

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı	
Öğretmen	
Yaş Grubu	60+ Ay
Tarih	1.10.2024

ALAN BECERİLER

Türkçe Alanı:

TAOB. Okuma

TAEOB. Erken Okuryazarlık

Matematik Alanı

MAB6. Sayma

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Müzik Alanı

MHB4. Müziksel Hareket

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

KAVRAMSAL BECERİLER

Temel Beceriler (KB1)

Saymak

Yazmak

Bulmak

Çizmek

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.7. Karşılaştırma Becerisi

KB2.7.SB1. Birden fazla kavram veya duruma ilişkin özellikleri belirlemek

KB2.5. Sınıflandırma Becerisi

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

EĞİLİMLER

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB1. Başkalarını etkin şekilde dinlemek

SDB2.1.SB1.G1. Dinlerken göz teması kurar.

DEĞERLER

D18 TEMİZLİK

D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek

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

OB4. GÖRSEL OKURYAZARLIK

OB4.1. Görseli Anlama

OB4.1.SB1. Görseli algılamak

OB4.1.SB2. Görseli tanımak

Türkçe Alanı:

TAOB.4. Resimli öykü kitabı, dijital araçlar, afiş, broşür gibi görsel materyaller ile ilgili görüşlerini yansıtabilme

TAOB.4. a. Görsel okuma süreci ve okuma ortamı hakkındaki görüşlerini söyler.

TAEOB.1. Yazı farkındalığına ilişkin becerileri gösterebilme

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

TAEOB.1.b. Yazı yönünü gösterir.

TAEOB.6. Yazma öncesi becerileri kazanabilme

TAEOB.6.a. Yazma için uygun oturma pozisyonu alır.

TAEOB.6.b. İstenilen nitelikte yazar ve çizer.

Matematik Alanı

MAB.1. Ritmik ve algısal sayabilme

MAB.1.a. 1 ile 20 arasında birer ritmik sayar.

MAB.1.b. 1 ile 20 arasında nesne/varlık sayısını söyler.

MAB.1.c. 1 ile 5 arasında nesnelerin/varlıkların miktarını bir bakışta söyler.

Sanat Alanı

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

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

Müzik Alanı:

MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme

MHB3.d. Grupla uyum içerisinde beden perküsyonu (bedenle ritim) yapar.

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB.1. Farklı çevre ve fiziksel etkinliklerde büyük kas becerilerini etkin bir şekilde uygulayabilme

HSAB.1.a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketlerini yapar.

HSAB.3. Jimnastik, dans ve hareket etkinliklerinde ritmik beceriler sergileyebilme

HSAB.3.a. Hareketin ritmine ve temposuna uygun olarak farklı şekilde hareket eder.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Kavramlar:

Sayı/Sayma: 2 Sayısı (1-20 Arası Sayılar)

Sözcükler: Kuğu, 2 rakamı

Materyaller: Makas, yapıştırıcı, çalışma sayfaları, boya kalemleri, sandalye, kapak, pipet, silikon, tepsi, tuz, kinetiks kum vb.

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Tepsi ya da ona benzer geniş bir kaba tuz, kinetiks kum vs. koyulur, 2 Sayısı kartları, ters ve düz şekilde yazılmış 1,2,3, 7 gibi sayılardan oluşan kağıtlar ile ilgili görseller hazırlanır.

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 bugün nasıl? Sıcak mı serin mi? Diye sorulur. Bir yılda 4 mevsim olduğu ve bunlardan birinin de sonbahar mevsimi olduğu ve sonbahar mevsiminin 2. Ayı olan Ekim ayına girdiğimiz 2 sayısını vurgulanarak söylenir. Artık çok sıcak günlerin yerini yavaş yavaş daha serin günlere bıraktığı söylenir. O günün sınıf yoklaması alınır ve mandallarla ilgili daha önce öğretilen

	<p>yoklama rutininin doğru bir şekilde yapılıp yapılmadığı kontrol edilir.</p> <p>Güne sağlıklı başlamak için Hareketi Severim hareketleri hep birlikte yapılır. (MHB3.d.)</p> <p>Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.</p>
ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN	<p>Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanmalarına rehberlik edilir.</p> <p>Tepsi ya da ona benzer geniş bir kaba tuz, kinetiks kum vs. koyular ve çocukların sayılar yapmasına olanak sağlanır.</p>
BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK	<p>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.</p> <p>Bir sağa baktım Bir sola baktım Lokomotif yaptım Cuf cuf cuff.</p> <p>Tekerlemesi söylenerek sıra olunur ve kahvaltı öncesinde elleri yıkamaya gidilir. Kahvaltı öncesi dua edilerek kahvaltıya geçilir.</p> <p>Tüm çocuklara kahvaltısını yaptıktan sonra eller yıkanır ve sınıfa geçilir.(D18)</p>
ETKİNLİKLER	<p>Çocuklar masaya alınır ve 2 rakamı etkinliği dağıtılır ve etkinliklerin yapılışında rehberlik edilerek çalışma tamamlanır. (SNAB.4.ç.) "2 Rakamı" ve "2 Rakamını Öğreniyorum Eğitici Filmi" izlenir.</p> <p>2 Rakamının yazılışı, yazılış yönü vurgulanarak gösterilir. (TAEOB.1.b.,SDB2.1.SB1.) Sayıları yazarken ters yazılmaması gerektiği söylenir. Hep birlikte işaret parmaklarımızda havada 2 rakamı çizme çalışması yapılır. (E3.1.,Çizmek) Masaya 2 rakamının haricinde ters yazılmış 1,2,3,7 vb sayıların bulunduğu kartlar koyular. Çocuklardan doğru yazılmış 2 sayılarını bulmaları istenir. (Bulmak,KB2.7.) Masaya lego vb. küçük oyuncaklar dökülür ve önce öğretmen ikiyeşerli olarak oyuncakları daire içine alır, daha sonra çocuklardan ikiyeşerli gruplayarak çizmeleri istenir. (KB2.5.) 2 Rakamı ile ilgili Flash Kartları ve Slayt Gösterisi izlenir ve görseller hakkında konuşulur. (TAEOB.1.a.,MAB.1.,OB4.) "Sınıfta iki tane olan neler var?" diye sorulur ve 2 tane olan nesnelere çocukların bulmaları gerektiğinde ipuçları verilerek sağlanır. İki nesne bulan çocuklar önce sayar sonra öğretmenin verdiği boş A4 kağıdına bulduğu nesnenin resmini çizer. (İki marakas, iki pano vb., sınıfta iki adet olan bir nesne yoksa çocuklardan iki kukla, iki lego gibi nesnelere getirilmesi istenir ve ellerindeki nesnelerin adını ve kaç tane olduklarını sayarak söylerler.) (Saymak,Çizmek)</p> <p>Çocuklar bahçeye çıkmak için hazırlanırlar ve çevrede iki tane olan neler var bulmaya çalışılır. Bir müddet serbest oynanır ve daha sonra sessiz bir şekilde sınıfa geri dönülür.</p> <p>Ben, küçük kaplanım. Taştan taşa atlarım. Minderleri görünce Üstlerine zıplarım. Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.</p> <p>Daha önce öğrenilen parmak oyunu ve tekerlemeler söylenir. Ardından "2 Sayısı Hikayesi" seyredilir ve hikaye hakkında çocuklara sorular sorulur.(TAOB.4. a.)</p> <p>Müzik saatinde önceden öğrenilen şarkılar tekrar edildikten sonra "2 Rakamı Şarkısı" öğretilir.</p> <p>2 ŞARKISI</p> <p>Bir'den sonra gelir iki Rakamların ikincisi Hem sevimli hem neşeli Çift eşyalarda hep iki Onun adı nedir ki? İki İki!</p> <p>Hilal EROĞLU</p>

	<p>Oyun saatinde "Sandalye Kapmaca Oyunu" oynanır. Bunun için ortaya sınıf mevcudundan bir eksik sandalyeler daire şeklinde koyulur. Müzik açılır ve çocuklar sandalyelerin etrafında dönerek dans etmeye başlarlar. Öğretmen müziği durdurur ve müzik durduğunda çocuklar hemen boş olan sandalyelere otururlar. Sandalye bulamayan çocuk oyundan çıkar ve bir sandalye eksiltiyle oyun oynamaya devam edilir.(HSAB.1.a. ,HSAB.3.a. ,E2.5.)</p> <p>Çocuklar erken okuryazarlık çalışması için masalara alınır ve önceden kapak ve pipet ile hazırlanan sayfalar çocuklara dağıtılır ve 2 sayısı çizme çalışması yapılır. (TAEOB.1.b ,TAEOB.6. ,Yazmak,Çizmek) Çalışmayı erken bitiren çocuklara (her çocuğa yaptırılmalıdır) "2" rakamını tahtada da yazdırılır.</p> <p>Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none">• Bugün neler yaptık?• En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?• Bizlere iki tane olan bir şey söyler misin?• Hikayede iki rakamına benzeyen hayvan hangisiydi?• Başka 2 rakamına benzeyen neler var?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Sayıları ritmik olarak sayar.

Destekleme: İhtiyaç duyan çocuklar için; görsel kartlar gösterilerek ve nesnelere kullanarak bireysel çalışmalar yapılır.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelerden evde 2 tane olan şeyleri çocukları ile birlikte bulmaları istenir. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

[Puzzle,](#) [Hafıza Oyunu,](#) [İnteraktif Çalışmalar,](#) [İnteraktif Oyunlar](#)

Toplum Katılımı: Çocuklar aileleriyle birlikte parkta ikili oyunlar oynarlar. (örneğin, iki kişilik ip atlama, iki kişilik top oyunları).

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

[2 Rakamı Ayırtma ve Farkındalık Öyküsü](#)