|  |  |
| --- | --- |
| **Okul Adı** |  |
| **Öğretmen** |  |
| **Yaş Grubu** | 60+ Ay |
| **Tarih** | 9.10.2024 |

**GÜNLÜK PLAN**

**ALAN BECERİLER**

|  |
| --- |
| **Türkçe Alanı:**  TADB.Dinleme  TAKB. Konuşma  **Sanat Alanı**  SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma  **Sosyal Alanı**  SBAB5. Sosyal Katılım Becerisi  **Müzik Alanı**  MHB4. Müziksel Hareket  **Fen Alanı**  Deney Yapma  Bilimsel Model Oluşturma  **Hareket ve Sağlık Alanı**  HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler  **KAVRAMSAL BECERİLER** |
| **Temel Beceriler (KB1)**  Belirlemek  Seçmek  Sunmak  Kaydetmek  İşaret Etmek  **Bütünleşik Beceriler (KB2)**  **KB2.2. Gözlemleme Becerisi**  KB2.2.SB1. Gözleme ilişkin amaç-ölçüt belirlemek  KB2.2.SB2. Uygun veri toplama aracı ile veri toplamak  KB2.2.SB3. Toplanan verileri sınıflandırmak ve kaydetmek  **KB2.20. Sentezleme Becerisi**  KB2.20.SB1. Parçaları belirlemek  KB2.20.SB2. Parçalar arası ilişki kurmak  KB2.20.SB3. Parçaları birleştirerek özgün bir bütün oluşturmak  **KB3.2. Problem Çözme Becerisi**  KB3.2.SB1. Problemi tanımlamak  KB3.2.SB2. Problemi özetlemek  KB3.2.SB3. Problemin çözümüne yönelik gözleme dayalı/mevcut bilgiye/veriye dayalı tahmin etmek  KB3.2.SB4. Problemin çözümüne ilişkin yansıtma/değerlendirmede bulunmak  **EĞİLİMLER** |
| **E1. Benlik Eğilimleri**  E1.1. Merak  **E2. Sosyal Eğilimler**  E2.3. Girişkenlik  E2.5. Oyunseverlik  **E3. Entelektüel Eğilimler**  E3.1. Odaklanma  E3.2. Yaratıcılık  E3.4. Analitik Düşünme  E3.6. Özgün Düşünme |
| **PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER**  **SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ**  **2.1. BENLİK BECERİLERİ (SDB1)**  **SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi)**  **SDB1.1.SB1. Öğreneceği yeni konu/kavram veya bilgiyi nasıl öğrendiğini belirlemek**  SDB1.1.SB1.G1. Merak etmenin öğrenmeye etkisini fark eder.  SDB1.1.SB1.G2. Merak ettiği konu/kavrama ilişkin soru sorar.  **2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)**  **SDB2.2. İş Birliği Becerisi**  **SDB2.2.SB1.Kişi ve gruplarla iş birliği yapmak**  SDB2.2.SB1.G1. İş birliği yapmak istediği kişi ve akran grupları ile iletişim kurar.  SDB2.2.SB1.G2. Gerektiğinde kişi ve gruplarla iş birliği yapar.  **SDB2.2.SB4. Ekip (takım) çalışması yapmak ve yardımlaşmak**  SDB2.2.SB4.G1. Yardımlaşma ve takım çalışmasının önemini fark eder.  SDB2.2.SB4.G2. Ortak hedefler doğrultusunda takım oluşturur ya da var olan bir takıma dâhil olur.  **DEĞERLER**  **D3 ÇALIŞKANLIK**  **D3.3. Araştırmacı ve sorgulayıcı olmak**  D3.3.1. Yaratıcılığını geliştirecek faaliyetlere katılır.  D3.3.2. Çeşitli fikir, argüman ve yeni bilgilere açık olur.  D.3.3.3. Bilimsel, teknolojik alanlardaki gelişmelerle ilgili etkinliklere katılmaya istekli olur.  **D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak**  D3.4.1. Grupla çalışma becerisi sergiler.  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 OKURYAZARLIĞI**  **OB1.3.Bilgiyi Özetleme**  OB1.3.SB1. Bilgiyi çözümlemek  OB1.3.SB2. Bilgiyi sınıflandırmak  OB1.3.SB3. Bilgiyi yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)  **ÖĞRENME ÇIKTILARI** |
| **Türkçe Alanı:**  **TADB.3. Dinledikleri/izledikleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyalleri çözümleyebilme**  TADB.3.a. Dinledikleri/izledikleri materyallerdeki olayların parçalarını belirler.  TADB.3.b. Dinledikleri/izledikleri materyallerde yer alan olayların parçaları arasındaki ilişkiyi belirler.  **TADB.4. Dinledikleri/izledikleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyaller ve dinleme/izleme ortamına ilişkin görüşlerini yansıtabilme**  TADB.4.a. Dinleme/izleme ortamını değerlendirir.  TADB.4.b. Dinledikleri/izledikleri materyallere ilişkin duygu ve düşüncelerini ifade eder.  **TAKB.3. Konuşma sürecindeki kuralları uygulayabilme**  TAKB.3.a. Konuşacağı konuyu planlar.  TAKB.3.ç. Söylemek istediklerini açık biçimde ifade eder.  **Sanat Alanı**  **SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme**  SNAB.4.ç.Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.  SNAB.4.d. Sanat etkinliklerinde yaratıcı ürünler oluşturur.  **Sosyal Alanı**  **SAB.8.Yakın çevresinde oluşan gruplarla (oyun, etkinlik, proje vb.) sosyal temas oluşturabilme**  SAB.8.a. Dâhil olduğu oyun/etkinlik/proje grup çalışmalarında iletişimi başlatır.  SAB.8.b. Dâhil olduğu grubun amaçları doğrultusunda yapılacak çalışmalar hakkında görüşlerini söyler.  SAB.8.c. Grup içi iletişimi artırmaya yönelik etkinliklere katılır.  **Müzik Alanı:**  **MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme**  MHB3.d. Grupla uyum içerisinde beden perküsyonu (bedenle ritim) yapar.  **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.  **FAB.8. Fene yönelik olay ve/veya olguları açıklamak için basit düzeyde bilimsel modellerden faydalanabilme**  FAB. 8.a. Yakın çevresindeki problemlerin çözümüne yönelik hayal gücüne dayalı modeller önerir.  FAB. 8.b. Yakın çevresindeki problemlerin çözümüne yönelik önerdiği modeli yeniler.  **Hareket ve Sağlık Alanı**  **HSAB.2. Farklı ebat ve özellikteki nesneleri etkin bir şekilde kullanabilme**  HSAB.2.ç. Çeşitli nesneleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.  **HSAB.4. Beden farkındalığına dayalı hareket edebilme**  HSAB.b. Bedeninin farkında olarak hareket eder.  **İÇERİK ÇERÇEVESİ** |
| **Kavramlar:**  **Zıt:** Açık Kapalı  **Sözcükler:** Mıknatıs, manyetik, kutup, kuzey, güney, çekme ve itme kuvveti, demir, çelik, nikel  **Materyaller:** Çalışma kağıtları, makas, yapıştırıcı, metal ve metal olmayan nesneler (kaşık, çivi, plastik oyuncak, tahta parçası, kağıt, kumaş parçası, demir toplar, kâğıt ataçları vb.), ataş, pipet,çöp şiş, pet şişe kapağı, mıknatıs, metal içecek kapağı, şönil  **Eğitim/Öğrenme Ortamları****:** [Açık Kapalı Flash Kartları](https://www.anneninokulu.com/acik-kapali-kavrami-flash-kartlari-ve-slayt-gosterisi/)  çıktı alınır ve ilgili merkezlere koyulur. |

**ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI**

|  |  |
| --- | --- |
| **ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI** | |
| **GÜNE BAŞLAMA ZAMANI** | Çocuklar gelmeden sınıf hazırlanır. Gelen çocuklar kapıda karşılanırve 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 ceseratlendirilir. 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 [Robot j2 Sabah Sporu](https://www.anneninokulu.com/robot-j2-sabah-sporu/)hareketleri hep birlikte yapılır. **(MHB3.d.)** Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir. |
| **ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN** | Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanmalarına rehberlik edilir.  İlgili öğrenme merkezlerine [Açık Kapalı Flash Kartları](https://www.anneninokulu.com/acik-kapali-kavrami-flash-kartlari-ve-slayt-gosterisi/) , metal olan ve olmayan nesneler konur. |
| **BESLENME,**  **TOPLANMA,**  **TEMİZLİK** | Öğrenme merkezlerinde oyun sonunda [Toplanma Müziği](https://www.anneninokulu.com/harika-bir-toplanma-muzigi/) 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** | Öğretmen masasında bulunan ataç kutusunu yere düşürür ve ataşlar yere saçılır. Çocukların dikkati çekilir.**(E1.1. Merak)** Çocuklara bu yere düşenlerin ne olduğunu bilip bilmedikleri, yere saçılan bu ataşları nasıl toplayabileceğimiz sorulur. Her bir çocuğun cevap vermesi için zaman tanınır. **(TADB.4.,FAB.8.,KB2.20.,KB3.2.,E3.4.Analitik Düşünme,E3.6.Özgün Düşünme)** Yere düşen ataşları kolayca toplayabilmek için nasıl bir araç tasarlayabiliriz diye sorulur. Daha sonra çocuklar küçük gruplara ayrılır ve masalara geçerler, tasarladıkları aracı çizerler ve grup olarak ürettikleri fikirleri sınıfta arkadaşlarına sunmaları sağlanır.  **(TAKB.3.,Sunmak,SNAB.4.,SAB.8.,FAB.8.,E2.3.Girişkenlik,E3.2.Yaratıcılık,SDB2.2., OB1.3.)**  Çocuklara ellerindeki bazı nesneleri gösterip "Sizce bu nesneler sihirli bir şekilde hareket edebilir mi?" diye sorularak dikkatleri çekilir. "Mıknatıs diye bir şey duydunuz mu?" sorusu sorulur. Çocukların mıknatıslar hakkında bildiklerini paylaşmaları sağlanır. Mıknatısın manyetik kutup özelliği sayesinde demir, nikel, çelik gibi maddeleri kendisine çekebildiği, mıknatısın uçlarına kutup denildiği ve her iki ucu yani her iki kutbunun da itme ve çekme özelliğine sahip olduğu, mıknatıs kutuplarını belirlemek için kuzey ve güney ifadelerinin kullanıldığı söylenir. Mıknatısların günlük hayatımızda nerelerde kullanıldığı sorulur. Pusula, bilgisayarların içindeki hard diskler, kredi ve ATM kartları, televizyon ve bilgisayar monitörleri, kapı zili, hoparlör, mikrofonlar vb. kullanıldığı söylenir.  **(TADB.3.,SDB1.1.SB1.)**  Her çocuğa küçük mıknatıslar verilir. Çocuklara mıknatısları tutmaları, incelemeleri ve birbirlerine yaklaştırarak mıknatısların nasıl davrandığını gözlemlemeleri istenir. Mıknatısların bazı nesneleri çektiği, bazılarının ise çekmediği gösterilir. Mıknatısların demir ve çelik gibi metalleri çektiği açıklanır.  Çocuklar, mıknatıslarını alarak masanın üzerindeki metal ve metal olmayan nesneleri deneyler. Hangi nesnelerin mıknatıs tarafından çekildiğini bulmaya çalışırlar**.(Belirlemek**  **Seçmek,KB2.2.)**   * Kağıt ataşı çeker mi? * Plastik oyuncak mıknatısla etkileşir mi? * Kumaş kukla mıknatısla çekilir mi? Vb.   Deney gözlem formları çocuklara dağıtılır. Çocuklar hangi nesnelerin mıknatıs tarafından çekildiğini ve çekilmediğini işaretler. **(Kaydetmek,** **İşaret Etmek)** Çocuklarla birlikte yapılan deney hakkında konuşulur. "Hangi nesneler mıknatıs tarafından çekildi?" "Hangi nesneler çekilmedi?" gibi sorular sorularak çocukların gözlemleri dinlenir. Mıknatısların sadece bazı maddeleri çektiği, bunun da maddelerin yapısına bağlı olduğu açıklanır. Mıknatısların genellikle metal nesneleri çektiği vurgulanır. Çocuklar sınıftaki farklı objeleri mıknatısla deneyerek küçük keşifler yapmaya devam ederler.  Hep birlikte masalara geçilir ve ataşları toplayabilecek bir robot hep birlikte yapılır.  **(SNAB.4.,SAB.8.,FAB.6,HSAB.2.ç.,E3.2.Yaratıcılık,SDB2.2.)** Robot bittikten sonta yere dökülen ataşların yanına gidilir ve robot denenir. Çocuklar mıknatısın ataşları nasıl topladığını gözlemlerler.  [Kuzucuk - Mıknatıs - Eğitici Film](https://www.anneninokulu.com/kuzucuk-miknatis-egitici-film/) izlenir.  Kapıya bakılır ve çocuklara kapının açık mı kapalı mı olduğunu sorulur. Bunu nasıl anladıkları hakkında sohbet edilir.  [”Açık Kapalı Flash Kartları ve Slayt Gösterisi”](https://www.anneninokulu.com/acik-kapali-kavrami-flash-kartlari-ve-slayt-gosterisi/) izlenir. Slayttaki görseller hakkında sorular sorulur.  [”Açık Kapalı Kavramı ile İlgili Eğitici Film”](https://www.anneninokulu.com/acik-kapali-kavrami-egitici-film/) izlenir.  [”Aç Kapa Şaşırtma Oyunu”](https://www.anneninokulu.com/ac-kapa-oyunu/) oynamak için çocuklar ayakta öğretmenlerini görebilecek şekilde daire ya da düz sıra şeklinde dururlar. Öğretmen oyunun kurallarını anlatır. Oyun yavaş hızda başlar ve daha sonra giderek öğretmen daha hızlı söylemeye başlar. Şaşıran çocuk yerine geçer. Kazanan çocuk alkışlanır.**(HSAB.4.,E2.5.Oyunseverlik)**  Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır. |
| **DEĞERLENDİRME** | * Bugün neler yaptık? * En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden? * Sınıfımızda açık kapalı neler var? * Mıknatıs Nedir? * Neden ahşap ya da plastik olanlara yapışmıyor? * Mıknatısın kutuplarının ismi nedir? * Bu kutuplar ne yaparlar? |

**FARKLILAŞTIRMA:**

**Zenginleştirme:** Farklı nesneler kullanarak bireysel olarak robot yapmasına fırsat tanınır.

**Destekleme:** Çocuklar mıknatısla ilgili öğrendiklerini resimle ifade edebilirler.

**AİLE/TOPLUM KATILIMI:**

**Aile Katılımı:** Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Evde mıknatısla küçük deneyler ve keşifler yapılması istenir.

Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

**[Puzzle,](https://www.anneninokulu.com/miknatis-puzzle/)** [**Hafıza Oyunu,**](https://www.anneninokulu.com/miknatis-hafiza-oyunu/)[**İnteraktif Çalışmalar,**](https://www.anneninokulu.com/interaktif-calismalar/)[**İnteraktif Oyunlar**](https://www.anneninokulu.com/interaktif-oyunlar/)

**Toplum Katılımı:** Sınıfta çocukların mıknatıslarla yaptığı Robot projesi okulun uygun bir yerinde sergilenir.

**Not:** Etkinlik sırasında mıknatısların güvenli bir şekilde kullanıldığından emin olun ve çocuklara mıknatısları ağızlarına götürmemeleri gerektiğini hatırlatın.

**ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER**

[Mıknatısla Kapak Kapma Oyunu](https://www.anneninokulu.com/miknatisla-kapak-kapma-oyunu/)

[”Bir Açık Bir Kapalı Şarkısı”](https://www.anneninokulu.com/bir-acik-bir-kapali-sarkisi/)