

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı	
Öğretmen	
Yaş Grubu	60+ Ay
Tarih	7.5.2025

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı

TAE0B. Erken Okuryazarlık

Matematik Alanı

MAB4. Veri İle Çalışma ve Veriye Dayalı Karar Verme

Fen Alanı:

FBAB3. Bilimsel Gözleme Dayalı Tahmin Etme

FBAB4. Bilimsel Veriye Dayalı Tahmin Etme

FBAB5. Operasyonel Tanımlama Yapma

KAVRAMSAL BECERİLER

Temel Beceriler (KB1)

KB1.5 Bulmak, KB1.7 Belirlemek, KB1.9 Ölçmek, KB1.12 Kaydetmek

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.17. Değerlendirme Becerisi

KB2.17.SB1. Mevcut olay/konu/duruma ilişkin ölçüt belirlemek

KB2.17.SB2. Mevcut olay/konu/duruma ilişkin ölçme yapmak

KB2.17.SB3. Ölçme sonuçlarını belirlediği ölçütlerle karşılaştırmak

KB2.17.SB4. Karşılaştırmalarına ilişkin yargıda bulunmak

EĞİLİMLER

E2. Sosyal Eğilimler

E2.1. Empati

E2.5. Oyunseverlik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK 13 SOSYAL-DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ TABLOLARI

2.3. ORTAK/BİRLEŞİK BECERİLER (SDB3)

SDB3.2. Esneklik Becerisi

SDB3.2.SB2. Yeni durumlara uyum sağlamak

SDB3.2.SB2.G1. Yeni bir durumla karşılaştığında alternatif çözüm yolları bulur.

SDB3.2.SB2.G2. Bulduğu çözüm yollarından duruma en uygun olanı seçer.

SDB3.2.SB2.G3. Seçmiş olduğu çözüm yolunu uygular.

DEĞERLER

D5 DUYARLILIK

D5.2. Çevreye ve canlılara değer vermek

D5.2.6. Çevresinde yaşayan canlı türlerini tanımaya istekli olur.

14 SAYGI

D14.3. Çevresine, millî ve manevi değerlerine saygı duymak

D14.3.1. Doğayı ve canlıları korur.

D16 SORUMLULUK

D16.1. Kendine karşı görevlerini yerine getirmek

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

EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

OB7. VERİ OKURYAZARLIĞI

OB7.4.Verileri Düzenleme ve İşleme

OB7.4.SB1. Veriyi tablo olarak biçimlendirmek

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı

TAE0B.1. Yazı farkındalığına ilişkin becerileri gösterebilme

TAE0B.1. a. Görsel semboller arasından yazıyı gösterir.

TAE0B.1. b. Yazı yönünü gösterir.

TAE0B.5. Okuma öncesi becerileri kazanabilme

TAE0B.5.a. Kitabın temel unsurlarını bilir.

TAE0B.5.b. Uygun okuma şeklini bilir.

Matematik Alanı

MAB.11.Araştırılabilecek problemler belirleyebilme

MAB.11.a. Günlük hayattan araştırılabilecek bir problemi söyler.

MAB.11.b. Günlük hayatta karşılaştığı bir problemi kendi cümleleriyle ifade eder.

MAB.12.Elde ettiği/erdiği verileri düzenleyebilme

MAB.12.a. Problemi cevaplamak için veri toplanacak kaynakları söyler.

MAB.12.b. Veri toplar.

MAB.12.c. Elde ettiği verilerin somut modelini oluşturur.

MAB.14.Problemlerin çözümüne ilişkin bulguları yorumlayabilme

MAB.14.a. Ulaştığı sonuçları çeşitli yollarla ifade eder.

MAB.14.b. Elde ettiği sonuçlara ilişkin görüşlerini söyler.

Fen Alanı

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.4. Fene yönelik olay ve/veya olgulara yönelik bilimsel veriye dayalı tahminlerde bulunabilme

FAB.4.a. Kendi beslenmesiyle ilgili bilgilerden yola çıkarak beslenmenin canlılar için önemini önermelerle ifade eder.

FAB.5. Fene yönelik olay ve olguları operasyonel/işevuruk olarak tanımlayabilme

FAB.5.c. Bitkilerin diğer canlılar tarafından kullanımına ait çıkarımlarını uygun örnekler vererek açıklar.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Kavramlar:

Zıt:Uzun Kısa

Sözcükler: Zürafa, labirent

Materyaller: Çalışma kağıtları, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, ip, kağıt tabak, renkli top, lego/tuğla oyuncak, küçük plastik top, rulo kağıt ya da ahşap çubuk

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 yapıp yapılmadığı kontrol edilir.

Güne sağlıklı başlamak için [Zürafa Şarkısı \(Ritim\)](#) - [Burak Onurlu](#) 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. İlgili öğrenme merkezlerine zürafalar ile ilgili görseller koyulur ve çocukların incelemesine 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	"Zürafa - Hayvanları Tanıyalım - Eğitici Video" ve "Zürafa Argi - Yaprakları Kim Yedi? Çizgi Film" izlenir Ben, küçük kaplanım. Taştan taş atlarım. Minderleri görünce Üstlerine zıplarım. Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir. Çocuklarla zürafalar hakkında sohbet edilir. (D14.3.) "Hiç zürafa gördünüz mü?", "Zürafalar nerede yaşar?", "Zürafaların en dikkat çekici özelliği nedir?" (uzun boyun, benekler vb.) Otçul mu etçil mi bir hayvandır? Soruları sorulur. (FAB.3., FAB.4.) Zürafaların uzun boyunlarının ne işe yaradığı hakkında tahminler yürütülür. "Boyu uzun olmasaydı neleri yapamazdı?", "Sence başka hangi hayvanlar uzundur?", "Sen bir zürafa olsaydın, neler yapardın?" soruları sorulur ve çocukların konuşmasına ortam hazırlanır. (D5.2.) Her çocuğa oyun hamuru verilir ve onlardan uzun boyunlu zürafalar yapmaları istenir. Çocuklar zürafalarını tamamladıktan sonra, çocuklardan zürafalarının boyunlarını tahmin etmeleri istenir. Ardından çocuklar ipler veya cetveller kullanarak zürafalarının boyunlarını ölçerler. Ölçüm sonuçları karşılaştırılır: "Senin zürafanın boynu benimkinden daha uzun!" gibi ifadelerle uzun kavramı pekiştirilir. (KB1.9, KB2.17.) Küçük Gergedan Hop Hikayesi tanıtılır. Kitabın görselleri veya kapağından yola çıkarak merak uyandıracak sorular sorulur. "Bu kitabın kapağında ne görüyorsunuz? Sence bu gergedan ne yapıyor olabilir?" vb. Kitabın ismi parmakla gösterilerek okunur. Yazarı ve çizerinin isimleri yine aynı şekilde okunur. Etkileşimli okumaya geçilir. Okuma sırasında durularak çocuklara sorular sorulur tahminlerde bulunmaları istenerek onların kitapta geçen olay ve karakterlere tepki vermeleri sağlanır, hedef sözcükler belirlenerek yeni sözcükler kullanır. "Sence Hop şimdi ne yapacak?", "Bu durumda sen olsaydın ne hissederdin?", (E2.1.) "Sen olsan bu problemi nasıl çözerdin?" gibi. (SDB3.2.SB2.) Kitap okunurken resimler gösterilerek görsel okuma desteklenir. (TAE0B.1., TAE0B.5.) Kitapta geçen ilginç, yeni ya da anlamlı kelimeler belirlenir. "Gergedan, zürafa, dağ, futbol, futbol topu, maç, dere, karaltı, timsah, karma takım Bu kelimeler için görseller hazırlanır ya da çocuklarla birlikte "kelime panosu" yapılır. Her çocuk, hoşuna giden bir kelimeyi seçip resmini çizer ya da bu kelimeyle kısa bir cümle kurar. Çocuklarla açık alana sıra olarak çıkılır. Her çocuktan 4-5 tane doğadan nesne toplaması istenir. (çubuk, dal, yaprak, ot) Topladıkları nesnelerle bir masa etrafında toplanılır. Nesneleri "uzun" ve "kısa" olarak sınıflandırmaları için rehberlik edilir. İp veya parmakla

	ölçüm yapabilirler. Her çocuk kendi nesnelerini uzun/kısa olarak ayırır ve sayar. Daha sonra öğretmenin verdiği boş tabloya, uzun ve kısa olan nesne sayılarını yerleştirirler (işaret, çizim veya sayı yazarak).(MAB.11.MAB.12.,MAB.14.,KB1.,OB7.4.) Labirent Oyunu oynanır. Oyun alanına labirent şekli çizilir. Labirent şeklinin en fazla dört giriş noktası bulunur. Oyuncular labirentin giriş noktasında bekler ve aynı anda labirente giriş yaparlar. Labirentin ortasındaki hedef noktaya ilk ulaşan oyuncu oyunu kazanır. (E2.5.) Oyun, labirentin dışından ortadaki hedef noktaya doğru oynanabileceği gibi ortada bulunan hedef noktadan dışarıya doğru da oynanabilir. Oyun tek girişten süre tutularak da oynanabilir. Oyuncular labirentte ayakla taş sürükleyerek veya değnekle taş sürüyerek oyunu zorlaştırabilir. Oyun bitiminde sıraya geçilir ve sessizce sınıfa gidilir. ***(Yüz Yüze 100 Çocuk Oyunu projesi kapsamındadır. Öğretmen fotoğraf video çekebilir.) Bu sırada Online Zamanlayıcı kullanılarak kısa sürede labirenti bitiren çocuk kazanmış olur. Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.
DEĞERLENDİRME	• Bugün neler yaptık? • En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden? • Zürafalar nerede yaşar? • Zürafa uzun bir hayvan mı, kısa mı? • Bugün hangi nesneleri ölçtük? • En uzun bulduğun şey neydi? • Senin boyun zürafadan uzun mu? • Uzun boylu mu olmak isterdin kısa boylu mu?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocuklarla zürafa belgeselleri izletilir.

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. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

[Puzzle,](#)

[Hafıza Oyunu,](#)

[İnteraktif Çalışmalar,](#)

[İnteraktif Oyunlar](#)

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

[Zürafa Çizimi](#)

[Uzun Kısa - Kare - Eğitici Film](#)

["Zürafa Argi - Yaprakları Kim Yedi? Çizgi Film"](#)

[Zürafa Saklama Rehberi Hikâyesi](#)

[Labirent Oyunu - Okulöncesi Etkinlik](#)

[Kısa Boylu Zürafa Hikâyesi](#)

[Zürafa Şarkısı, Kare Labirent Oyunu](#)

[Zürafa](#) sanat etkinliği ["Zürafa Şarkısı"](#)

(Öğretmen uzun boylu ve kısa boylu zürafa resimleri hazırlayarak önceden bahçede farklı yerlere saklayabilir ve çocuklardan bulmaları istenebilir. Buldukları zürafa resimlerini bahçedeki masaya getirirler ve hangi zürafaların uzun hangilerinin kısa olduğunu söylerler. Bu etkinlik, uzun ve kısa kavramlarını hareketli bir şekilde pekiştirir.)