

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı	
Öğretmen	
Yaş Grubu	60+ Ay
Tarih	14.5.2025

ALAN BECERİLERİ

Sosyal Alan

SBAB1. Zamanı Algılama ve Kronolojik Düşünme

SBAB2. Kanıta Dayalı Sorgulama ve Araştırma

SBAB4. Değişim Ve Sürekliliği Algılama

Fen Alanı

FBAB.6.Deney Yapma

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

KAVRAMSAL BECERİLER

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.14. Yorumlama Becerisi

KB2.14.SB1. Mevcut olay/konu/durumu incelemek

KB2.14.SB2. Mevcut olay/konu/durumu bağlamdan kopmadan dönüştürmek

KB2.14.SB3. Kendi ifadeleriyle olay/konu/durumu nesnel, doğru ve anlamı değiştirmeyecek şekilde yeniden ifade etmek

EĞİLİMLER

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ TABLOLARI

2.1. BENLİK BECERİLERİ (SDB1)

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB3. Sözlü ya da sözsüz olarak etkileşim sağlamak

SDB2.1.SB3.G1. Sözlü/sözsüz etkileşimi fark eder.

SDB2.1.SB3.G2. Selam alacağı/vereceği kişiye yönelir.

SDB2.1.SB3.G3. Göz teması kurar.

SDB2.1.SB3.G4. Güler yüzün iletişime katkılarını fark eder.

SDB2.1.SB3.G5. Nazik bir ses tonu ile selam verir/ alır.

SDB2.1.SB3.G6. Konuşurken sesini ayarlar.

SDB2.1.SB3.G7. Konuşma hızını ayarlar.

DEĞERLER

D3 ÇALIŞKANLIK

D3.3. Araştırmacı ve sorgulayıcı olmak

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 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

OB2. DİJİTAL OKURYAZARLIK

OB2.1. Dijital Bilgiye Ulaşma ve Dijital Bilgiyi Tanıma

OB2.1.SB1. Dijital bilgiye erişim yollarını bilmek

OB2.2. Dijital İletişimi Anlama

OB2. 2. SB1. Dijital ortamda iletişim araçlarını tanımak

OB2. 2. SB2. Dijital araçların gündelik hayattaki işlevlerini fark etmek

OB2. 2. SB3. Dijital iletişim araçlarını yaşına uygun süreyle kullanmanın önemini fark etmek

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Sosyal Alan

SAB.3. Olay/dönem ve kavramları zamanla değişen ve benzerlik gösteren özelliklerine göre değerlendirebilme

SAB.3.a. Geçmişte kullanılan çeşitli nesnelerin günümüzdeki hâlleri ile benzerlik ve farklılıklarını karşılaştırır.

SAB.6. Geçmişte veya günümüzde yakın çevresinde gerçekleşen bir olay/konu/durumla ilgili kaynaklardan dinlediklerini/izlediklerini kendi ifadeleriyle yorumlayabilme

SAB.6.b. İncelediği görsel/işitsel kaynaklardan edindiği bilgileri bağlamını değiştirmeyecek şekilde kendi ifadeleriyle anlatır.

SAB.7. Günlük hayatta karşılaştığı nesne/yer/toplum/ olay/konu/durumlara ilişkin zaman içerisinde değişen ve benzerlik gösteren özellikleri karşılaştırabilme

SAB.7.a. Günlük hayatta kullanılan çeşitli nesne ve mekânların özelliklerini söyler.

SAB.7.b. Günlük hayatta karşılaştığı nesnelerin ve mekânların zaman içerisinde değişen/değişmeyen özelliklerini açıklar.

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.e. Drama etkinliklerinde yaratıcı performans sergiler.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Kavramlar:

Sözcükler: Telefon, telgraf, telsiz, mail, radyo, gazete, pul, postane, mektup, zarf, fax, duman, postacı

Materyaller: Çalışma kağıtları, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, ip, köpük tabak, ip, kürdan, pipet, şönil ya da rafya, taş

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 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 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 [KU-Çİ-Çİ Postacı Ritim Oyunu](#) 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. Öğrenme merkezlerine bilim ve teknoloji ile ilgili görseller 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	"Geçmişten Günümüze İletişim ve Haberleşmeyi Öğrenelim..." "Telefonun İcadı - Graham Bell - Okul Öncesi Eğitim" ve "Nane ile Limon - Haberleşme - Eğitici Film" izlenir. Ben, küçük kaplanım. Taştan taşa atlarım. Minderleri görünce Üstlerine zıplarım. Çocuklara "Siz en son kiminle konuştunuz ve nasıl konuştunuz?" diye sorulur. Her çocuğun konuşmasına özen gösterilir. Sohbet ilerledikçe, farklı araçların isimleri geçtikçe tahtaya bu araçların resimlerini yapıştırılır/yazılır/çizilir. Geçmişte insanlar telefon yokken nasıl haberleşiyorlardı? Telefonu kim izat etmiştir? Telefon geldiğinde ilk ne demeliyiz? Mektup nedir? Mektubu kim dağıtır? Soruları sorulur ve konu ile ilgili sohbet edilir. (SAB.6.,SDB2.1.SB3.,E1.1.) "Sizce insanlar birbirine neden mesaj gönderir?" "Dijital mesaj nedir, bir mektuptan farkı nedir?" gibi açık uçlu sorularla sohbeti derinleştirir. Eski ve yeni iletişim araçları arasında karşılaştırma yapılır. (SAB.3.,SAB.7,D3.3.) Yazının önemi üzerinde durulur. Adres belirtilirken sıra bildiren sayıların da kullanıldığının üzerinde durulur. 127. Cadde ya da 2. Kat gibi Telefonun üzerindeki numaralar hakkında konuşulur. "Telefon Deneyi" için masaya geçilir, iki köpük bardak, ip ve kürdan kullanılır. İç kısmına ise kürdan yerine pipet koyulur. (FAB.6.) Zaman makinesi gibi davranarak geçmişe gidilir: "Ben şimdi 1950'deyim, mektup yazıyorum." "1980'deyim, sabit telefondan arıyorum." "2020'deyim, görüntülü konuşma yapıyorum." gibi canlandırmalar yapılır. (SNAB.4.e.) Her dönem için bir yada iki çocuk gönüllü olur ve birlikte mini rol oynanır.En sonda çocuklara "Siz olsaydınız hangisini seçerdiniz?" sorusu yöneltilir. "Haberleşme" ile ilgili bilmeceler gerektiğinde ipuçları verilerek sorulur. Postacı Fare Hikâyesi izlenir. Çocuklar "Nostaljik Telefon" sanat etkinliği "Telefon Bip Bip - Alo Kim Arıyor Şarkısı" eşliğinde yapmaları için masalara yönlendirilir. (SNAB.4.ç.) AÇIK ALANDA OYUN Çocuklar bahçeye sıra olarak çıkarlar. Otuz Taş Oyunu oynanır. (E2.5.) Oyunun Oynanışı: Oyun en az 4 oyuncu ile oynanabilir. Ana sınıfı seviyesinde taş sayısı azaltılabilir. Öncelikle oyuncular bilye büyüklüğünde otuz adet taş toplar. Oyuncular kimin oyuna daha önce başlayacağını belirlemek için aralarında sayışma yapar. Oyuna ilk başlayacak olan oyuncu, taşların hepsini iki elinin avucuna doldurur ve yavaşça yere bırakır. Daha sonra yerdeki taşları hareket ettirmeden ve birbirine değdirmeden dikkatlice tek tek toplar.

	Herhangi bir taş hareket ederse oyun sırası diğer oyuncuya geçer. Taşlar bitene kadar oyun devam eder. Oyun sonunda her oyuncu topladığı taşları sayar. En fazla taş toplayan oyuncu oyunun kazananı olur. Oyuncular toplanan taşları puanlayarak da oyunun kazananını belirleyebilir. Oyun sonunda sessizce sınıfa çıkılır.   Görsel 123 Görsel 124 ***(Yüz Yüze 100 Çocuk Oyunu projesi kapsamındadır. Öğretmen fotoğraf video çekebilir.) Çocuklara boş A4 sayfası dağıtılır. Çok sevdikleri birine mektup yazmaları, mektubun sonuna da isimlerini yazmaları istenir. <u>Mektup Var Mektup Var Oyunu</u> için çocuklar sandalyelerinde karşılıklı otururlar. Öğretmen karşılıklı iki çocuğun ismini söyleyerek "Mektup var Mektup var denye Mektup var" Der. İsmi söylenen iki çocuk karşılıklı yer değiştirir. (E2.5.) Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.
DEĞERLENDİRME	- Bugün neler yaptık? - En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden? - Haberleşme araçları hangileridir? - Haberleşme araçları ile nasıl haberleşiriz? - Pul nedir? - Mektup yazmak neden özeldir? - Birine mesaj yazarken nelere dikkat etmeliyiz? - Sizce dijital konuşmalar gerçek sohbetin yerini tutar mı? - Sevdiğin bir arkadaşın sana mektup yazsa ne hissedersin?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocuklara boş kutular, tuvalet kağıdı ruloları, alüminyum folyo, düğmeler gibi çeşitli artık materyaller verilir. "Hayalinizdeki iletişim aracını tasarlayın!" denir. Tasarımlarını tamamladıktan sonra, araçlarının ne işe yaradığını, kimlerle iletişim kurmayı sağladığını ve hangi yeni özellikleri olduğunu arkadaşlarına anlatmaları istenir.

Destekleme: İhtiyaç duyan çocuklar için; bireysel çalışma yapılır. Görsel kartlar kullanılarak konu pekiştirilir.

Hafıza Oyunu oynanır.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Evde duygu ve düşüncelerini bir aile büyüğüne yazdırarak, ailesi ile birlikte postaneye giderek atması istenir. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

Puzzle, Hafıza Oyunu, İnteraktif Çalışmalar, İnteraktif Oyunlar

Toplum Katılımı: Postane varsa okul dışı öğrenme kapsamında gezi düzenlenebilir.

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

[Telefon / Televizyon - Hareketli Sayfa - Okul Öncesi Eğitim](#)

[Postacı Ayı Hikâyesi](#)

["Bak Postacı Geliyor Şarkısı"](#)

BAK POSTACI GELİYOR

Bak postacı geliyor, selam veriyor
Herkes ona bakıyor, merak ediyor
Çok teşekkür ederim postacı sana
Çok sevinçli haberler getirdin bana
Bugün yalnız bu kadar, darılmayınız
Yarın yine gelirim hoşça kalınız.
Haydi git güle güle, uğurlar olsun.
Ellerin dert görmesin kismetle dolsun