

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı	
Öğretmen	
Yaş Grubu	60+ Ay
Tarih	17.6.2025

ALAN BECERİLER

Türkçe Alanı

TAOB. Okuma

Fen Alanı

FBAB.6.Deney Yapma

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

KAVRAMSAL BECERİLER

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.8. Sorgulama Becerisi

B2.8.SB1. Merak ettiği konuyu tanımlamak

KB2.8.SB2. İlgili konu hakkında sorular sormak (5N1K)

EĞİLİMLER

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

2.3. ORTAK/BİRLEŞİK BECERİLER (SDB3)

SDB2.3. Sosyal Farkındalık Becerisi

SDB2.3.SB1. Sosyal ipuçlarını dikkate almak

SDB2.3.SB1.G1. Sözel ve sözel olmayan sosyal ipuçlarının etkisini fark eder.

SDB2.3.SB1.G2. Sözel ve sözel olmayan sosyal ipuçlarını tanır.

DEĞERLER

D9 MERHAMET

D9.3. İnsanı ve doğayı sevmek

D9.3.2. Doğadaki tüm canlıların yaşam haklarını savunur.

D9.3.3. Hayvanlara karşı duyarlı olur.

D18 TEMİZLİK

D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek

D18.1.2. Beden temizliğini zamanında ve özenli yapmaya gayret eder.

D18.2. Yaşadığı ortamın temizliğine dikkat etmek

D18.2.1. Uygun temizleme araç ve yöntemlerini kullanır.

D18.2.2. Ortam temizliğinin yetersiz olmasının yol açabileceği sorunları bilir.

EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

OB4. GÖRSEL OKURYAZARLIK

OB4.1. Görseli Anlama

OB4.1.SB1. Görseli algılamak

OB4.1.SB2. Görseli tanımak

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı

TAOB.2. Görsel materyallerden anlamlar üretebilme

TAOB.2.a. Görsel materyal ile ön bilgileri arasında ilişki kurar.

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.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Kavramlar:

Sözcükler: Gergedan, savan, Afrika

Materyaller: Çalışma kağıtları, makas, yapıştırıcı, karton, yarım çay bardağı mısır, 2,5 su bardağı ılık su, 1 su bardağı sirke 2-3 kaşık karbonat, kapaklı kavanoz ve su, kağıt

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 yapılıp yapılmadığı kontrol edilir.

Güne sağlıklı başlamak için [Dondurma Şarkısı Hakan Abi ve Gitarı Boncuk](#) 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

["Hayvanları Öğreniyoruz - GERGEDAN Çizgi Film"](#) ve ["Doğayı Sayalım - Gergedan - Eğitici Video"](#) izlenir.

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taş atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir. Çocuklara "Bugün sizlerle çok güçlü ve ilginç bir hayvanla tanışacağız. Sizi onunla tanıştırmadan önce, tahmin etmenizi istiyorum... Bu hayvanın burnunda kocaman bir boynuz var. Çok iri ve kalın derili. Suda çamur banyosu yapmayı çok sever! Sizce bu hayvan hangisi olabilir?" Tahminler alınır, gergedan resmi gösterilir. (TAOB.2.,SDB2.3.SB1.,E1.1.,OB4.1.)

	"Gergedanları tanıyor musunuz? Nerelerde yaşadıklarını, neler yediklerini ya da neden bazılarının neslinin tükenmekte olduğunu biliyor musunuz? " diye sorulur. (D9.3.) Çocukların cevapları dinlenir. Gergedanların sıcak ülkeler, ormanlar, savanlar gibi yerlerde yaşadıkları söylenir. Gergedanların otçul hayvanlar olduğu, yani bitkilerle beslendiği, ağır ve güçlü hayvanlar olduğu anlatılır. (KB2.8.) Sanat Etkinliği için masalara geçilir. "Gergedan" sanat etkinliği "Hayvanları Tanıyalım Çocuk Şarkısı" eşliğinde yapılır. (SNAB.4.) Daha sonra "Gergedanlar Krep Yemez Hikâyesi" izlenir. Çocuklar masalara otururlar ve Dans Eden Mısırlar deneyi yapılır. Deney için öğretmen su, sirke ve karbonatı cam kavanozun içerisine ekler. Daha sonra mısırlar yavaşça eklenir. Sirke ve karbonat tepkimeye geçtiği için tepkimenin hareketine bağlı olarak suyun dibindeki mısırlar yukarı doğru çıkar ve su yüzeyine çarparak yeniden dibe inerler. (FAB.6.,KB2.8.) (Deneyin Açıklaması: Mısırları kavanozun üstüne doğru taşır. Baloncuklar yüzeye ulaştıklarında patlar. Gaz havaya karışır mısırdaki suya düşer. Batan mısırlara tekrar baloncuklar yapışır ve tekrar suyun üstüne taşır.) " Kaşınan Gergedanlar Filmi" izlenir. "Okul Öncesinde Gergedan Yapımı" hazırlanır ve çocuklarla halka atma oyunu oynanır.(E2.5.) Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.
DEĞERLENDİRME	- Bugün neler yaptık? - En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden? - Gergedanlara benzer başka hangi hayvanları tanıyorsunuz? (örnek: fil, hipopotam) - Gergedanın burnundaki boynuzu sizce ne işe yarar? - Neden bazı hayvanların sayısı azalıyor, hiç düşündünüz mü? - Hikayemizdeki Gergedan hangi renkti?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: "[Nasıl Çizilir? - Gergedan - Çocuklar İçin Resim Çizme](#)" izlenerek gergedan çizilir.

Destekleme: İhtiyacı olan olan çocuklarla bireysel çalışma yapılır. Kağıt kesme çalışmasında 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