

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı	
Öğretmen	
Yaş Grubu	60+ Ay
Tarih	25.4.2025

ALAN BECERİLER

Türkçe Alanı

TAOB. Okuma

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Hareket Ve Sağlık Alanı

HSAB3. Harekete İlişkin Sosyal/Bilişsel Beceriler

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)

KB2.5. Sınıflandırma Becerisi

KB2.5.SB1. Nesne, olgu ve olaylara ilişkin değişkenleri/ölçütleri belirlemek

KB2.5.SB2. Nesne, olgu ve olayları ayırtırmak veya bölmek

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

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

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.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

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.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

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı

TAOB.2. Görsel materyallerden anlamlar üretebilme

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

TAOB.2.ç. Görsel materyalleri karşılaştırarak benzerlik ve farklılıkları ortaya koyar.

TAOB.2.d. Görsel materyalleri çeşitli özelliklerine göre sınıflandırır.

TAOB.2.e. Görsel materyallere ilişkin olumlu ve olumsuz görüşlerini ifade eder.

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.13. Hareketli oyunlara özgü basit taktik ve strateji geliştirebilme

HSAB.13.a. Hareketli oyunu gözlemler.

HSAB.13.b. Gözlemlendiği/bildiği bir hareketli oyunun akışını söyler.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Kavramlar:

Zıt: Sivri Küt

Sözcükler: Sivri, küt, kaktüs, çöl

Materyaller: Çalışma kağıtları, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, kürdan, çatal, sınıfta olan sivri küt olan nesneler, ritim çubukları, sandalye

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

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 cesaretlendirilir. 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 yapıp yapılmadığı kontrol edilir.

Güne sağlıklı başlamak için "[Sivrisinek- Onur Erol](#)" "[Bunny Hop \(Speed up\) Body Percussion - Alkışla \(Hızlanan\) Beden Perküsyonu](#)" 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 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

"[Sivri Küt - Kare - Eğitici Film](#)" ve "[Kumlu Çöl - Kare- Eğitici Film](#)" izlenir.

Sanat Etkinliği için masalara geçilir. "[Kaktüs Nasıl Çizilir?](#)", "[Kaktüs Yapımı](#)" sanat etkinliği "[Arkadaşım Bıdı Çöl Şarkısı](#)" eşliğinde yapılır. (SNAB.4.)

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taş atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.

Çocuklara sivri ve küt uçlu nesnelerin resimlerini veya gerçek nesneleri göstererek çocukların dikkatleri çekilir. (E1.1.) "Bu nesnelerde gördüğünüz farklılıklar neler olabilir?" şeklinde sorular sorularak çocukların gözlemlmeleri teşvik edilir. Çocuklara "Çevremizde bazı şeyler çok keskin ve batıcı olabilirken bazıları daha yumuşak ve yuvarlaktır, hiç düşündünüz mü?" diye sorulur.

Sivri: "Ucu ince, batıcı ve keskin olan şeylere sivri deriz." (Örnek resimler ve nesneler gösterilir: iğne ucu, çivi, üçgenin köşesi).

Küt: "Ucu yuvarlak, düz veya kalın olan, batıcı ve keskin olmayan şeylere küt deriz." (Örnek resimler ve nesneler gösterilir: taş, silgi, dairenin kenarı).

"Sizce bu nesnelerden hangileri sivri, hangileri küt?" Çocukların tahminlerini alarak nesneleri iki gruba ayırır.

Çocuklara dokunsal materyalleri (güvenli hale getirilmiş) inceleme fırsatı verilir.

"Dokunduğunuzda nasıl hissediyorsunuz? Ucu ince mi, kalın mı?" gibi sorularla deneyimlerini ifade etmeleri sağlanır.

Üzerinde sivri ve küt uçlu nesnelerin resimleri olan kartları karıştırarak yere veya masaya dizilir.

Çocuklardan sırayla bir kart seçmeleri ve karttaki nesnenin sivri mi yoksa küt mü olduğuna karar vermeleri istenir. (TAOB.2.)

Önceden hazırlanmış "Sivri" ve "Küt" yazan iki ayrı kutuya veya alana doğru kartı yerleştirmeleri istenir. (KB2.5.)

"Oyun hamurunuzla sivri bir ucu olan bir şekil yapabilir misiniz? Şimdi de küt bir ucu olan bir şekil yapın." Denir.

Çocuklar yaptıkları şekilleri birbirlerine gösterir ve "Bu sivri mi, küt mü?" şeklinde sorular sorarak kavramı pekiştirirler. (KB2.3.)

Çocuklara hiç kaktüs görüp görmediklerini sorulur. Dikkat çekmek için üzerinde farklı boyutlarda ve şekillerde kaktüs resimleri olan resim gösterilir. "Bu bitkilerin üzerinde gördüğünüz farklı şeyler neler?" sorusu yöneltilir. Kaktüsün sivri batan dikenleri olduğu, içinde su bulunduğu, çöllerde ve tropik bölgelerde yetiştiği, sıcaklık ve kuraklığa dayanıklı bir bitki olduğu söylenir. Çocuklara gerçek kaktüs gösterilir ve kaktüslerin üzerindeki dikenler ve gövdeler yakından incelenir. "Bu dikenler nasıl görünüyor? Uçları ince mi, kalın mı?" soruları sorulur. "Bu dikenlere dokunursak ne hissedebiliriz?" (Dokunulmamasına dikkat edilir, sadece görsel ve sözel anlatım). "O zaman dikenler için ne diyebiliriz?" (Sivri) diye sorulur. Gerçek kaktüs (güvenli bir mesafede ve öğretmen kontrolünde) büyüteçlerle incelenir. (SDB1.2.SB5.,OB1.2.,E3.1.) Çocukların gözlemleri alınır. "Sivri olan dikenler kaktüsü neyden koruyor olabilir?" (Hayvanlardan) şeklinde yönlendirici sorular sorar.

["Sivri Küt Kavramı Flash Kartları ve Slayt Gösterisi"](#) izlenir. Slayttaki sorular sorulur.

Daha önce öğrenilen parmak oyunu ve tekerlemeler tekrar edilir. ["Altın Top Sayışma Tekerlemesi"](#) söylenir.

ALTIN TOP TEKERLEMESİ

İğne battı canımı yaktı,

Tombul kuş arabaya koş,

Arabanın tekeri

İstanbul un şekeri,

Hop hop altın top,

Bundan başka oyun yok...

["Bay Sivri ile Bayan Küt Hikâyesi"](#) izlenir.

["Kurt Baba Oyunu"](#) oynanır. Çocuklar çember haline getirilir, ortaya bir tane kurt baba

	seçilir. 'Kurt Baba' oyunu (ormanda gezer iken, kurt babaya rastlamışken, kurt baba, kurt baba ne yapıyorsun?) sözleri söylenerek oynanır. (E2.5.) Kurt Baba da herhangi bir davranışı söyleyip hareketleriyle birlikte yapar (örn: dişlerimi fırçalıyorum). Diğer çocuklar da aynı hareketi yaparlar. Çocuklar birkaç kez sorduktan sonra Kurt Baba: Sizi yiyorum, der ve diğer çocukları yakalamaya çalışır. Oyun başka Kurt Baba seçilerek devam edilir. (HSAB.13.) Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.
DEĞERLENDİRME	• Bugün neler yaptık? • En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden? • Kaktüs nasıl bir bitkidir? • Sivri olan nesneler nelerdir? • Küt olan nesneler nelerdir? • Sivri uçlar ne işe yarar, küt uçlar ne işe yarar? • Eline sivri bir nesne batarsa ne hissedersin? • Küt olanlarmı sivri olanlar mı daha güvenli mi?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme:Çocuklara "Sivri ve Küt Dedektifleri" oldukları söylenir. Sınıfın içinde gizlenmiş nesneleri bulmaları istenir. Buldukları her nesneyi "sivri" ya da "küt" kutusuna yerleştirirler.

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

["Çoçi Ritim Çalışması"](#)