

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı	
Öğretmen	
Yaş Grubu	60+ Ay
Tarih	2.5.2025

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı:

TADB. Dinleme

TAOB. Okuma

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Müzik Alanı

MDB1. Müziksel Dinleme

MSB2. Müziksel Söyleme

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 ayırtmak veya bölmek

KB2.5.SB3. Nesne, olgu ve olayları tasnif etmek

KB2.5.SB4. Nesne, olgu ve olayları etiketleme

EĞİLİMLER

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK 13 SOSYAL-DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ TABLOLARI

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.

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 OKURYAZARLIĞI

OB4.1. Görseli Anlama

OB4.1.SB1. Görseli algılamak

OB4.1.SB2. Görseli tanımak

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı

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

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

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

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

TADB.2.ç. Dinledikleri/izledikleri materyallerdeki benzerlik ve farklılıkları karşılaştırır.

TAOB.2. **Görsel materyallerden anlamlar üretebilme**

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

Sanat Alanı

SNAB.4. **Sanat etkinliği uygulayabilme**

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

Müzik Alanı

MDB.3. **Duyduğu seslerin kaynağını anlayabilme**

MDB.3.a. Doğadan/çevreden/nesnelerden duyduğu seslerin kaynağını gösterir.

MDB.3.b. Doğadan/çevreden/nesnelerden duyduğu seslerin kaynağını ifade eder.

MSB.1. **Duyduğu sesleri kendi sesiyle taklit edebilme**

MSB.1.a. Doğadan/çevreden/nesnelerden duyduğu seslere dair duygu ve düşüncelerini ifade eder.

MSB.1.b. Doğadan/çevreden/nesnelerden duyduğu sesleri taklit eder.

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

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

MSB.2.b. Çocuk şarkılarının/çocuk şarkısı formlarını kalın ve ince/kuvvetli ve hafif ses farklılıklarına/yavaş ve hızlı tempo farklılıklarına/ritim farklılıklarına göre söyler.

MSB.3. **Söyleme becerilerini sınıf içinde sergileyebilme**

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

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

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Kavramlar:

Sözcükler: Vasıta, taşıt ve taşıt isimleri

Materyaller: Etkinlik kağıtları, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, ritim çubuğu, fon kartonu

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 karşılanır ve selamlanır, çocukların ayakta durmalarını 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 cesatlandırılır. O günün sınıf yoklaması alınır ve mandallarla ilgili daha önce öğretilen yoklama rutininin doğru bir şekilde yapılıp yapılmadığı kontrol edilir.

Güne sağlıklı başlamak için [Zipla, Hopla, Dans Et ! - Tav Tav ve Arkadaşlarıyla Zumba!](#) hareketleri hep birlikte yapılır. (E2.5.) Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanarak merkezlere geçerler. Merkezlere yapılan yeni ilavelerle çocukların serbest bir şekilde 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. (D16.1.2.)

ETKİNLİKLER

["Kara Taşıtları Hangileridir? Eğitici Video"](#) , ["Hava Taşıtları Hangileridir? Eğitici Video"](#) , ["Deniz Taşıtları Hangileridir? Eğitici Video"](#) ve ["Puki Parkta - Taşıtlar - Ulaşım Araçları"](#) Eğitici film izlenir.

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.

Çocuklara gülümseyerek "Günaydın minik kaşifler! Bugün çok heyecanlı bir yolculuğa çıkıyoruz, biliyor musunuz?" diyerek sohbete başlanır.(E1.1.) "Sizce yolculuk yaparken neler kullanırsınız?" sorusunu sorarak çocukların düşüncelerini alınır. (TADB.2.a.,TADB.2.b.) "Bugün okula gelirken ne kullandınız?" diye sorulur. Çocukların verdikleri cevaplar üzerinden farklı ulaşım araçlarının isimleri yavaşça söylenir ve vurgulanır. Araba, motosiklet, bisiklet gibi aldığı cevaplar sonrasında bunların genel adının ne olduğunu sorulur ve "taşıt" kelimesine ulaşılmaya çalışılır. (TADB.2.c.,SDB2.1.SB3.)

Taşıtların ulaşım aracı veya vasıta, yük ve yolcu taşımaya yarayan araçların genel adı olduğu ve "otomobil, vasıta" da denildiği söylenir.

Farklı taşıt resimleri (araba, otobüs, tren, gemi, uçak, helikopter vb.) teker teker gösterilir. Her bir resmi gösterirken aşağıdaki sorular sorulur: (TAOB.2.c.,OB4.1.)

- "Bu neye benziyor?"
- "Bununla nereye gidebiliriz?"
- "Siz hiç buna bindiniz mi?"
- "Bunun tekerlekleri var mı? Kaç tane?" (Arabalar için)
- "Bu nerede gider? Karada mı, suda mı, havada mı?"
- "Bunun sesi nasıl çıkar?" (Çocuklardan taklit etmelerini istenir.) (MSB.1.b.)

Çocukların cevapları dinlenir, merak ettikleri konulara açıklık getirilir. Taşıtların temel özellikleri (tekerlek, kanat, pervane, gövde vb.) basit bir dille anlatılır.

Taşıtların da havada, karada (demiryolu dahil) ve denizde giden çeşitleri olduğu söylenir ve çocuklara da söz hakkı vererek bu taşıtların hangileri olduğu, benzer ve farklı yönleri hakkında konuşulur. (Helikopter ve uçak ikisi de havada uçar ama uçağın pervanesi yoktur vb.) (TADB.2.ç.,KB2.5.)

[Taşıtlar ve Sesleri Eğitici Video](#) izlenir, sesin hangi taşıta ait olduğunu çocuklar bulmaya çalışır. (MDB.3.,MSB.1.a.)

[İğne Battı Canımı Yaktı Tekerlemesi](#) söylenir.

İĞNE BATTI CANIMI YAKTI SAYIŞMA TEKERLEMESİ

Oooo.....

İğne battı,

Canımı yaktı,

Tombul kuş

Arabaya koş.

Arabanın tekeri,

İstanbul'un şekeri.

Hop Hop altın top,

Bundan başka oyun yok.

[Taşıt Bilmeceleeri](#) gerektiğinde ipuçları verilerek sorulur.

[Arkadaş Arayan Küçük Otomobil Hikâyesi](#) izlenir. Hikayedeki arkadaşlık ve dostluk üzerine sohbet edilir.

Çocuklar "[Havada, Karada, Denizde ve Demir Yolunda Giden Araçlar Sanat Etkinliği](#)" sanat etkinliği "[Taşıtlar Şarkısı](#)" eşliğinde yapmaları için masaya yönlendirilir. (SNAB.4.ç.) Sanat etkinliğinden sonra [Biz İkimiz - Uçak Oyunu- Eğitici Film](#) izlenir.

Çocuklar bahçeye sıra olarak çıkarlar.

Uçak Oyunu oynanır. (E2.5.)

Oyunun Oynanışı: Uçak oyunu bir çeşit ebeleme oyunudur.

Sayısmaca ile bir ebe seçilir. Ebe, diğer oyuncuları yakalamaya çalışır. Yakalanan oyuncular uçak gibi kollarını açarak oldukları yerde dururlar.

Yakalanmamış bir oyuncu, uçak olmuş bir oyuncunun oyuna dâhil olabilmesi için her iki kolunun altından da geçmelidir.

Uçak olmuş bir oyuncunun tek kolunun altından geçildiğinde o oyuncu bu kolunu indirir.

Her iki kolunu indiren oyuncu tekrar oyuna dâhil olur. Ebe herkesi yakalayıp uçak yaparsa oyun sona erer. Oyun bitiminde sıraya geçilir ve sessizce sınıfa gidilir.

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

Daha önce öğrenilen şarkılar tekrar edilir. [Taşıtlar Şarkısı](#) söylenir. (MSB.3.,MSB.2.)

TAŞITLAR ŞARKISI

Düdük çalar ince ince yolcular binince
Gidiyor cufu cufu cuf
Uzaklarda gözü
Git güle güle, gel güle güle
Çok bekletme bizi

Otomobil fırlar birden fırlar birden
Kalkarken yerinden
Katıyor tozu dumana,
Uzaklarda gözü
Git güle güle, gel güle güle
Çok bekletme bizi
Vapurlar suya dizilir
Denizde süzülür
Gidiyor dumanına bak
Uzaklarda gözü
Git güle güle, gel güle güle
Çok bekletme bizi

Yolcular rahat uçakla
Aldırma hiç korkma
Gidiyor, göğze bakıyor
Uzaklarda gözü
Git güle güle, gel güle güle
Çok bekletme bizi
Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- Havada giden taşıtlar hangileridir?
- Karada giden taşıtlar hangileridir?
- Denizde giden taşıtlar hangileridir?
- Hiç uçak, tren ya da gemi ile yolculuk yaptın mı?
- Nasıl bir taşıta sahip olmak isterdin?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocuklara kağıt, boya kalemleri ve artık materyaller (karton, kapaklar vb.) verilir.

"Hayalinizdeki bir arabayı çizin veya yapın! Bu araba ne renk olsun? Kaç tane tekerleği olsun? Özel bir özelliği var mı?" gibi sorularla yaratıcılıkları desteklenirken sohbet edilir.

Destekleme: İhtiyaç duyan çocuklar için; bireysel çalışma yapılır. Etkinlik sürecinde çocuklara sorulan sorular basitleştirilerek çocukların katılımları desteklenebilir. Karışık taşıt resimleri (kara, deniz, hava taşıtları) yere serilir. Çocuklardan gruplar halinde bu resimleri ait oldukları ortamlara göre ayırmalarını isterken "Bu sence nerede gider? Neden öyle düşünüyorsun?" gibi sorularla iş birliğini ve sohbeti 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

[Kara Taşıtları Sanat Etkinliği](#)

[Taşıtlar Çocuk Şarkısı](#)

[Drama-Eğitici Oyun Taşıtlar \(Otobüs\) -Okul Öncesi](#)