

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı	
Öğretmen	
Yaş Grubu	60+ Ay
Tarih	23.10.2024

ALAN BECERİLER

Türkçe Alanı:

TAOB. Okuma

TAEOB. Erken Okuryazarlık

Matematik Alanı

MAB6. Sayma

MAB1. Matematiksel Muhakeme

MAB2. Matematiksel Problem Çözme

Fen Alanı

Deney Yapma

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Müzik Alanı

MHB4. Müziksel Hareket

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB2. Aktif ve Zinde Yaşam İçin Sağlık Becerileri

KAVRAMSAL BECERİLER

Temel Beceriler (KB1)

Saymak

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.15. Yansıtma Becerisi

KB2.15.SB2. Deneyime dayalı çıkarım yapmak

KB2.16. Muhakeme (Akıl Yürütme) Becerisi

KB2.16.2. Tümdengelimine Dayalı Akıl Yürütme Becerisi

KB2.16.2.SB1. Olay/konu/durumu belirlemek

KB2.16.2.SB2. Olay/konu/durum arasında bütün-bütün veya bütün-parça ilişkisi kurmak

EĞİLİMLER

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

2.1. BENLİK BECERİLERİ (SDB1)

SDB1.1. Kendini Düzenme (Öz Farkındalık Becerisi)

SDB1.2.SB2.Motivasyonunu ayarlamak

SDB1.2.SB2.G4. Katıldığı etkinliğe dikkatini verir.

DEĞERLER

D3 ÇALIŞKANLIK

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

D3.4.4. Kişisel ve grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirir.

D18 TEMİZLİK

D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek

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

OB1. BİLGİ OKURYAZARLIK

OB1.3. Bilgiyi Özetleme

OB1.3.SB1. Bilgiyi çözümlenmek

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı:

TADB.2. Dinledikleri/izledikleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyalleri ile ilgili yeni anlamlar oluşturabilme

TADB.2.c. Dinledikleri/izledikleri materyallere ilişkin çıkarım yapar.

TAEOB.1. Yazı farkındalığına ilişkin becerileri gösterebilme

TAEOB.1.b. Yazı yönünü gösterir.

TAEOB.6. Yazma öncesi becerileri kazanabilme

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

Matematik Alanı

MAB.1. Ritmik ve algısal sayabilme

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

MAB.2. Matematiksel olgu, olay ve nesnelerin özelliklerini çözümleyebilme

MAB.2.a. Bir bütünü oluşturan parçaları gösterir.

MAB.2.b. Bir bütünü oluşturan parçalar arasındaki ilişki/ilişkisizlik durumlarını açıklar.

MAB.3. Matematiksel olgu, olay ve nesnelere yorumlayabilme

MAB.3.b. Geometrik şekillerin farklı biçimsel özelliklere sahip örneklerini oluşturur.

MAB.5. Matematiksel problemleri çözümleyebilme

MAB.5.a. Matematiksel durumlara ilişkin eksik/fazla/uyumsuz olan parçaları söyler.

MAB.5.b. Matematiksel problemlerin parçalar arasındaki ilişkileri açıklar.

MAB.5.c. Bir bütünün eksik/fazla parça sayısını söyler.

Sosyal Alanı

SAB.8. Yakın çevresinde oluşan gruplarla (oyun, etkinlik, proje vb.) sosyal temas oluşturabilme

SAB.8.c. Grup içi iletişimi artırmaya yönelik etkinliklere katılır.

Fen Alanı

FAB.6 Merak ettiği konular/olay/durum hakkında deneyler yapabilme

FAB.6.a. Basit düzeyde deney tasarlamak için malzemeler seçer.

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.9. Aktif ve sağlıklı yaşam için hareket edebilme

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

HSAB.9.a. İç ve dış mekanda hareketli etkinliklere istekle katılır.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Kavramlar:

Miktar: Parça-bütün

Sayı: 3

Geometrik Şekil: Üçgen

Sözcükler: Efsane, pizza, gölge oyunu

Materyaller: Çalışma kağıtları, boya kalemleri, kağıt bant, fon kartonu, büyük boncuk, ip, pizza malzemeleri, fırın

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Pizza malzemeleri ve oyun hamurları önceden hazırlanır.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI	<p>Çocuklar gelmeden sınıf hazırlanır. Gelen çocuklar kapıda karşılanır ve selamlanır, çocukların ayakkabılarını koymaları ve pandiflerini giymeleri için rehberlik edilir.</p> <p>Çocukların sandalyelerini alarak çember şeklinde oturmaları sağlanır. Çocukların o günkü duygu ve düşünceleri sorulur ve her çocuğun konuşması için cesaretlendirilir. O günün sınıf yoklaması alınır ve mandallarla ilgili daha önce öğretilen yoklama rutininin doğru bir şekilde yapılıp yapılmadığı kontrol edilir.</p> <p>Güne sağlıklı başlamak için Clap Clap Song hareketleri hep birlikte yapılır. (MHB3.d.) 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>Öğretmen, öğrencilere bir bütün kavramını açıklamak için bir tam pizza resmi gösterir. Bu nedir? (Pizza) Bu pizza tek bir bütün mü? (Evet) Peki bu pizzayı dilimlere böldüğümüzde ne olur? (Parçalara ayrılır). Çocuklara pizza görseli bir resim gösterilir. Her dilimin bir "parça", pizzanın tamamının ise "bütün" olduğu vurgulanır. Öğrencilere sorular sorularak, parça ve bütün ilişkisi anlatılır.(TADB.2.c.,E3.1.) Parça Bütün ile İlgili Eğitici Video ve Parça Bütün Eğitici film izlenir. Masalara geçilir veli katılımı ile pizza yapma etkinliği yapılır. Öğretmen, pizzanın malzemeleri hakkında konuşur. Bu malzemelerin nasıl bir araya gelerek bir bütün pizza oluşturduğu anlatılır.(SAB.8.c.,KB2.16.2.,OB1.3.SB1.)</p> <p>Bir tepsiye hamur yuvarlak şekilde açılır ve malzemeleri çocuklar tarafından koyulur. Okulda ya da evi yakın olan bir velinin fırınında pizza pişirilir. Pizza piştikten sonra pizza üzerinde bütün ve parça kavramı tekrar anlatılır ve pizza parçalara kesilerek çocuklara paylaşılır. (FAB.6.a.,MAB.2.,MAB.5.,KB2.15.,SDB1.2.SB2.,D3.4.4.)</p> <p>Günlük hayatta parça-bütün ilişkisine örnekler verilir (örneğin bir yapbozun parçaları, legolar, pizza, puzzle, ekmek vs.). Çocuklar masalara geçerler, çocuklara oyun hamurları verilir ve bir bütün şekil oluşturmaları istenir (örneğin bir top, bir yuvarlak tabak vb.). Daha sonra bu şeklin kaç parçaya bölünebileceği sorulur ve her çocuk oyun hamurundan parçalar ayırarak bu soruyu cevaplar."Bu topu kaç parçaya bölebiliriz?","Bu parçalar birleşince ne olur?" Çocuklar parçaları tekrar birleştirerek bütünü oluştururlar. (KB2.16.2.)</p> <p>Ben, küçük kaplanım. Taştan taş atlarım. Minderleri görünce Üstlerine zıplarım.</p>

	<p>Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir ve çocuklara "Siz Karagöz ile Hacivat Kim biliyor musunuz?" diye sorulur. Efsaneye (Halk arasında oluşturulmuş ve dilden dile anlatılan hikaye) göre Karagöz ve Hacivat Bursa'da Ulucami'nin yapımı esnasında çalışan iki işçidir. Karagöz demirci ustası, Hacivat ise duvarcı ustasıdır. Çok iyi arkadaşlıklar ve insanları karşılıklı diyalogları ile yani konuşmaları ile güldürürler. Haydi Karagöz Müzesini gezelim mi sizinle diye sorar ve ""Karagöz Sanal Müzesi" Gezilir.</p> <p>Ardından "Karagöz ve Hacivat'ın Hayatını Anlatan Masal" ve "Hacivat ve Karagöz Kısa Animasyon Filmi" izlenir.</p> <p>Daha önceden öğrenilen şarkılar tekrar edilir ve "Haydi 123 Sayalım Şarkısı" söylenir.</p> <p>HAYDİ 1 2 3</p> <p>Haydi 1 2 3 diye sayalım 4'ü 5'i 6'yı unutmayalım 7 8 9'u cebime kattım 10 deyince annemizi alkışlayalım Annemizi, babamızı, kardeşimizi, kendimizi şeklinde devam eder.(MAB.1., Saymak) 3 Rakamı ve Üçgen Oyunu oynanır. 0, 12</p> <p>kartonundan hazırlanan 3 parçalı üçgen şekli dağınık olarak koyulur. Masaya ise yine fon kartonundan hazırlanan, üzerine büyük boncukların yapıştırıldığı 3 rakamı ve ip koyulur. Çocuklar arasından iki kişi seçilir (Tüm çocukların oyunu oynaması sağlanır.). Çocuklar seksek alanını geçerek parçalardan üçgeni oluşturur ve 3 rakamının yazılış yönünde boncukların içinden ipi geçirirler.(TAEOB.1.) En hızlı ve doğru yapan çocuk oyunu kazanır.(E2.5., HSAB.9., MAB.3.)</p> <p>Masalara geçilir ve erken okuryazarlık çalışması yapılır.(TAEOB.6.) Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none">• Bugün neler yaptık?• En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?• Pizza yapmak zor muydu?• Bütün ne demek?• Parça ne demek?• Hacivat ve Karagöz Kim?• Gölge oyunu ne demek?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çok parçalı puzzle çalışması yapılır.

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

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

Öğretmen Çocukların fotoğraflarını ya da herhangi bir renkli çıktıyı, abeslang üzerine yapıştırarak abeslang çubukların alt kısmına sırasıyla rakamlar yazılır. Daha sonra onları falçata yardımı ile kesilerek ve yap boz oluşturularak çocukların oynamasını sağlanabilir. Çocukların sınıftaki Puzzle ve Legolarla bol bol oyun oynamalarına izin verilir ve parça bütün kavramı oyunlarında uygulamalarına rehberlik edilebilir.

GEZİLER

Karagöz Sanal Müzesi