) yapar.
Hareket ve Sağlık Alanı
HSAB.9. Aktif ve sağlıklı yaşam için hareket edebilme
HSAB.9.a. İç ve dış mekanda hareketli etkinliklere istekle katılır.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Kavramlar:
Zıt: Canlı Cansız
Sözcükler: Kedi, enik, canavar
Materyaller: Çalışma kağıtları, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, seçilen etkinliğe göre ip, şönil, abeslang çubuk
Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf/bahçe

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI	
GÜNE BAŞLAMA ZAMANI	Çocuklar gelmeden sınıf hazırlanır. Gelen çocuklar kapıda karşılanırve 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. Çocuklara hava durumu nasıl? Diye sorulur. Hangi günde olduğumuz söylenir. O günün sınıf yoklaması alınır ve mandallarla ilgili daha önce öğretilen yoklama rutininin doğru bir şekilde yapılıp yapılmadığı kontrol edilir. Güne sağlıklı başlamak için "Kediler Yuvası Şarkısı" ve "Heykel – Onur Erol" hareketleri hep birlikte yapılır. **(MHB3.d.)** Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.
ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN	Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanmalarına rehberlik edilir. İsteyen çocukların oyun hamuru ile oynamalarına fırsat verilir.
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.**(D18)**

ETKİNLİKLER	"Kediler Nasıl Dengede Durur? | Okul Öncesi Eğitici Animasyon" ve Hayvanların Özellikleri - Kediler- Eğitici Film izlenir. Masalara geçilir. "Kedi Yapımı" sanat etkinliği için çocuklara seçenekler sunulur. Çoğunluğun seçtiği sanat etkinliği "Beş Küçük Kedi Şarkısı" eşliğinde yapılır. **(SNAB.4.)** Ben, küçük kaplanım. Taştan taşa atlarım. Minderleri görünce Üstlerine zıplarım. Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir Çocuklara kimler kedi seviyor? Evde kediniz var mı? Kediler ne yer? Nasıl ses çıkarırlar? (Miyavlama) Kedinin yavrusuna ne denir? (Enik) Kedilerin fiziksel özellikleri nelerdir?(Bıyıkları, tüyleri, pençeleri), Kediler hangi hayvana benzer?(Kaplan), Kediler evde mi yaşar yoksa dışarıda mı? Sokakta yaşayan hayvanlar hakkında konuşulur, onlara karşı nasıl davranmalıyız? Onlar için neler yapabiliriz? Soruları sorulur ve cevabı aranır.**(OB1.3.)** Onlar için bir kap su ve yemek vermenin önemi üzerinde durulur. Kedilerin de bir canlı olduğu, onların da bizler gibi canı yandığı, korktuğu, sevilmek istedikleri söylenir.**(E2.1.)** Kedileri korkutmamanın, onlara kötü davranmamanın önemi anlatılır.**(FAB.7.b.,D14.3.)** Çocuklar sırayla birer kedi gibi davranır ve kedilerin hareketlerini, seslerini taklit ederler. Kedi gibi miyavlama, esneme, zıplama, koşma gibi hareketler yapılır.**(HSAB.9.,E2.5.)** Daha sonra dışarıda kedi gözlemlemek için bahçeye çıkılır. Bahçede kedilerin nasıl hareket ettikleri, nelerle ilgilendikleri, vücut dillerini nasıl kullandıkları dikkatlice izlenir. **(E1.1., KB2.8.)** Örneğin:Kedilerin nasıl yavaşça yürüdüğüne, insanlara karşı yaklaşımına,yüksek seslere nasıl tepki verdiklerine gözlemlenir. **(FAB.1.,FAB.3.,FAB.7.a.,SDB1.2.SB5.)** Daha önce öğrenilen "Mırnav Mırnav İki Kedi" ve "Bir Kedi Varmış Sayışma Tekerlemesi" tekrar edilir. MIRNAV MIRNAV İKİ KEDİ Mırnav mırnav iki kedi (işaret parmaklar karşılıklı hareket ettirilir.) Biri çıkmış üst odaya (işaret parmağıyla yukarı çıkma hareketi yapılır) Biri inmiş alt odaya (diğer elin işaret parmağıyla aşağı inme hareketi yapılır.) Biraz sonra buluşmuşlar (parmaklar buluşturulur) Mırıl mırıl konuşmuşlar (parmaklar hareket ettirilir.) -Ben bir fare yakaladım (sağ elin işaret parmağı hareket ettirilir.) -Ben tabakları yaladım (sol elin işaret parmağı hareket ettirilir) Aman demişler çok yorulduk (bir kez el şıklatılır.) İşte orda bir koltuk (koltuk...vb gösterilir) Hemen koşmuşlar oraya(makara sarma hareketi yapılır.) Uyumuşlar doya doya (uyuma hareketi yapılır.) Ev sahibi çıkagelmiş, Kalkın miskin kediler demiş. **BİR KEDİ VARMIŞ TEKERLEMESİ** Bir kedi varmış 100'e kadar sayarmış 0'ını atmış 10 kalmış 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Bir kedi varmış 100'e kadar sayarmış 0'ını atmış 10 kalmış 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Bir kedi varmış

	100'e kadar sayarmış 0'ını atmış 10 kalmış 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 "Üç Kedi Bir Canavar Hikâyesi" izlenir. Hikaye hakkında konuşulur. "Kedi Fare Oyunu" Oynanır. Çocuklar arasından bir fare seçilir Kedi seçilen fareyi bulmaya çalışır. Yaklaştığında çocuklar miyavlamaya başlar. Uzaklaştığında sessiz kalırlar ya da "gel pisi pisi" derler. Sesin yüksekliğine göre kedi fareyi bulmaya çalışır. Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.
DEĞERLENDİRME	• Bugün neler yaptık? • En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden? • Evinde kedi besleyen var mı? • Kediler nasıl dengede dururlar? • Sokaktaki kedilere özellikle çok sıcak ve çok soğuk havalarda nasıl yardımcı olabiliriz?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Kedilerin ekosistemdeki işlevi ile ilgli tartışma ortamı oluşturulur.

Destekleme: İhtiyacı olan olan çocuklarla bireysel çalışma yapılır. Konu ile ilgili konuşulur. Görsel kartlar gösterilir. Kağıt kesme çalışmasında desteklenebilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Sınıfa varsa ev kedisi getirilir. Çocukların evlerinde, bahçe ya da parkta kedi gözlemlemeleri ve resimleyerek gözlemlerini anlatmaları istenir. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

Puzzle, Hafıza Oyunu, İnteraktif Çalışmalar, İnteraktif Oyunlar

Toplum Katılımı: Okulun çevresindeki sokak hayvanları için mama ve su koyulabilir.

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

Kara Kedi - Onur Erol-Karamela Sepeti - Çocuk Şarkıları

Ritimli Kedi Dansı
"Kedi Parmak Oyunu"

KEDİ PARMAK OYUNU
Pisi pisi beyaz kedi
Pamuk kedi nerdesin?
Tıkır tıkır fare geldi
Aslan geldi nerdesin?
Yerde misin?
Gökte misin?
Söyle canım nerdesin?
" Kedi Şarkısı Ritim Oyunu"
KEDİ ŞARKISI
Mini mini bir kedi
Ormanda kayboldu
Onu gören bir serçe
Cik cik cikledi

Mini mini bir kedi

Ormanda kayboldu
Onu gören bir köpek
Hav hav havladı
Mini mini bir kedi
Ormanda kayboldu
Onu gören bir karga
Gak gak gakladı

Mini mini bir kedi
Ormanda kayboldu
Onu gören bir serçe
Cik cik cikledi

Mini mini bir kedi
Ormanda kayboldu
Onu gören bir köpek
Hav hav havladı

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı	
Öğretmen	
Yaş Grubu	60+ Ay
Tarih	18.2.2025

ALAN BECERİLERİ

Fen Alanı:
FBAB2.Sınıflandırma
FBAB10.Bilimsel Sorgulama Yapma
Matematik Alanı
MAB1. Matematiksel Muhakeme
MAB3. Matematiksel Temsil
Sanat Alanı
SNAB2. Sanat İnceleme
Müzik Alanı
MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER

Temel Beceriler (KB1)
KB1.5 Bulmak
Bütünleşik Beceriler (KB2)
KB2.7. Karşılaştırma Becerisi
KB2.7.SB1. Birden fazla kavram veya duruma ilişkin özellikleri belirlemek
KB2.7.SB2. Belirlenen özelliklere ilişkin benzerlikleri listelemek
KB2.7.SB3. Belirlenen özelliklere ilişkin farklılıkları listelemek

EĞİLİMLER

E1. Benlik Eğilimleri
E1.1. Merak
E2. Sosyal Eğilimler
E2.5. Oyunseverlik
E3. Entelektüel Eğilimler
E3.1. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ
2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)
SDB2.1. İletişim Becerisi
SDB2.1.SB3. Sözlü ya da sözsüz olarak etkileşim sağlamak
SDB2.1.SB3.G9. Anlamadığı durum/konuya ilişkin sorular sorar.
DEĞERLER
D16 SORUMLULUK
D16.1. Kendine karşı görevlerini yerine getirmek
D16.1.2. Öz bakımını doğru biçimde ve zamanında yapar.
OB3. BİLGİ OKURYAZARLIĞI
OB1.3.Bilgiyi Özetleme
OB1.3.SB2. Bilgiyi sınıflandırmak

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Fen Alanı
FAB.2. Fene yönelik nesne, olayları/olguları benzerlik ve farklılıklarına göre sınıflandırabilme
FAB.2.d. Yaşam döngülerinin ortak bileşenlerini tanımlayıcı etiketler kullanır.

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

FAB.10.c. Fene yönelik günlük hayatla ilişkili olaylara/olgulara yönelik basit düzeyde araştırmalar yürütür.

Matematik Alanı

MAB.3. Matematiksel olgu, olay ve nesneleri yorumlayabilme

MAB.3.a. Matematiksel olgu ve olayları farklı materyaller/semboller kullanarak ifade eder.

MAB.3.b. Geometrik şekillerin farklı biçimsel özelliklere sahip örneklerini oluşturur.

MAB.3.c. Nesne/varlıkların konum, şekil gibi matematiksel özelliklerini farklı yollarla ifade eder.

MAB.9. Farklı matematiksel temsillerden yararlanabilme

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

MAB.9.b. Ele alınan/ulaşılan duruma uygun olan matematiksel temsili/sembolü gösterir.

MAB.9.c. Ele alınan/ulaşılan duruma uygun olan matematiksel temsil/sembolü oluşturur.

MAB.9.ç. Ele alınan/ulaşılan duruma uygun matematiksel temsili/sembolü kullanır.

Sanat Alanı

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

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

Müzik Alanı:

MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme

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

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Kavramlar:

Geometrik Şekiller: Elips (Oval) kenar, köşe

Sözcükler: Geometrik şekil, oval, elips, tavuk, horoz, civciv, kümes

Materyaller: Çalışma kağıtları, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, yumurta, kap, oyun materyali

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Öğrenme ortamlarına çember şeklinde olan nesneler ve "Elips Şekli Kartları" çıktı alınır, koyulur.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI	
GÜNE BAŞLAMA ZAMANI	Çocuklar gelmeden sınıf hazırlanır. Gelen çocuklar kapıda karşılanırve selamlanır, çocukların ayakkabılarını koymaları ve pandiflerini giymeleri için rehberlik edilir.
Okula Geliş ve Karşılama **Çember Zamanı**	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 "Civcivler Sabah Sporunda" hareketleri hep birlikte yapılır. **(MHB3.d.)** Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.
ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN	Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanarak merkezlere geçerler.İlgili öğrenme merkezlerine "Elips Şekli Kartları" çıktı alınarak 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	"Şekilleri Öğreniyorum – Oval", "Elips Nasıl Çizilir?" eğitici videoları ve "RGG Ayas - Tavuklar Yumurtalar ve Doğrular - Çizgi Film" izlenir. Masalara geçilir. "Yumurta Kafalar" sanat etkinliği "Yumurta Kafa Şarkısı " eşliğinde yapılır. **(SNAB.4.)** Ben, küçük kaplanım. Taştan taşa atlarım. Minderleri görünce Üstlerine zıplarım. Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir. Öğretmen sınıfa elinde bir yumurta ile gelir. Çocuklara "Bugün çok ilginç bir şeyler öğreneceğiz! Elips şeklini keşfedecek ve tavukların yumurtlamasını konuşacağız," diye söylenir.**(E1.1.)** Çocuklara farklı şekiller gösterilir ve elipsi bulmaları istenir.**(E3.1.)** Elips, daire, kare ve üçgen gibi diğer geometrik şekiller tahtaya çizilir. Çizim yaparken elipsin yuvarlak ama uzun formunu vurgulamak önemlidir. Çocuklardan elips ile diğer şekilleri karşılaştırmaları istenir. Çocuklara daire ya da çember şeklinde ve elips şeklinde olan herhangi bir nesne gösterilir, benzer olan ve benzer olmayan yanlarını sorulur. **(E3.1.,KB2.7.,MAB.9.)** Elips şekli çocuklara gösterilir ve elipsin çember ve daire gibi kenar ve köşelerinin olmadığı, daireden farkının ise elipsin biraz basık olduğu, elipsin diğer adının "Oval" olduğu söylenir. **(OB1.3.)** Çocuklar sınıfta elips çember şekline benzeyen oyuncak vb. bulmaya çalışır ve buldukları nesne incelenir.(**MAB.3.,SDB2.1.SB3.,KB1.5**) Yumurtayı hangi hayvandan elde ettiğimizi sorulur. Civcivin oluşumundan bahsedilir.**(FAB.2.)** Horoz ve tavuğun nerede yaşadığı, onlardan elde ettiğimiz ürünler hakkında konuşulur. Horoz ve tavuğun nasıl ses çıkardıklarını sorulur ve taklit yapılır. Yumurtaların nasıl oluştuğu, hangi hayvanların yumurtladığı hakkında konuşulur/bilgi verilir. Çocuklar, haşlanmış ve haşlanmamış yumurtanın dışını ve içini gözlemleyip, özelliklerini tartışırlar.**(FAB.10.)** "Elips Şekli Flash Kartları ve Slayt Gösterisi)" izlenir. Görseller hakkında konuşulur. "Elips Tekerleme" (1. Dakikadan sonra) hareketleri ile birlikte söylenir. ELİPS TEKERLEMESİ Canım elips üzülme Benzemezsin kimseye Daire yusyuvarlak Sende ise kocaman yanak Korkma seni unutmayız Elips deyip hatırlarız *" Yardımsever Tavuk Hikâyesi" ve Aslan'ın Deney Odası-Kırılmayan Yumurta- Eğitici Film izlenir. "Elips ve Sayılarla Oyun" Oyun materyalleri kullanılarak oynanır. Yere çift taraflı rakamlar yazılı kağıtlar/kartonlar koyulur. Rakamların bitiş kısmında masanın üzerinde renkli yumurtalar ve renkli yumurtaların dizileceği model koyulur. En önce yumurtaları doğru olarak yerleştiren çocuk oyunu kazanır.**(E2.5.)** Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME	• Bugün neler yaptık? • En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden? • Daha önce öğrendiğimiz geometrik şekiller hangileri? • Elips şeklinin eş anlamlısı hangisi? • Yumurta hangi şekle benziyor? • Yumurtayı hangi hayvandan elde ederiz? • Tavuk, horoz nerede yaşar?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Oyun hamurunda oyun hamuru ile 3 boyutlu yumurta ve civciv yapmaları istenir.

Destekleme: İhtiyaç duyan çocuklar için; bireysel çalışma yapılır. Etkinlik sürecinde çocuklara sorulan sorular basitleştirilerek çocukların katılımları desteklenebilir

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Evde elips şeklinde olan nesneleri birlikte bulmaları, kahvaltıda yumurta pişirilmesi istenir. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

Puzzle, **Hafıza Oyunu,** **İnteraktif Çalışmalar,** **İnteraktif Oyunlar**

Toplum Katılımı: Yakında tavuk çiftliği ya da kümes olan bir yer varsa ziyaret edilebilir.

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

"Oval Şarkısı"

OVAL ŞARKISI
Yumurtaya benzerim
Ben bir şekilim
Kenarım köşem yoktur benim
Çünkü ben bir ovalim
Ama elips de derler bana
Bunu sakın unutma

Çok Kolay Kağıttan Tavuk Yapımı Sanat Etkinliği

Horozumu Kaçırdılar - Çilli Horozum Şarkısı

Deney 2: Profesör Balık ile Deneyler: Hokkabaz Yumurta

Yumurta - Keloğlan - Çizgi Film

" Zıplayan Yumurta Deneyi"

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı	
Öğretmen	
Yaş Grubu	60+ Ay
Tarih	19.2.2025

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı:
TADB. Dinleme
Matematik Alanı
MAB2. Matematiksel Problem Çözme
Sanat Alanı
SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma
Müzik Alanı
MÇB3. Müziksel Çalma
MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER

Üst Düzey Düşünme Becerileri (KB3)
KB3.3. Eleştirel Düşünme Becerisi
KB3.3.SB1. Olay/konu/problem veya durumu sorgulamak
KB3.3.SB2. Sorgulanan olay/konu/problem veya durum ile ilgili akıl yürütmek
KB3.3.SB3. Akıl yürütmeyle ulaştığı çıkarımları yansıtmak

EĞİLİMLER

E1. Benlik Eğilimleri
E1.1. Merak
E1.4. Kendine İnanma (Öz Yeterlilik)
E2. Sosyal Eğilimler
E2.4. Güven
E2.5. Oyunseverlik
E3. Entelektüel Eğilimler
E3.1. Odaklanma
E3.4. Analitik Düşünme

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ
2.1. BENLİK BECERİLERİ (SDB1)
SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi)
SDB1.2.SB2. Motivasyonunu ayarlamak
SDB1.2.SB2.G1. İlgisini çekecek bir etkinliğe katılmak için harekete geçer.
SDB1.2.SB2.G2. Yapmak istediği etkinlik için uygun materyal arar.
SDB1.2.SB2.G3. Katılacağı etkinlik için ortamı düzenler.
SDB1.2.SB2.G4. Katıldığı etkinliğe dikkatini verir.
SDB1.2.SB2.G5. Katıldığı etkinliğİ sonuna kadar devam ettirir
DEĞERLER
D3 ÇALIŞKANLIK
D3.3. Araştırmacı ve sorgulayıcı olmak
D3.3.1. Yaratıcılığını geliştirecek faaliyetlere katılır.
D3.3.2. Çeşitli fikir, argüman ve yeni bilgilere açık olur.
D.3.3.3. Bilimsel, teknolojik alanlardaki gelişmelerle ilgili etkinliklere katılmaya istekli olur.

D16 SORUMLULUK

D16.1. Kendine karşı görevlerini yerine getirmek

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

EK 16OKURYAZARLIK TABLOLARI

OB1. BİLGİ OKURYAZARLIĞI

OB1.1.Bilgi İhtiyacını Fark Etme

OB1.1.SB1. Bilgi ihtiyacını fark etmek

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

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı:

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

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

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

Matematik Alanı

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

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

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

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

Sanat Alanı

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

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

Müzik Alanı:

MÇB.4. Müziksel çalma becerilerini sergileyebilme

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

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

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

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

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Kavramlar:

Yön/Mekanda Konum: İleri geri, içeri dışarı

Sözcükler: Robotik Kodlama, robot

Materyaller: Çalışma kağıtları, makas, boya kalemleri, şeffaf dosya, plastik bardak ya da oyun hamuru kapları, hulahop, kağıtlar

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI	
GÜNE BAŞLAMA ZAMANI	Çocuklar gelmeden sınıf hazırlanır. Gelen çocuklar kapıda karşılanırve selamlanır, çocukların ayakkabılarını koymaları ve pandiflerini giymeleri için rehberlik edilir.
Okula Geliş ve Karşılama Çember Zamanı	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 "Robot J2" hareketleri hep birlikte yapılır. **(MHB3.d.)** Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.
ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN	Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanarak merkezlere geçerler.
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	"Elif ve Arkadaşları Robotik Kodlama Eğitici Film" izlenir. "İleri-Geri Kavramı" ve "İleri Geri Kavramını Öğreniyorum" eğitici filmi izlenir.**(TADB.3.)** Masalara geçilir ve "Kodlama Çalışması" yapılır ve oynanır. **(SNAB.4.)** Ben, küçük kaplanım. Taştan taşa atlarım. Minderleri görünce Üstlerine zıplarım. Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir Çocuklara hiç robot görüp görmedikleri ve robotların nasıl hareket ettikleri sorulur. Daha önce kek yapma aşamalarını (algoritma) öğrendikleri hatırlatılır. Aynı kek yapma aşamalarında olduğu gibi hazırlanan kodlamalar ile robotların ileri geri, sağa sola gittiği, hayatımızın çoğu alanında kodlamanın kullanıldığı söylenir.**(E3.4.)** Çocuklara sizler de robot olmak ister misiniz diye sorulur.**(E1.1.,OB1.1.)** Sınıftan bir öğrenci seçilir. Kodlama yaparak ilerleyecek olan öğrencinin göz bandı ile gözleri kapatılır. Öğretmen tarafından renkli kağıtlar kullanılarak yere bir ilerleme alanı oluşturulur. Öğretmen kağıtların sırasına göre ileri gitmesi gerektiği zaman öğrencinin başına, sağ yana gitmesi gerektiği zaman sağ omzuna, sol yana gitmesi gerektiği zaman sol omzuna dokunarak gözleri kapalı olan öğrencinin ilerlemesi için yönlendirmelerde bulunur. Yönergeleri alarak gözleri kapalı bir şekilde yerlerini kodlayıp ilerlemeye dikkat eder. Etkinlikte hem gözleri kapalı öğrenci duruma dikkatini vererek kodlama gerçekleştirir hem yönergeleri veren öğretmen yerdeki kağıtların sırasına uygun olarak yönerge vererek kodlama gerçekleştirir.**(E1.4.,E2.4.,E3.1., KB3.3.)** Daha sonra öğrenciler yerdeki kağıtların sırası öğrenciler yer değiştirdikçe değiştirilir. Yeni bir ilerleme alanı oluşturulur.**(MAB.8.,SDB1.2.SB2.,D3.3.)**

At Alkışı Parmak Oyunu
Atlar ormanda yavaşca yürüyor
tıkır tıkır da tıkır (3)
Aaaa!! O da ne? Bir Taşlık.
Taşlığın Altından Geçemem
Üstünden Geçemem
Ama İçinden Geçebilirim
(eller göğüse veya bacaklara vurularak taşlıkta yürüme sesi yapılır)
Yürümeye Devam Ettim
Tıkır tıkır da tıkır (3)
Aaaa!! O da ne? Bir Çimenlik.
Çimenliğin Altından Geçemem
Üstünden Geçemem
Ama İçinden Geçebilirim
(eller birbirine sürtülerek ses çıkartılır)
Yürümeye Devam Ettim
Tıkır tıkır da tıkır (3)
Aaaa!! O da ne? Bir Bataklık.
Bataklığın Altından Geçemem
Üstünden Geçemem
Ama İçinden Geçebilirim
(Dil damağa vurularak ses çıkartılır)
Yürümeye Devam Ettim
Tıkır tıkır da tıkır (3)
Aaaa!! O da ne? Bir Asma Köprü.
Asma Köprünün Altından Geçemem
Üstünden Geçemem
Ama İçinden Geçebilirim
(sağa sola sallanarak gacır gucur sesler çıkarılır.)
Yürümeye Devam Ettim
Tıkır tıkır da tıkır (3)
Aaaa!! O da ne? Bir dev
AMA BEN DEVLERDEN KORKMAM Kİİİ..:))

" ALUNELUL Müziği ve Ritim Bardak Çalışması" için çocuklar oyun hamuru kaplarını ya da plastik bardaklarını alırlar ve daire şeklinde otururlar. Bu ritim tutma çalışmasının nasıl yapılacağı öğretmen tarafından anlatılır. Önce çocuklar bardakları eline almadan
Tut ver şap şap şap,
Tut ver şap şap şap,
Tur ver şap şap şap
denilerek bardakların sürekli sağ tarafa doğru yanımızdaki arkadaşımızın önüne koyacağımız söylenir. "Tut ver Tut ver Tut ver şap şap şap" kısmı da anlatıldıktan sonra müzik eşliğinde bardak ritim çalışması yapılır.**(MÇB.4.)**
Hulahoplar/çemberler yan yana koyularak daire yapılır. Her çembere bir çocuk geçer. Öğretmenin ileri komutu ile önündeki çembere atlar, geri komutu ile geride kalan çembere atlar. İçeri komutu ile içeri, dışarı komutu ile çemberin dışına atlayarak "Hulahop ile Kavram Öğretimi (İleri-Geri-Dışarı-Çember) oyunu oynanır.
Masalara geçilir ve "Kodlama Çalışması" yapılır.(**TAEOB.6.**)

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME	• Bugün neler yaptık? • En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden? • Kodlama nedir? • Kodlama öğrenirken seni en çok zorlayan şey nedir? • Kendi robotunu yapacak olsan, bu robot hangi özelliklere sahip olacak? • Robotik kodlama eğlenceli miydi?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocuklar Legoları kullanarak kendi robotlarını yaparlar.

Destekleme: Çocuklara bireysel destek olunur.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

Puzzle, Hafıza Oyunu, İnteraktif Çalışmalar, İnteraktif Oyunlar

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

Kilim Kodluyorum Kitabı okunabilir.

"Robot Kukuli"
Okul Öncesi Kodlama ve Hafıza Oyunu
"Basit Kodlama Oyunu" sınıfın seviyesine göre uygulanabilir.
Robotik Kodlama Oyunu | Parkur Oyunları" için parkur ortamı hazırlanır ve oyun oynanır.

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı	
Öğretmen	
Yaş Grubu	60+ Ay
Tarih	20.2.2025

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı

TADB. Dinleme

TAOB. Okuma

TAKB. Konuşma

Sosyal Alanı

SBAB17. Finans

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Müzik Alanı

MSB2. Müziksel Söyleme

MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER

Temel Beceriler (KB1)

KB1.10 Sunmak

EĞİLİMLER

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E2.3. Girişkenlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.2. Yaratıcılık

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)

SDB2.3. Sosyal Farkındalık Becerisi

SDB2.3.SB1. Sosyal ipuçlarını dikkate almak

SDB2.3.SB1.G1. Sözel ve sözel olmayan sosyal ipuçlarının etkisini fark eder.

SDB2.3.SB1.G2. Sözel ve sözel olmayan sosyal ipuçlarını tanır.

DEĞERLER

D16 SORUMLULUK

D16.1. Kendine karşı görevlerini yerine getirmek

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

EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

OB4. GÖRSEL OKURYAZARLIK

OB4.2.Görseli Yorumlama

OB4.2.SB2. Görseli bağlamdan kopmadan dönüştürmek

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

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı

TADB.4. Dinledikleri/izledikleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyaller ve dinleme/izleme ortamına ilişkin görüşlerini yansıtabilme

TADB.4.a. Dinleme/izleme ortamını değerlendirir.

TADB.4.b. Dinledikleri/izledikleri materyallere ilişkin duygu ve düşüncelerini ifade eder.

TAOB.2. Görsel materyallerden anlamlar üretebilme
TAOB.2.a. Görsel materyal ile ön bilgileri arasında ilişki kurar.
TAKB.3. Konuşma sürecindeki kuralları uygulayabilme
TAKB.3.a. Konuşacağı konuyu planlar.
TAKB.3.ç. Söylemek istediklerini açık biçimde ifade eder.
Sosyal Alanı
SAB.22. İhtiyaçların karşılanabilmesi için bir gelire ihtiyaç olduğunu anlayabilme
SAB.22.a. Yapılan mesleklerin karşılığında bir gelir elde edildiğini fark eder.
SAB.22.b. Ailesi ve yakın çevresindeki kişilerin mesleklerini söyler.
Sanat Alanı
SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme
SNAB.4.ç.Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.
SNAB.4.e. Drama etkinliklerinde yaratıcı performans sergiler.
Müzik Alanı:
MSB.2. Çocuk şarkılarındaki/çocuk şarkısı formlarındaki özellikleri fark ederek söyleyebilme
MSB.2.a. Çocuk şarkılarının/çocuk şarkısı formlarının sözlerini doğru telaffuzla söyler.
MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme
MHB3.d. Grupla uyum içerisinde beden perküsyonu (bedenle ritim) yapar.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Kavramlar:
Sözcükler: Çerçi, zerzevatçı, meslek
Materyaller: Çalışma kağıtları, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, top, çöp poşeti

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI	
GÜNE BAŞLAMA ZAMANI **Okula Geliş ve Karşılama** **Çember Zamanı**	Çocuklar gelmeden sınıf hazırlanır. Gelen çocuklar kapıda karşılanırve 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 "Penguen Dansı" hareketleri hep birlikte yapılır. **(MHB3.d.)** Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.
ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN	Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanarak merkezlere geçerler. İlgili öğrenme merkezinde doktor, itfaiyeci, polis, öğretmen, aşçı gibi meslekleri temsil eden oyuncaklar, kostümler ve resimler koyulur. Çocuklar bu materyalleri inceleyerek serbest oyun oynar.
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	"Meslekleri Tanıyalım - NoNo İle Meslekleri Öğreniyorum" ve " "Zerzevatçı " eğitici videoları izlenir. Masalara geçilir ve çocuklara boş kağıt verilir, gelecekte olmak istedikleri mesleği çizmeleri istenir. Etkinlik " Meslekleri Öğreniyoruz Şarkısı" eşliğinde yapılır. Sonrasında her çocuk arkadaşlarına resmini anlatır.**(SNAB.4.ç.,E3.2.,KB1.10)** Ben, küçük kaplanım. Taştan taşa atlarım. Minderleri görünce Üstlerine zıplarım. Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir. Çocuklara "Bugün büyüyünce ne olmak istersiniz? Neden bu mesleği yapmak isterdin" sorusu sorularak çocukların cevapları dinlenir.**(TADB.4.)** Meslekleri temsil eden kartlar gösterilir ve her biri hakkında kısa bilgi verilir.(**TAOB.2.,OB4.2.**) Çocuklar sırayla hayal ettikleri mesleği, ailesi ve yakın çevresindeki kişilerin mesleklerini söyler. **(TAKB.3.,SAB.22.b.)** Her mesleğin ne yaptığı ve topluma nasıl fayda sağladığı konuşulur.Meslek sahibi insanların çalışmaları karşılığında gelir elde ettiği söylenir **(SAB.22.a.)** ve her mesleğin önemine dikkat çekilir."Çiftçiler olmasaydı, pazarlarda yememiz için bu kadar çok ürün olmazdı, temizlik işçileri olmasaydı her yerde çöpler olur, çevre çok kötü olurdu. Doktorlar olmasaydı hasta olduğumuzda tedavi olmak zor olurdu. Her mesleğe saygı duymalı ve göstermeliyiz" denir. Sınıfa çocuklara meslekler hakkında bilgi vermeleri ve kendi mesleklerini anlatmaları için bir veya birkaç veli davet edilir. Veliler mesleklerine göre sınıfa, araç-gereç, forma vb. getirir ve çocukların incelemesine fırsat verilir. "Meslekleri Öğrenmeye Hazır mısın? Bilmeceler" izlenir, meslekler sorulur. Gerekirse ipuçları verilebilir.(**SDB2.3.SB1.**) "Çalışkan Marangoz TAK TAK Masalı" izlenir. Masal hakkında sorular sorulur. Çocuklar küçük gruplara ayrılır. Her grup bir meslek seçer (örneğin doktor, itfaiyeci, öğretmen). Seçtikleri mesleği temsil eden kısa bir "Meslekler Draması" sergilerler. **(SNAB.4.e.,E2.3.)** MESLEKLER ŞARKISI Mesleğin ne? Ben öğretmenim (3) Ne yapıyorsun Çocukları severim Şarkılar söylerim ABC öğretirim A B C, A B A B, Mesleğin ne? Ben doktorum (3) Ne yapıyorsun Hastalara bakarım Kalbini dinlerim İyi ederim Güb güb güb güb, Güb güb güb güb Güb güb Güb güb Mesleğin ne? Ben tamirciyim (3) Ne yapıyorsun Vidaları sıkarım Çivileri çakarım Eşya onarırım Tak tak tak tak Tak tak tak tak Tak takTak tak Mesleğin ne? Ben pilotum (3) Uçağıma binerim Yolcuları taşırım Gökyüzüne uçarım Uç uç uç uç Uç uç uç uç Uç uç Uç uç Tak tak "Meslekler" Çocuk Şarkısı" hareketleri ile birlikte söylenir.(**MSB.2.**) Çocuklar iki gruba ayrılır. Her grupta bir çocuk poşetin içine girer ve poşeti ağız kısmından tutarak açar. Gruptaki diğer çocuk belirlenen mesafeden topları arkadaşının açtığı poşete atmaya çalışarak "Topu Hedefe Atma Oyunu" Oynanır. (Poşet hulohop/çembere de sabitlenebilir. Çocuk o zaman çemberi tutar.) Oyun sona erdiğinde her poşetteki top tek tek sayılır. Kazanan alkışlanır.**(E2.5)** Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME	• Bugün neler yaptık? • En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden? • Büyüyünce ne olmak istiyorsun? Neden? • İstemediğin bir mesleği yapmak sana ne hissettirir? • Hangi meslek çok zor? • Hangi meslek kolay?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocuklarsan, ailelerinin mesleklerini anlatan bir proje çalışması yapmaları istenir. Bunun için arık materyaller kullanılabilir.

Destekleme: İhtiyaç duyan çocuklar için; bireysel çalışma yapılır. Etkinlik sürecinde çocuklara sorulan sorular basitleştirilerek çocukların katılımları desteklenebilir

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Meslek tanıtımı için veliler sınıfa davet edilir. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

Puzzle, **Hafıza Oyunu,** **İnteraktif Çalışmalar,** **İnteraktif Oyunlar**

Toplum Katılımı: Herhangi bir meslekten bir kişi sınıfa davet edilebilir.

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

"Meslekler Parmak Oyunu"
Dijital Tayfa - Geleceğin Meslekleri - Eğitici Flim

Meslekler Çocuk Şarkısı

"Meslekler – Tekerlemeler" tekerlemeler istenirse önceden ailelere gönderilerek dramada kullanılabilir.

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı	
Öğretmen	
Yaş Grubu	60+ Ay
Tarih	21.2.2025

ALAN BECERİLER

Türkçe Alanı:
TADB.Dinleme
TAOB. Okuma
TAEOB. Erken Okuryazarlık
Sanat Alanı
SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma
Müzik Alanı
MSB2. Müziksel Söyleme
MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER

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

EĞİLİMLER

E2. Sosyal Eğilimler
E2.5. Oyunseverlik
E3. Entelektüel Eğilimler
E3.1. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ
2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)
SDB2.1. İletişim Becerisi
SDB2.1.SB1. Başkalarını etkin şekilde dinlemek
SDB2.1.SB1.G1. Dinlerken göz teması kurar.
SDB2.1.SB1.G2. Muhatabının sözünü kesmeden dinler.
DEĞERLER
D18 TEMİZLİK
D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek
D18.1.2. Beden temizliğini zamanında ve özenli yapmaya gayret eder.
EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI
OB4. GÖRSEL OKURYAZARLIK
OB4.1.Görseli Anlama
OB4.1.SB1. Görseli algılamak

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı:

TADB.2. Dinledikleri/izledikleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyalleri ile ilgili yeni anlamlar oluşturabilme
TADB.2.a. Dinledikleri/izledikleri materyaller ile ön bilgileri arasında bağlantı kurar.
TAOB.2. Görsel materyallerden anlamlar üretebilme
TAOB.2.a. Görsel materyal ile ön bilgileri arasında ilişki kurar.
TAOB.2.b. Görsellerden hareketle metinle ilgili tahminde bulunur.
TAOB.2.c. Görsel okuma materyallerinde yer alan bilgilerden yararlanarak çıkarım yapar.
TAEOB.3. Ses bilgisel farkındalık becerileri gösterebilme
TAEOB.3.c. Sözcüklerin ilk/son seslerini fark eder.
TAEOB.3.ç. Sözcüklerin ilk/son seslerinden yeni sözcükler üretir.
TAEOB.4. Sözcüklerin harflerden oluştuğunu fark edebilme
TAEOB.4.a. Sözcüklerin harflerden oluştuğunu fark eder.

TAEOB.4.b.Sözcükte yer alan büyük ve küçük harfleri gösterir.

Sanat Alanı

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

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

Müzik Alanı:

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

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

MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme

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

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Kavramlar:

Harfler/Sesler: Ö Sesi

Sözcükler: Alfabe, harf, Ö sesi, ördek, paytak

Materyaller: Çalışma kağıtları, makas, yapıştırıcı

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Ö Sesi Kartları çıktı alınır ve ilgili merkezlere koyulur.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI	
GÜNE BAŞLAMA ZAMANI	Çocuklar gelmeden sınıf hazırlanır. Gelen çocuklar kapıda karşılanırve 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. Çocuklara hava durumu nasıl? Diye sorulur. Hangi günde olduğumuz söylenir. O günün sınıf yoklaması alınır ve mandallarla ilgili daha önce öğretilen yoklama rutininin doğru bir şekilde yapılıp yapılmadığı kontrol edilir. Güne sağlıklı başlamak için "3 Kardeş Ördek Şarkısı" hareketleri hep birlikte yapılır. **(MHB3.d.)** Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.
ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN	Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanmalarına rehberlik edilir. İlgili öğrenme merkezlerine Ö Sesi Kartları konur.
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.**(D18)**
ETKİNLİKLER	"Ö Sesi Eğitici Video" ve "Ö Sesi Öğretimi - Ö Harfi Oyunu" eğitici videoları **(TADB.2.)** izlenir. Masalara geçilir "Dairelerden Sevimli Ördek" sanat etkinliği "Beyaz Ördek Şarkısı" eşliğinde yapılır. **(SNAB.4.)** Ben, küçük kaplanım. Taştan taşa atlarım. Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.
Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.
Çocuklara daha önce hangi harfleri öğrendikleri hatırlatılır. Önceden öğrenilen harfler çocukların isimleri, sınıftaki nesneler, ve hayvan vb. isimleri ile tekrar edilir. (**TADB.2., SDB2.1.SB1.**) Tahtaya Büyük ve küçük "Ö-ö" sesi yazılır.**(TAEOB.4.,E3.1.)** Çocuklardan da bu sesi taklit etmeleri istenir. Daha sonra "Ö" harfiyle başlayan/biten ya da içerisinde "Ö" sesi olan kelimeler (örneğin; ördek, öğretmen, ödev, göz, göl vb.) (**TAEOB.3.**) görsellerle gösterilir ve çocuklardan hamurla bunları modellemeleri istenir.

"Ö Sesi ile ilgili Flash Kartları ve Slayt Gösterisi" izlenir ve slayt sonundaki sorular çocuklara sorulur.
(**TAOB.2.,OB4.1.**)

"3 Küçük Ördek (Parmak Oyunu) Şarkılı El Oyunu" söylenir.

3 KÜÇÜK ÖRDEK PARMAK OYUNU
3 Küçük ördek (3-2-1 Ördek)
Badi badi yürüyerek
Caddeye çıkmışlar
Sağa sola bakmışlar
Küçük ördek karşıya geçmiş
Vak vak vak vak vak vak
Vik vik vik vik vik vik

"Çirkin Ördek Yavrusu Masalı" izlenir. Masal ile ilgili sorular sorulur.(**KB2.3.**)

Daha önce öğrenilen şarkılar tekrar edilir. "5 Küçük Ördek Şarkısı" söylenir.(**MSB.2.**)
5 KÜÇÜK ÖRDEK ŞARKISI

Bir gün beş küçük ördek
Saklanmışlar yüzerek
Anne ördek vak vak demiş
Dört ördek geri gelmiş
Bir gün dört küçük ördek
Saklanmışlar yüzerek
Anne ördek vak vak demiş
Üç ördek geri gelmiş
Bir gün üç küçük ördek
Saklanmışlar yüzerek
Anne ördek vak vak demiş
İki ördek geri gelmiş
Bir gün iki küçük ördek
Saklanmışlar yüzerek
Anne ördek vak vak demiş
Bir ördek geri gelmiş
Bir gün bir küçük ördek
Saklanmış da yüzerek
Anne ördek vak vak demiş
Son ördek de gelmemiş
Bir gün annecik ördek
Çocuklar daire olurlar ve "Paytak Paytak Yürürsün Rond Müziği" eşliğinde müziğin sözlerine uygun olarak hareketleri yapılarak " Ördek Oyunu" oynanır.**(E2.5.)**

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME	• Bugün neler yaptık? • Bugün yaptığın hangi etkinlik seni mutlu etti? • Daha önce öğrendiğimiz harfler nelerdir? • Bugün hangi harfi öğrendik? • Ö" sesini nasıl çıkarıyoruz? Ağzımızı nasıl yapıyoruz? • Ö" harfi ile başlayan bir nesne veya hayvan ismi söyleyebilir misiniz? • Ördekler nasıl yürür?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocuklara "Ö" harfini büyük bir kağıda çizer. Bu harfi hayal gücüne uygun şekilde süsleyip bir resme dönüştürürler. Çalışmalar panoya asılır ve birlikte incelenir.

Destekleme: İhtiyaç duyan çocuklar için; görsel kartlar gösterilerek ve nesneler kullanarak bireysel çalışmalar yapılır. Makas kesme konusunda sıkıntı yaşayan çocuklara destek olunur. "Ö ile başlayan nesneleri bulalım" oyunu oynanır.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Çocuklara evde "Ö" sesi ile başlayan nesneler bulmaları için küçük bir görev verilmesi istenir. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

Puzzle, **Hafıza Oyunu,** **İnteraktif Çalışmalar,** **İnteraktif Oyunlar**

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

"Ördek Yavrusu Nasıl Çizilir?"

"Ö - ö'' sesi hissetme, tanıma ve öğrenme Animasyonlu anlatım (OMUTÜY) EBA TV"

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı	
Öğretmen	
Yaş Grubu	60+ Ay
Tarih	24.2.2025

ALAN BECERİLER

Türkçe Alanı:
TAEOB. Erken Okuryazarlık
Matematik Alanı
MAB6. Sayma
Sanat Alanı
SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma
Müzik Alanı
MSB2. Müziksel Söyleme
MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER

Temel Beceriler (KB1)
KB1.1 Saymak
KB1.3 Yazmak

EĞİLİMLER

E2. Sosyal Eğilimler
E2.5. Oyunseverlik
E3. Entelektüel Eğilimler
E3.1. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK13 SOSYAL-DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ TABLOLARI
2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)
SDB2.1. İletişim Becerisi
SDB2.1.SB1. Başkalarını etkin şekilde dinlemek
SDB2.1.SB1.G1. Dinlerken göz teması kurar.
SDB2.1.SB1.G2. Muhatabının sözünü kesmeden dinler.
DEĞERLER
D18 TEMİZLİK
D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek
D18.1.2. Beden temizliğini zamanında ve özenli yapmaya gayret eder.
EK 16OKURYAZARLIK TABLOLARI
OB1. BİLGİ OKURYAZARLIĞI
OB1.1.Bilgi İhtiyacını Fark Etme
OB1.1.SB1. Bilgi ihtiyacını fark etmek

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı:
TAEOB.1. Yazı farkındalığına ilişkin becerileri gösterebilme
TAEOB.1.b. Yazı yönünü gösterir.
TAEOB.6. Yazma öncesi becerileri kazanabilme
TAEOB.6.a. Yazma için uygun oturma pozisyonu alır.
TAEOB.6.b. İstenilen nitelikte yazar ve çizer.
Matematik Alanı
MAB.1. Ritmik ve algısal sayabilme
MAB.1.a. 1 ile 20 arasında birer ritmik sayar.

MAB.1.b. 1 ile 20 arasında nesne/varlık sayısını söyler.
MAB.1.c. 1 ile 5 arasında nesnelerin/varlıkların miktarını bir bakışta söyler.
Sanat Alanı
SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme
SNAB.4.ç.Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.
Müzik Alanı:
MSB.2. Çocuk şarkılarındaki/çocuk şarkısı formlarındaki özellikleri fark ederek söyleyebilme
MSB.2.a. Çocuk şarkılarının/çocuk şarkısı formlarının sözlerini doğru telaffuzla söyler.
MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme
MHB3.d. Grupla uyum içerisinde beden perküsyonu (bedenle ritim) yapar.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Kavramlar:
Sayı/Sayma:0 Sayısı (1-20 Arası Sayılar)
Sözcükler: 0 sayısı, baykuş
Materyaller: Çalışma kağıtları, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, sayı kuklaları, pipet, şönil (oyun saatinde kullanmak için), kutu, top
Eğitim/Öğrenme Ortamları: Tepsi ya da ona benzer geniş bir kaba tuz, kinetiks kum vs. koyulur.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI	
GÜNE BAŞLAMA ZAMANI	Çocuklar gelmeden sınıf hazırlanır. Gelen çocuklar kapıda karşılanırve 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 "Baykuş Şarkısı | Burak Onurlu" ve "Dinozor – Onur Erol Sabah Sporu" hareketleri hep birlikte yapılır. **(MHB3.d.)** Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.
ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN	Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanmalarına rehberlik edilir. Tepsi ya da ona benzer geniş bir kaba tuz, kinetiks kum vs. koyular ve çocukların sayılar yapmasına olanak sağlanır.
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.**(D18)**
ETKİNLİKLER	"0 Rakamını Öğreniyorum - Okul Öncesi ", "0 Sıfır Rakamını Örneklerle Öğreniyorum" ve "Pırıl - Sayıların Kayboluşu - Eğitici Film" izlenir. Çocuklar masaya alınır ve "Sıfırdan Baykuş Yapımı" sanat etkinliği " Baykuş Şarkısı"

	eşliğinde yapılır. **(SNAB.4.ç.)** Ben, küçük kaplanım. Taştan taşa atlarım. Minderleri görünce Üstlerine zıplarım. Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir. Çocuklara daha önce öğrendiğimiz sayılar sorulur ve "Bugün çok özel bir rakam öğreneceğiz. Sizce hangi rakam olabilir?" diye sorulur.(**SDB2.1.SB1**) Şimdiye kadar öğrenilen sayılar ritmik olarak sayılır. Çocuklara iki kutu (örneğin; bir kutu içinde 3 top, bir kutu içinde hiç top) gösterilerek hangi kutuda kaç top olduğu sorulur. (**MAB.1.**) Öğretmen bir masaya 9 tane lego koyar. Hep birlikte sayılır.(**KB1.1**) Sonra bir tanesini masadan alır ve tekrar sayılır. Bu şekilde devam edilir ve masada bir tane lego kaldığı zaman çocuklara şu an masada kaç tane lego var diye sorar. Cevapları aldıktan sonra son legoyu da masadan kaldırır. Şimdi masada kaç tane lego var diye sorar. Masada hiç lego kalmadığı zaman "sıfır" lego var denir ve sıfır kuklası çocuklara gösterilir.(**OB1.1.**)Sıfır rakamı tanıtılır ve "Sıfır hiç yok anlamına gelir, hiçbir şey ifade etmez ama diğer sayıların sağ yanına gelince çok güçlü olur!" denilir. Diğer sayı kuklalarının yanına tek tek sıfır kuklasını getirir. 10'dan 100'e kadar 10'ar 10'ar sayılır. Sınıfta bulunan nesnelerle (kalem, oyuncak vb.) sıfır sayısı pekiştirilir. Örneğin; "Bu masada 3 kalem var, şimdi hepsini kaldırıyorum. Masada kaç kalem var?" vb. 0 rakamının yazılışı, yazılış yönü vurgulanarak gösterilir. **(TAEOB.1.b.,E3.1.)** Hep birlikte işaret parmaklarımızda havada 0 rakamı çizme çalışması yapılır. **(E3.1.,KB1.3)** Kırmızı Kanatlı Baykuş Hikâyesi" izlenir. Hikaye hakkında konuşulur, sorular sorulur. Daha önce öğretilen şarkılar tekrar edilir." 0 Rakamı Şarkısı" söylenir.**(MSB.2.)** SIFIR ŞARKISI Sıfırdır onun ismi Çember gibidir şekli Sıfır tane kedi Göremiyorum hani Onun adı sıfırdır Hiç değeri yoktur Sıfır tane araba Göremedim etrafta "0 Rakamı Oyunu" için daire şeklinde sandalyelere oturulur. Her çocuğa pipet verilir ama öncesinde öğretmen tehlike oluşabilecek durumlara göre çocukları uyarır. Şönil ya da fon kartonundan sıfır rakamı hazırlanır ve pipetin kıvrılan kısmı ile mümkün olduğu kadar dokunmadan yanındaki arkadaşının pipetine sıfır rakamı takılır.**(E2.5.)** Çocuklar erken okuryazarlık çalışmaları için masaya alınır. Çalışmalar yapılır. **(TAEOB.1.b,TAEOB.6.)** Çalışmayı erken bitiren çocuklara (her çocuğa yaptırılmalıdır) "0" rakamını tahtada da yazdırılır. (**KB1.3**) Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.
DEĞERLENDİRME	• Bugün neler yaptık? • En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden? • Baykuş nasıl bir hayvandır? • Sen de bir baykuş olsaydın ve uçamasaydın ne hissederdin? • Sıfır ne demek? • 1 sayısından önce hangi rakam gelir? • 1 sayısından sonra hangi rakam gelir? • Şimdiye kadar öğrendiğimiz sayıları ileriye ve geriye doğru sayar mısın?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Sayıları ritmik olarak sayar. Sıfırın geçtiği örnekleri günlük hayattan vermeleri istenir. (örneğin, "Bugün hiç ödevim yok, yani sıfır ödevim var vb."

Destekleme: İhtiyaç duyan çocuklar için; görsel kartlar gösterilerek ve nesneler kullanarak bireysel çalışmalar yapılır. Pet şişeleri dizerek bowling oyunu kurulur ve şişelerin üzerine 0 rakamı yapıştırılır. Çocuklar sıfır rakamını düşürmek için atış yaparlar.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere o gün işlenilen konu ile ilgili bilgi verilir. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

Puzzle, Hafıza Oyunu, İnteraktif Çalışmalar, İnteraktif Oyunlar

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

Baykuş'un Özellikleri Eğitici Video
Minik Baykuş Şarkısı

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı	
Öğretmen	
Yaş Grubu	60+ Ay
Tarih	25.1.2025

ALAN BECERİLER

Fen Alanı
FBAB6. Deney Yapma
Sanat Alanı
SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma
Hareket Ve Sağlık Alanı
HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler
Müzik Alanı
MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER

Temel Beceriler (KB1)
KB1.5 Bulmak
Bütünleşik Beceriler (KB2)
KB2.5. Sınıflandırma Becerisi
KB2.5.SB2. Nesne, olgu ve olayları ayrıştırmak veya bölmek

EĞİLİMLER

E1. Benlik Eğilimleri
E1.1. Merak
E2. Sosyal Eğilimler
E2.5. Oyunseverlik
E3. Entelektüel Eğilimler
E3.1. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ
2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)
SDB2.1. İletişim Becerisi
SDB2.1.SB5. İletişiminin önündeki engelleri ortadan kaldırmak
SDB2.1.SB5.G1. Konuşmak için muhatabının konuşmasının/ işinin bitmesini bekler.
SDB2.1.SB5.G2. Konuşmak istediğini belirtmek için mimiklerini kullanır.
SDB2.1.SB5.G3. Nazik bir ifadeyle söz ister.
DEĞERLER
D18 TEMİZLİK
D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek
D18.1.2. Beden temizliğini zamanında ve özenli yapmaya gayret eder.
EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI
OB1. BİLGİ OKURYAZARLIĞI
OB1.2. Bilgiyi Toplama
OB1.2.SB1. İstenen bilgiye ulaşmak için kullanacağı araçları belirlemek
OB1.2.SB3. Bir olay, konu ve durum ile ilgili ulaşılan bilgileri doğrulamak

ÖĞRENME ÇIKTILARI

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.
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.
Hareket Ve Sağlık Alanı
HSAB.2. Farklı ebat ve özellikteki nesneleri etkin bir şekilde kullanabilme
HSAB.2.a. Farklı büyüklükteki nesneleri kavrar.
Müzik Alanı:
MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme
MHB3.d. Grupla uyum içerisinde beden perküsyonu (bedenle ritim) yapar.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Kavramlar:
Renk: Beyaz
Zıt: Açık-koyu
Sözcükler: Beyaz, açık, koyu
Materyaller: Çalışma kağıtları, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, parmak boyası, su, bardak, boş kutu, renkli Legolar
Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI	
GÜNE BAŞLAMA ZAMANI	Çocuklar gelmeden sınıf hazırlanır. Gelen çocuklar kapıda karşılanırve 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. Çocuklara hava durumu nasıl? Diye sorulur. Hangi günde olduğumuz söylenir. O günün sınıf yoklaması alınır ve mandallarla ilgili daha önce öğretilen yoklama rutininin doğru bir şekilde yapılıp yapılmadığı kontrol edilir. Güne sağlıklı başlamak için "Balloon Pop 2 Sabah Sporu" hareketleri hep birlikte yapılır. **(MHB3.d.)** Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.
ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN	Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanmalarına rehberlik edilir. İlgili öğrenme merkezlerine "Beyaz Renk Kartları" ve "Açık Koyu Rengi Kartları " konur.
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.**(D18)**
ETKİNLİKLER	"Renkleri Öğreniyorum - Beyaz - Okul Öncesi" , "Açık Koyu Kavramı Eğitici Video" izlenir. Masalara geçilir ve Papatya" sanat etkinliği "Beyaz Şarkısı" eşliğinde yapılır. (**SNAB.4.**) Ben, küçük kaplanım. Taştan taşa atlarım. Minderleri görünce Üstlerine zıplarım. Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir Sınıfa içinde beyaz renkten oluşan nesneler olan bir sepet/kutu ile girilir.**(E1.1.)** Çocuklara

	nesneler gösterilir. Nesnelerin isimleri sorulur ve tüm nesneler gösterildikten sonra bu nesnelerin ortak özelliğinin ne olduğu sorulur. Beyaz rengin doğadaki tüm renklerin karışımı olarak bilindiği söylenir. Çocuklara şimdiye kadar hangi renkleri öğrendiğimiz ile ilgili sohbet edilir.**(SDB2.1.SB5.)** Kırmızı sarı mavi renklerinin ana renkler olduğunu ve bu renklerin birbiri ile karışımından farklı renkler ortaya çıktığını, bu ortaya yeni çıkan renklere ara renkler denildiğini hatırlatılır ve ara renkte olan nesneler gösterilir, çocuklardan da sınıftan herhangi renkte bir nesne getirmeleri istenir. Çocuklar getirdikleri nesnenin rengini, ara renk ise hangi renklerden oluştuğunu söyler.**(SDB2.1.SB1.G2.)** Çocuklara açık ve koyu renkli nesneler gösterilir. (Açık yeşil koyu yeşil kalem gibi) Beyaz rengin diğer renkleri ile karıştığında o rengi açtığı söylenir. Bardaklara parmak boyası ile 2'şer tane farklı renkte sular hazırlanarak "Beyaz Renk ve Koyu Açık Deneyi" yapılır. **(FAB.6.,E3.1.)** Beyaz renkte hazırlanan su her iki rengin bir tanesine biraz dökülür ve karıştırılır. Çocuklar ile açık ya da koyu renkler incelenir ve neden renginin açık göründüğü hakkında konuşulur.**(OB1.2.)** "Beyaz Renk Kavramı Flash Kartları ve Slayt Gösterisi" ve "Açık Koyu Rengi Flash Kartları ve Slayt Gösterisi" izlenir. Slayttaki sorular sorulur. Sınıfta hem açık hem koyu renkte olan aynı rengin tonlarında nesneler bulunur ve masaya koyudan açığa doğru dizilir.**(KB1.5)** "Ceyda'nın Resimleri Hikâyesi" izlenir. "Sizce arkadaşlarına nasıl bir resim çizmiş olabilir?" diye çocuklara sorulur ve boş bir kağıt verilecek çizmeleri istenir.**(SNAB.4.d.)** "Okul Öncesi Renkleri Ayırt Etme Hareketli Oyunu" renkli legolar ile iki grup arasında müzik eşliğinde oynanır.**(E2.5.)** Bunun için çocuklar arka arkaya minderlere otururlar. Önceki iki çocuğun ortasına karışık renkteki küçük boy lego vb. oyuncaklar dökülür. Her gruba bir renk söylenir ve o grubun önündeki çocuklar sadece kendilerine söylenen renkteki oyuncakları iki elleriyle tutarak birer birer başlarının üzerinden arkasındaki arkadaşlarına verirler.**(KB2.5.)** En sondaki çocuk arkasındaki boş kaba koyar. Müzik bittiğinde/durdurulduğunda oyuncaklar çocuklarla birlikte sayılır. Kazanan takım tebrik edilir.**(HSAB.2.)** Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.
DEĞERLENDİRME	• Bugün neler yaptık? • En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden? • Ana renkler hangileri? • Ara renkler hangileri? • Renkleri açık renkli olması için hangi rengi kullanırız? • Sınıfta beyaz renkte 3 nesne gösterir misin? • Doğum gününün kutlanması sana ne hissettirir? •

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocuklar, beyaz temalı resimler yaparak boyarlar. Beyaz renk ve açık koyu renk tonlarının zenginliği üzerine konuşulabilir.

Destekleme: Küçük gruplar halinde beyaz nesneleri eşleştirme oyunları oynanır. Kağıt kesme çalışmasında desteklenebilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Çocukları ile birlikte evde beyaz renkte olan nesneleri bulmaları istenir. "Renk Çarkı Yapımı Eğitici Video" aileye gönderilir ve çocukları ile birlikte seyretmeleri ve çarkı yapmaları istenir. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

Puzzle, Hafıza Oyunu, İnteraktif Çalışmalar, İnteraktif Oyunlar

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

" Beyaz Rengi Parmak Oyunu"

BEYAZ RENGİ PARMAK OYUNU
Bembeyaz bulutlar
Yağar beyaz karlar
Koşup oynar koyunlar
Çok mutlu olurlar
Yoğurt süt peynir
İçerim ben kefir
Kedi ile keçi
Beyazdır rengi

"Beyaz Renk Şarkısı"

BEYAZ RENK ŞARKISI
Beyaz derler adıma
Gezerim her tarafta
Tüm renkler birleşir bende
Varım gördüğün her yerde
Bulut olurum gözkyüzünde
Ayran olurum sürahide
Kar olup örterim dağları
Kutup Ayısı da benim rengimde

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı	
Öğretmen	
Yaş Grubu	60+ Ay
Tarih	26.2.2025

ALAN BECERİLER

Fen Alanı
FBAB1.Bilimsel Gözlem Yapma
FBAB2.Sınıflandırma
FBAB3. Bilimsel Gözleme Dayalı Tahmin Etme
FBAB.6.Deney Yapma
Matematik Alanı
MAB6. Sayma
Sanat Alanı
SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma
Müzik Alanı
MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER

Bütünleşik Beceriler (KB2)
KB2.8. Sorgulama Becerisi
KB2.8.SB1. Merak ettiği konuyu tanımlamak
KB2.8.SB2. İlgili konu hakkında sorular sormak (5N1K)

EĞİLİMLER

E1. Benlik Eğilimleri
E1.1. Merak
E2. Sosyal Eğilimler
E2.2. Sorumluluk
E2.5. Oyunseverlik
E3. Entelektüel Eğilimler
E3.1. Odaklanma
E3.4. Analitik Düşünme
E3.5. Merak Ettiği Soruları Sorma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ
2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)
SDB2.3. Sosyal Farkındalık Becerisi
SDB2.3.SB4. Toplumsal normlar hakkında bir anlayış geliştirmek
SDB2.3.SB4.G1. Okulunun, yaşadığı toplumun veya dünyanın bir ihtiyacını/sorununu keşfeder.
DEĞERLER
D5 DUYARLILIK
D5.2. Çevreye ve canlılara değer vermek
D5.2.1. Çevre sorunlarına yol açabilecek davranışlardan kaçınır.
D18 TEMİZLİK
D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek
D18.1.2. Beden temizliğini zamanında ve özenli yapmaya gayret eder.
EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI
OB7. VERİ OKURYAZARLIĞI
OB7.1.Sorular Sorma ve Olası Sonuçları Düşünme
OB7.1. SB1. Verilen bağlamda sorular hazırlamak
OB7.1. SB2. Yeni sorular üretmek

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Fen Alanı
FAB.1. Günlük yaşamında fene yönelik olaylara/olgulara ve durumlara yönelik bilimsel gözlem yapabilme
FAB.1.b. Materyallerin gözlemlenebilir özellikleriyle ilgili verileri duyuları aracılığıyla toplar.

FAB.2. Fene yönelik nesne, olayları/olguları benzerlik ve farklılıklarına göre sınıflandırabilme
FAB.2.c. Materyalleri gözlemlerini kullanarak katı, sıvı ve gaz olarak gruplandırır.
FAB.3. Günlük yaşamında fen olaylarına yönelik bilimsel gözleme dayalı tahminlerde bulunabilme
FAB.3.c. Nesnelerin belirli durumlardaki değişimleri ile ilgili gözlemlerinden sonuçlar çıkarır.
FAB.4. Fene yönelik olay ve/veya olgulara yönelik bilimsel veriye dayalı tahminlerde bulunabilme
FAB.4.b. Günümüz çevre sorunlarından hareketle ileride yaşanabilecek problemler hakkında tahminde bulunur.
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.
Matematik Alanı
MAB.1. Ritmik ve algısal sayabilme
MAB.1.a. 1 ile 20 arasında birer ritmik sayar.
Sanat Alanı
SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme
SNAB.4.ç.Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.
Müzik Alanı:
MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme
MHB3.d. Grupla uyum içerisinde beden perküsyonu (bedenle ritim) yapar.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Kavramlar:
Duyu: Sıcak-soğuk
Sözcükler: Atmosfer, sera gazı, karbondioksit, küresel ısınma, katı, sıvı, gaz, buzul, kutup ayısı
Materyaller: Çalışma kağıtları, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, dünya maketi, mandal, ip, evalardan oyun materyali, buz ve kap, çaydanlık ya da su ısıtıcısı, karbonat, sirke, balon, şişe
Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI	
GÜNE BAŞLAMA ZAMANI	Çocuklar gelmeden sınıf hazırlanır. Gelen çocuklar kapıda karşılanırve 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. Çocuklara hava durumu nasıl? Diye sorulur. Hangi günde olduğumuz söylenir. O günün sınıf yoklaması alınır ve mandallarla ilgili daha önce öğretilen yoklama rutininin doğru bir şekilde yapılıp yapılmadığı kontrol edilir. Güne sağlıklı başlamak için "Eller Yukarı Çocuk Dans Şarkısı Sabah Sporu" hareketleri hep birlikte yapılır. **(MHB3.d.)** Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.
ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN	Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanmalarına rehberlik edilir.
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.**(D18)**

ETKİNLİKLER	"Küresel Isınma – Nane Limon- Okul Öncesi Film", "Küresel Isınma! Animasyon Okul Öncesi" ve "İklim Değişikliği Filmi" izlenir. Masalara geçilir. "Kutup Ayısı" sanat etkinliği "Geri Dönüşüm Şarkısı-Küresel Isınma Şarkısı-Su Şarkısı-Dünyamız Çok Güzel-Dünya Şarkısı " eşliğinde yapılır. Ben, küçük kaplanım. Taştan taşa atlarım. Minderleri görünce Üstlerine zıplarım. Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir Masaya dünya maketi getirilir ve maket üzerine çocukların montundan koyulur.**(E1.1.)** Çocuklara dünyamızı mont gibi saran ve gazdan oluşan atmosfer tabakası olduğu, iç tarafta da sera gazı bulunduğunu söyler. Sera gazının dünyamıza gelen güneş ışınlarının geri gitmesini engellediğini böylelikle dünyamızın ısısını koruduğu söylenir.**(OB7.1.,E3.1., SDB2.3.SB4.)** Fabrikalar ve evlerimizde kullandığımız kömür ve doğalgazın zararlı dumanı, taşıtların egzoslarından çıkan zararlı gazların gökyüzüne yükselerek sera gazı seviyesinin yükselttiği böylelikle de dünyamızın normalden daha hızlı ısındığı söylenir. Nüfusun artması, doğal kaynaklarımızı doğru kullanmayıp israf etmemiz, geri dönüşüme gereken önemi vermememiz, sanayi ve evlerimizin bacalarına, taşıtların egzoslarına filtre takılmaması, parfüm ve deodorant gibi şeylerin kullanımının azaltılmamasının da bu küresel ısınmayı hızlandırdığı anlatılır. Yine ağaçların kesilmesinin de dünyamızın ısınmasını hızlandırdığını çünkü ağaçların gündüzleri o zararlı gazları yani karbondioksiti alarak oksijen verdiği söylenir. Küresel ısınma sonucunda dünyamızın ısınmaya başlamasıyla iklim değişikliği, buzulların erimesi ve bazı canlı türlerinin yok olması gibi sonuçların olabileceğini söylenir. Küresel ısınmanın önüne geçmek için enerji kaynaklarımızın kullanımına dikkat etmemiz, geri dönüşüm konusunda hassas olmamız, kısa mesafeye yürüyerek gitmemiz, uzun mesafelere ise mümkün olduğunca kendi aracımızla değil toplu ulaşım araçları ile gitmemiz, mümkün olduğunca çok ağaç ve diğer bitkilerden dikmemiz gerektiği söylenir.**(FAB.4.b.,KB2.8., E2.2.,E3.4., D5.2.)** "Küresel Isınma Flash Kartları ve Slayt Gösterisi" izlenir. Görseller hakkında konuşulur. Masaya geçilir ve buzulların erimesi ve katının sıvı hale dönmesi ile ilgili deney yapılır. Bunun için buz küpleri bir kaba koyulur ve çocukların incelemeleri için fırsat verilir.**(FAB.1.b.)** Daha sonra küçük bir tencereye alınır ve çocukların güvenliğine dikkat ederek eritilir. Çocukların maddenin katı halden sıvı hale gelmesi gözlemlenir. Ve yine çocukların dikkati su buharına çekilir. Su buharının ise sıvının gaz haline dönüşü olduğu söylenir. Su buharına kapak tutulur ve buharın sıvı hale gelişi gözlemlenir. Çocuklara su önce nasıldı? (Buz – Katı), daha sonra nasıl değişti? (Eridi – Sıvı oldu), En son ne oldu? (Buhar olup uçtu – Gaz oldu) soruları sorulur. Dünyamızın da fazla ısınması ile buzulların eridiğine dikkat çekilir. (**FAB.2.**)Çocuklara "Gazların Gücünü Keşfetmeye ne dersiniz?" diye sorulur ve ile ilgili küçük bir deney daha yapılır. Bunun için şişeye bir miktar sirke, balonun içine ise karbonat koyulur. Balonun ağzı şişeye geçirilir ve balonun içindeki karbonatın şişeye akması sağlanır. Balon şişmeye başlar "Balon neden şişti?" diye sorularak gazların varlığı anlatılır.**(FAB.3., FAB.3.c.,E1.1.,E3.5.)** Dünyanın Ateşi Var Hikâyesi izlenir. Hikaye ile ilgili sorular sorulur. "Sayıları Eşleştir Hareketli Oyunu" oynanır. Bunun için bir elmanın bir yarısına sayı, diğer yarısında domino vardır. Her çocuk sayı kadar domino olan elmanın diğer yarısını bularak eşleştirme yapar.**(E2.5.,MAB.1.)** Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.
DEĞERLENDİRME	• Bugün neler yaptık? • En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden? • Küresel ısınma nedir? • Küresel ısınmaya neler sebep olur?

	• Küresel ısınma olursa neler olur? • Küresel ısınmayı nasıl önleyebiliriz? • Sen küresel ısınmayı ve iklim değişikliğini yavaşlatmak için neler yapıyorsun? • Buz ellerinizde ne yaptı? • Su buharı neden ortaya çıkıyor?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocuklardan hayal ettikleri bir dünya resmi çizmeleri ve boyayarak arkadaşlarına sunmaları istenir.

Destekleme: Bireysel olarak görsel kartlarda kullanarak konu pekiştirilir ve etkinlikte yardımcı olunur.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

Puzzle, Hafıza Oyunu, İnteraktif Çalışmalar, İnteraktif Oyunlar

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

Bulmaca Kulesi - Küresel Isınma - Eğitici Film (Karbon ayak izi)

" Beyaz Uçak Küresel Isınmaya Hayır Diyor Hikâyesi"

"Kutup Ayısı Zor Durumda- Canım Kardeşim- Eğitici Film"

"Gezegenimiz (Küresel Isınma ve Kutup Ayıları) Eğitici Video"

"Küresel Isınma Animasyon"

"İklim Değişikliğini Önlemek İçin Neler Yapabiliriz? Eğitici Video"

"Kutup Ayısı Pigi Hikâyesi"

"Kutup Ayısı Yapımı Sanat Etkinliği"

"Sevimli Kutup Ayısı Sanat Etkinliği"

" Okul Öncesi Küresel Isınma ile Etkinliği"

"Küresel Isınma ve Hava Kirliliği Nasıl Oluşur ?"

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı	
Öğretmen	
Yaş Grubu	60+ Ay
Tarih	27.2.2025

ALAN BECERİLER

Türkçe Alanı
TAOB. Okuma
Sanat Alanı
SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma
Hareket Ve Sağlık Alanı
HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler
Müzik Alanı
MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER

Bütünleşik Beceriler (KB2)
KB2.3. Özetleme Becerisi
KB2.3.SB1. Metin/olay/konu/durum ile ilgili çözümleme yapmak
KB2.3.SB2. Metin/olay/konu/durum ile ilgili sınıflandırma yapmak
KB2.3.SB3. Metin/olay/konu/durumu yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)

EĞİLİMLER

E1. Benlik Eğilimleri
E1.1. Merak
E2. Sosyal Eğilimler
E2.5. Oyunseverlik
E3. Entelektüel Eğilimler
E3.1. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ
2.1. BENLİK BECERİLERİ (SDB1)
SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi)
SDB1.2.SB2. Motivasyonunu ayarlamak
SDB1.2.SB2.G4. Katıldığı etkinliğe dikkatini verir.
SDB1.2.SB2.G5. Katıldığı etkinliğİ sonuna kadar devam ettirir.
DEĞERLER
D18 TEMİZLİK
D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek
D18.1.2. Beden temizliğini zamanında ve özenli yapmaya gayret eder.
EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI
OB4. GÖRSEL OKURYAZARLIK
OB4.1.Görseli Anlama
OB4.1.SB1. Görseli algılamak
OB4.1.SB2. Görseli tanımak
OB4.2.Görseli Yorumlama

OB4.2.SB3. Kendi ifadeleriyle görseli nesnel, doğru anlamı değiştirmeyecek bir şekilde yeniden ifade etmek
OB4.3.Görsel Hakkında Eleştirel Düşünme
OB4.3.SB2. Görsel ile sorgulanan olay/konu/problem veya durum ile ilgili akıl yürütmek
OB4.3.SB3. Görsel üzerinden akıl yürütmeyle ulaştığı çıkarımları yansıtmak
OB4.4.Görsel İletişim Uygulamaları Oluşturma
OB4.4.SB1. Görseli kullanmak

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı
TAOB.1. Resimli öykü kitabı, dijital araçlar, afiş, broşür gibi görsel materyalleri seçebilme
TAOB.1.a. İncelediği görsel materyale dair fikrini ifade eder.
TAOB.2. Görsel materyallerden anlamlar üretebilme
TAOB.2.a. Görsel materyal ile ön bilgileri arasında ilişki kurar.
TAOB.2.b. Görsellerden hareketle metinle ilgili tahminde bulunur.
TAOB.2.c. Görsel okuma materyallerinde yer alan bilgilerden yararlanarak çıkarım yapar.
TAOB.2.ç. Görsel materyalleri karşılaştırarak benzerlik ve farklılıkları ortaya koyar.
TAOB.2.d. Görsel materyalleri çeşitli özelliklerine göre sınıflandırır.
Sanat Alanı
SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme
SNAB.4.ç.Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.
Hareket Ve Sağlık Alanı
HSAB.6. Eşle/grupla ahenk içinde hareket örüntüleri sergileyebilme
HSAB.6.c. Eş çalışmalarında hareketi eş zamanlı yapar.
Müzik Alanı:
MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme
MHB3.d. Grupla uyum içerisinde beden perküsyonu (bedenle ritim) yapar.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Kavramlar:
Zıt: Program kitabında yer alan zıt kavramlar
Sözcükler: Zıt, eş anlam
Materyaller: Tematik kartlar, boya, makas, yapıştırıcı
Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf-Açık Alan

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI	
GÜNE BAŞLAMA ZAMANI	Çocuklar gelmeden sınıf hazırlanır. Gelen çocuklar kapıda karşılanırve 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. Çocuklara hava durumu nasıl? Diye sorulur. Hangi günde olduğumuz söylenir. O günün sınıf yoklaması alınır ve mandallarla ilgili daha önce öğretilen yoklama rutininin doğru bir şekilde yapılıp yapılmadığı kontrol edilir. Güne sağlıklı başlamak için Zumba Kids Sabah Sporu hareketleri hep birlikte yapılır. **(MHB3.d.)** Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.
ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN	Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanmalarına rehberlik edilir.
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.**(D18)**
ETKİNLİKLER	Vızvız Zıt Kavramları Öğreniyor, Puki Parkta - Zıt Kavramlar 1, ve Kavramları Öğreniyorum izlenir. Sanat Etkinliği için masalara geçilir. " Parmak boyası ile rengarenk serbest boyama" ve "Gelincik" sanat etkinliği Zıt Kelimeler şarkısı eşliğinde yapılır.(**SNAB.4.**) Ben, küçük kaplanım. Taştan taşa atlarım. Minderleri görünce Üstlerine zıplarım. Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir. Çocuklara "Bugün kelimelerle oyun oynayacağız!" denir.**(E1.1.)** Daha önce öğrenilen kelimelerden örnekler verilir. "Acaba her kelimenin bir arkadaşı olabilir mi?" sorusu sorulur. Çocukların fikirleri alınır. Eş anlamlı kelimelerin ne olduğu basit bir dille açıklanır: "Bazı kelimeler farklı görünse de aynı şeyi anlatır. Tıpkı 'yaşlı' ve 'ihtiyar' gibi." Denir. Size adın ne dendiğinde ne diyorsunuz? Peki ismin ne dendiğinde ne diyorsunuz? Diye sorulur. "Aynı cevabı vermenizin sebebi isim ve ad farklı yazılıyor ve söyleniyor ama aynı anlama geliyor." Denir.**(OB4.2.)** Yaşlı-ihtiyar, kafa-baş, konuk-misafir, yel-rüzgar, konut-ev, mektep-okul, kolay-basit, fakir-yoksul, mesele-sorun, görev-vazife örnekleri verilir. Kelime söylenir ve diğer kelime söylenmeden 2-3 saniye beklenir. Çocukların tahmin etmelerine fırsat verilir. Bir de zıt kavramlar olduğu söylenir. Zıt kavram ne demek diye sorulur. Anlam olarak birbirinin tersi anlamı olan kelimeler olduğu söylenir. Gece-gündüz, uzun-kısa, genç-yaşlı, zayıf-şişman, küçük-büyük, güzel-çirkin, boş-dolu, altında-üstünde, sert-yumuşak, ön-arka, hızlı-yavaş, açık-kapalı, temiz-kirli, siyah-beyaz, sıcak-soğuk örnekleri verilir. Kelime söylenir ve diğer kelime söylenmeden 2-3 saniye beklenir. Çocukların tahmin etmelerine fırsat verilir. Konu görsellerle de desteklenir. **(TAOB.2.,KB2.3.,OB4.1.,OB4.3.)** İnci ve Lili Hikâyesi okunur. (izlenir.) Hikayede geçen zıt anlamlı kelimeler vurgulanır. Çocuklar açık alana sıra olarak geçerler. Şaşırtmacalar Oyunu iki kişi ile oynanan bir oyundur. İki oyuncu yüzleri birbirine dönük olarak karşılıklı dururlar. Her iki oyuncu da sağ kolunu dirseğinden bükerek uzattığı sol kolunun dirseğinden tutar. Daha sonra her iki oyuncu sol elleriyle karşısındakinin bükülü olan sağ dirseğinden tutar. Kollarını bu şekilde hafifçe sağa sola sallayarak birlikte ritmik bir şekilde "Şa-şırt-ma-ca-lar!" derler.(**SDB1.2.SB2.**) Daha sonra her iki oyuncu kendi ellerini birbirine vurup birinci oyuncu sağ eliyle ikinci oyuncunun sağ eline, birinci oyuncu sol eliyle ikinci oyuncunun sol eline vurur. Sonra iki el birbirine vurulur, daha sonra iki oyuncu da iki elini karşılıklı olarak birbirlerinin ellerine vururlar.**(HSAB.6.,E3.1.)** Oyun bu şekilde hızlanarak devam eder. Vuruş sırasını ilk şaşıran oyuncu yenilmiş olur. Bahçede serbest oynanır ve daha sonra sıraya geçilir, sessiz bir şekilde sınıfa gidilir.**(E2.5.)** ***(Yüz Yüze 100 Çocuk Oyunu projesi kapsamındadır. Öğretmen fotoğraf video çekebilir.) Dilimizin Zenginlikleri Projesi kapsamında Eş Anlamlı Kelime Kartları, Zıt Kavramlar Kartları, Düşün Bul Kartları ile eğitici masa oyunları oynanır.

	(TAOB.1.,TAOB.2.d.,KB2.3.,OB4.4.) Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.
DEĞERLENDİRME	• Bugün neler yaptık? • En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden? • Bugün hangi yeni kelimeleri öğrendik?" diye sorulur. • Eş anlamlı ne demek? Örnek veriri misin? • Zıt anlamlı ne demek? Örnek verir misin? • Şaşırma oyunumuz kolay mıydı zor muydu? Neden? • "Yarın yine kelime oyunu oynayalım mı?" diye sorulur.

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocuklarla kelime avı oynanabilir. Tahtada kartona eş ya da zıt anlamlı kelimlerin bir tanesi kartona yapıştırılır diğer eşi saklanır ve çocukları bulması için sınıfın farklı yerlerine kartlar saklanır. Çocuk kartı bulduğu zaman eş ya da zıt anlamlı kelimenin yanına yapıştırır ya da mandal ile yerleştirir.

Destekleme: Bireysel olarak görsel kartlarda kullanarak konu pekiştirilir ve etkinlikte yardımcı olunur.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

Puzzle, Hafıza Oyunu, İnteraktif Çalışmalar, İnteraktif Oyunlar

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

Eş Anlamlı Kelime Kartları

Zıt Kavramlar Kartları

Uyaklı Kelime Kartları

Düşün Bul Kartları

Eğitici Türkçe Çizgi Film - Çocuklar için- Zıt Anlamlı Kelimeler

Eğitici Çocuk şarkısı- Zıt Kavramlar

Sıcak soğuk oyunu oynanabilir.

Kavramlar Oyunu için çocuklar daire olurlar ve oyunun sözleri söylenirken hareketleri de yapılır.

KAVRAMLAR OYUNU

Bak yanıyor ışıklar
Gece oldu çocuklar
Gece-gündüz gece-gündüz
Bak güneş açıyor
Okula gidiyor çocuklar
Yavaş-hızlı yavaş-hızlı
Bak zil çalıyor
Okuldan çıkıyor çocuklar
Okulun içinde-okulun dışında
Çocuklar okulun içinde, çocuklar okulun dışında

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı	
Öğretmen	
Yaş Grubu	60+ Ay
Tarih	28.2.2025

ALAN BECERİLERİ

Fen Alanı

Deney Yapma

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB2. Aktif ve Zinde Yaşam İçin Sağlık Becerileri

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Müzik Alanı

MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.8. Sorgulama Becerisi

KB2.8.SB1. Merak ettiği konuyu tanımlamak

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

EĞİLİMLER

E2. Sosyal Eğilimler

E2.4. Güven

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

E3.2. Yaratıcılık

E3.5. Merak Ettiği Soruları Sorma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)

SDB3.2. Esneklik Becerisi

SDB3.2.SB1. Zor durumlara farklı çözümler bulmak

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

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

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

SDB3.2.SB1.G4. Zor durumlarla karşı karşıya kaldığında gerektiğinde yardım ister.

DEĞERLER

D5 DUYARLILIK

D5.3. Afet bilincine sahip olmak

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

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

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

D5.3.4. Afet durumlarında ulaşabildiği insanlara ve diğer canlılara yardımcı olur.

D5.3.5. Afet sonrası toplumsal dayanışmaya katkıda bulunur.

D16 SORUMLULUK

D16.1. Kendine karşı görevlerini yerine getirmek

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

EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

OB1. BİLGİ OKURYAZARLIĞI

OB1.1.Bilgi İhtiyacını Fark Etme

OB1.1.SB1. Bilgi ihtiyacını fark etmek

ÖĞRENME ÇIKTILARI

FenAlanı:

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

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

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB.11. Tehlike ve kaza durumlarına karşı kendini koruyabilme

HSAB.11.a. Tehlike oluşturacak davranışlardan/durumlardan kaçınır.

HSAB.11.b. Tehlike/kaza/afet durumlarında neler yapması gerektiğini söyler.

Sanat Alanı

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

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

SNAB.4.e. Drama etkinliklerinde yaratıcı performans sergiler.

Müzik Alanı:

MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme

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

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Kavramlar:

Zaman: Önce-şimdi-sonra

Sözcükler: Sığınak, deprem, deprem çantası, önlem, hortum

Materyaller: Çalışma kağıtları, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, fon kartonu, kavanoz, su, bulaşık deterjanı, bant, renkli toplar

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Öğrenme ortamlarına Doğal Afetler ile İlgili Kartları konur.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI	
GÜNE BAŞLAMA ZAMANI Okula Geliş ve Karşılama Çember Zamanı	Çocuklar gelmeden sınıf hazırlanır. Gelen çocuklar kapıda karşılanırve 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 Balloon Pop 2 Sabah Sporu hareketleri hep birlikte yapılır. **(MHB3.d.)** Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.
ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN	Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanarak merkezlere geçerler.
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	Çocuklar sanat etkinliğini yapmaları için masalara alınır ve "Sivil Savunma" sanat etkinliği "Sivil Savunma Şarkısı" eşliğinde yapılır. **(SNAB.4.ç.)** "Sivil Savunma Günü Nedir? Animasyon Eğitici Video" ve " RGG Ayas - Yardımlaşmanın Gücü - Çizgi Film" izlenir. Öğretmen ülkemizde yeni yaşanan doğal afet (deprem) sebebiyle zor durumda kalan insanlarımızın olduğunu ve onlara yardım etmek için de sivil toplum kuruluşlarının böyle kermesler düzenlediği söylenir. Ben, küçük kaplanım. Taştan taşa atlarım. Minderleri görünce Üstlerine zıplarım. Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir. Çocuklara 28 Şubat Sivil Savunma günü olduğunu söylenirr. Sivil savunma kuruluşları ve görevleri hakkında bilgi verir. Sivil Savunma; savaş sırasında saldırılara karşı, barış zamanı ise her türlü doğal afet ve büyük felaketlerde halkın can ve mal kaybını en aza indirmek için yapılan silahsız, koruyucu ve kurtarıcı önlem ve çalışmalar bütünü olduğu söylenir.Acil durum numarasının 112 olduğu tekrar edilir.**(E2.4.)** Doğal afetlerden ve doğal afetlerde bu kuruluşların bize nasıl yardım ettikleri hakkında konuşulur. Yardımlaşmanın önemine ve sevgini tüm yaraları sardığına dikkat çekilir. Deprem öncesinde(deprem çantası vb., deprem sırasında ve sonrasında neler yapılması gerektiği, yangının nedenleri ve çıkmasını önleme yolları, yangın sırasında Dumandan korunmak için eğilerek yürümek (Zehirli gazlar yukarı yükselir)(**OB1.1.**)Yangın alarmını tanıma ve ses ve işaretlere göre hareket etme, yangın tüpü, sınıf ve okuldan tahliye sırasında panik yapmadan ve düzenli bir şekilde hareket etme kuralları gibi konularda sohbet edilir.**(HSAB.11.,KB2.8., E3.5.,D5.3.)** Çocuklarla masaya geçilir ve "Hortum Deneyi" yapılır. Bunun için içi su dolu kavanoza 2 kaşık bulaşık deterjanı koyulur, ağzını kapatılır. Dairesel şekilde döndürür. Bir doğal afete dönüşebilen hortum gözlemlenir ve deney hakkında sohbet edilir.**(FAB.6.,E3.1.)** " İtfaiye Hikâyesi" izlenir. Hikaye hakkında konuşulur. "Sivil Savunma Haftası Draması (Acil Numaralar)" draması yapılır. Bunun için köpük tabaklardan telefon yapılır ve acil durumda bir çocuk 112 arar. Aradığında polise mi ambulansa mı, itafiyeye mi ihtiyacı olduğunu söyler. Çocuğun söylediğine göre polis, itfaiye ya da ambulans gelir ve gerekli müdaheleyi yapar.**(SNAB.4.e.,E3.2.,D5.3.4.,SDB3.2.SB1.)** "Top Yapıştırma Oyunu" oynanır. İki çocuğun üzerine bant yerleştirilir ve renkli toplar da belli bir mesafeye koyulur ve iki çocuk tarafından birer birer renkli toplar yapıştırılır. **(E2.5.)** Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.
DEĞERLENDİRME	• Bugün neler yaptık? • Hangi etkinlik senin dikkatini çekti? • Doğal afetler nelerdir? • Acil durumlarda hangi numarayı arayacağını hatırlıyor musun? • Hortum deneyi sana ne hissettirdi? • Deprem öncesinde, sırasında ve sonrasında neler yapılması gerekir? • Yangın çıkmaması için neler yapılmalıdır? • Yangın sırasında neler yapılmalıdır?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Deprem çantasının içinde bulunması gerekenlerin neler olabileceği hakkında beyin fırtınası yapılabilir. Çocukların verdikleri cevaplar ve öğretmenin eklemeleri ile bir ihtiyaç formu oluşturulabilir. Depremden sonra yardıma ihtiyacı olan insanlara yardım edebilmek için hazırlıklı olmamız gerektiğinden bahsedilebilir. Deprem

çantamızda bulunan gıda, su gibi temel ihtiyaçlarımızı diğer insanlarla paylaşmamız gerektiği hakkında konuşulabilir. İlk yardımın önemi hakkında kısa bir film izletilebilir. Basit ilk yardım müdahaleleri bir model üzerinde gösterilebilir. Sınıfa bir ilk yardım uygulayıcısı davet edilebilir.

Destekleme: Çocukların deprem çantasına hazırlamaları ve koyacakları materyalleri bulması sırasında akran eşleştirmesi yapılarak akran desteği sağlanabilir. Ayrıca çocuklara deprem çantasında bulunması gereken bu nesnelerin yerlerinin işaretli olduğu görseller verilerek ipuçları sunulabilir. Sıcak-soğuk gibi oyunlarla çocukların materyali bulmaları için sözlü ipucu verilebilir. Gerekli durumlarda öğretmen bireysel yardımda bulunabilir. Etkinliğin tamamlanması için ek süre verilebilir. Tüm nesnelerin bulunması yerine belirlenen daha az sayıda materyalin bulunması istenerek etkinlik basitleştirilebilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Evde deprem sırasında çök-kapan-tutun hareketini yapacak güvenli alanlar gösterilir. Evde bir deprem tatbikatı yapılır. Deprem çantası hazırlanır.

Puzzle, **Hafıza Oyunu,** **İnteraktif Çalışmalar,** **İnteraktif Oyunlar**

Toplum Katılımı: AFAD veya Kızılay görevlileri sınıfa davet edilerek çocuklara bilgilendirme yapmaları sağlanabilir.

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

"Güven Ailesi ile Görevimiz Deprem Eğitici Film"

112 Acil Çocuk Şarkısı

28 Şubat Sivil Savunma Günü Proje Çalışması / Pano Hazırlama

Doğal Afetler ile İlgili Flash Kartları ve Slayt Gösterisi

Okul Öncesi Afet Eğitimi Eğitici Film daha önce planlarımızda yer verilmiş olan bu eğitici videonun çocuklara tekrar izletilmesi yararlı olacaktır. (Sınıfta deprem bölgesinden gelen öğrenci varsa uygunluğuna siz karar veriniz.)

Çocuklarla, basit ilk yardım uygulamaları (küçük yaralanmalarda temizleme, sargı yapma vb.) yapılabilir.