

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı	
Öğretmen	
Yaş Grubu	60+ Ay
Tarih	7.4.2025

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

E3.1. Odaklanma

E3.2. Yaratıcılık

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

2.1. BENLİK BECERİLERİ (SDB1)

SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi)

SDB1.1.SB3. Kendi duygularına ilişkin farkındalığını artırmaya yönelik çalışmalar yapmak

SDB1.1.SB3.G1. İyi hissettiren duyguların neler olduğunu bilir.

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

OB4.2. 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.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.

TAKB.3.e. Konuşmasında cümlenin temel öğelerini ve basit bağlaçlar kullanır.

TAKB.3.b. Konuşurken benzetme ve örneklendirme içeren ifadeler 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

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

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

Kavramlar:

Sözcükler: Hayal, rüya, zihin, bellek

Materyaller: Hikaye kitabı, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, parmak boyası, renkli kağıtlar, su, bardak, yüzük, mendil

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf/Bahçe

İÇERİK ÇERÇEVESİ

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

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

Çocukların sandalyelerini alarak çember şeklinde oturmaları sağlanır. Çocukların o günkü duygu ve düşünceleri sorulur ve her çocuğun konuşması için ceseratlendirilir. Çocuklara hava durumu nasıl? Diye sorulur. Hangi günde olduğumuz söylenir. Çocuklara "Hiç hayal kurdunuz mu?, Hayal kurarken kendinizi nasıl hissedersiniz? Hayalinizde nereye gitmek istersiniz?" diye sorulur. O günün sınıf yoklaması alınır ve mandallarla ilgili daha önce öğretilen yoklama rutininin doğru bir şekilde yapılıp yapılmadığı kontrol edilir. Güne sağlıklı başlamak için [Çok Şaşırdım!!! \(Ta Ta Ta\) / Okul Öncesi Spor-Dans](#) 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

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taş atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.

Tatil ve Ramazan Bayramının nasıl geçtiği ile ilgili çocuklarla sohbet edilir ve her birinin konuşmasına fırsat tanınır. Çocuklara hayal kurmak nedir? Diye sorulur. Gerçekleşmesi istenen şeyleri düşünmek, bir şeyi zihnimizde canlandırmak olduğu söylenir.

Mesela "Uçan bir köpek görmek" hayal etmek, "gözleri simsiyah kömür gibi köpek görmek" ise gerçek olduğu söylenir. Ağaçların konuşması hayal, ağaçların rüzgarda sallanmasının ise gerçek olduğu söylenir. (TAKB.3.b.)

Çocuklardan bir gerçek bir de hayal ürünü bir cümle kurmaları istenir.

Hayal kurmak bize ne kazandırır?çocuklara açıklanır. Bilgisayarda belge, fotoğraf vb. verilerin saklı olduğu bellek olduğu, insanlarda da aynı bilgisayarda olduğu gibi bir belleği olduğu, yaşadığımız olayları, öğrendiğimiz bilgileri zihnimize sakladığımız hayal kurmanın belleğimizi güçlendireceği, problem çözme becerimizi geliştirdiği, duygularımızı iyileştirdiği ve geleceğe yönelik hedefler belirlememize yardımcı olduğu söylenir. Mesela büyüyünce öğretmen, polis, mimar olmak yada bir problem, sorun varsa onu çözerek insanlara faydalı olmak gibi

Siz daha önce hiç hayal kurdunuz mu? Gibi sorular sorulur ve çocukların yanıtları dinlenir. Hayallerine ulaşmak için nasıl bir yol izleyebilecekleri sorulur.

(TAKB.3.,KB2.3.,SDB1.1.SB3.)

Daha sonra "[Hayal Kurmak Animasyon Çizgi Film](#)" izlenir.

Masalara geçilir ve çocukların hayal kurdukları şeylerin resmini "[Öyle Bir Dalmış Ki Hayallere Sarkısı](#)" eşliğinde yapmaları için masalara yönlendirilir. **(SNAB.4.,E3.2.)**

[Hayal Kurmak Güzeldir Hikâyesi](#)" izlenir. [Kukuli - Fındık Dalları Sarkısı](#) eşliğinde dans edilir.

(MHB.3.)

Çocuklar açık alana sıra olarak çıkılır.

Gökyüzündeki bulutlar, yerdeki cisimlerin gölgeleri bir şeylere benzetilir. (Bulutlarda ata binmiş çocuk, fil vb. taşlar ya da ağaçların gölgeleri birşeylere benzetilerek hayal kurmalarına fırsat tanınır **(TAKB.3.b.,OB4.2.,E3.1.,E3.2.)**

Oyuna geçilir.

Mergenci (Tavşan, Duvar, Avcı) Oyunu için oyunculardan birisi hakem olarak seçilebilir veya öğretmen hakem olabilir. Oyuncular iki eşit takıma ayrılırlar. Takımlar karşı karşıya gelecek şekilde dizilirler.

Hakem, 6'ya kadar sayar. Bu sürede takımlar toplanıp "tavşan, duvar, avcı" figürlerinden birine karar verirler.

Hakem, 3'e kadar sayar ve takımlar belirledikleri figürü yaparlar.

Oyun kurallarına göre avcı tavşanı, tavşan duvarı, duvar da avcıyı yener. İki takım da aynı figürü yaparsa berabere kalmış olurlar, iki takım da birer puan alır.

Duvar figürü, iki elin avuç içi de karşıya bakacak şekilde yapılır. Avcı figürü, işaret ve başparmaklar birleştirilip gözlerde tutularak dürbün şeklinde yapılır.

Tavşan figürü ise iki elin işaret parmakları başın üstüne gelecek şekilde yapılır. Oyun sonunda hakem alınan puanlara göre kazanan takımı açıklar.**(E2.5.)** Oyun bitiminde sıraya geçilir ve sessizce sınıfa gidilir.

***(Yüz Yüze 100 Çocuk Oyunu projesi kapsamındadır. Öğretmen fotoğraf video çekebilir.)

Masalara geçilir bakanlığın gönderdiği kitaplar çalışılır.

Çocuklardan gözlerini kapatmaları istenir. Ellerinde bir kutu olduğunu hayal etmeleri istenir. Şimdi kutuyu açtıklarını, kutunun içinde bir küçük solucan gördüklerini düşünmelerini, solucanın görünüşüne, hareketlerine vb. dikkat etmelerini söylenir.

Solucanı gördüğünde neler hissettin? Böyle bir solucan gördüğünde yüz ifaden nasıl olur? vb. sorularla çocukların hayal ettiklerini canlandırmalarını istenir. **(E2.5.)**

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- Ramazan Bayramında büyüklerini ziyaret ettin mi?
- Hiç hayal kurdun mu?

- | | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">• Hayal kurduğunda kendini nasıl hissediyorsun?• Hayal dünyasına bir kapı açsak, ilk kim girsin isterdin?• Kurduğumuz hayallerin gerçekleşmesi için neler yapabiliriz? |
|--|--|

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: "Bir gün rüyamda uçan bir ada gördüm ve orada..." Çocuklar sırayla cümleyi tamamlar ve ortak bir hikayeden oluşturulur.

Destekleme: Hayal kurma ile ilgili resimli kartlar gösterilir, çocuğa "Bu resimde neler oluyor?" şeklinde sorulur. "Bu resimdeki kahramanın yerinde olsa ne yapılmalı?" gibi sorularla hayal etmelerine teşvik edilir.

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

[Rafadan Tayfa - Rüya Macerası Çizgi Film](#)

[Çok Hayal Kuran Çocuk Hikâyesi](#)