

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı	
Öğretmen	
Yaş Grubu	60+ Ay
Tarih	9.10.2024

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. Gözleme 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

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. Gerekliğinde 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 çözümlenmek

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 nesnelere etkin bir şekilde kullanabilme

HSAB.2.ç. Çeşitli nesnelere kullanarak özgün ürünler oluşturur.

HSAB.4. Beden farkındalığına dayalı hareket edebilme

HSAB.b. Bedenin 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 nesnelere (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](#) çıktı alınır ve ilgili merkezlere koyulur.

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 [Robot j2 Sabah Sporu](#) hareketleri hep birlikte yapılır.

(MHB3.d.) Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN	<p>Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanmalarına rehberlik edilir.</p> <p>İlgili öğrenme merkezlerine Açık Kapalı Flash Kartları, metal olan ve olmayan nesnelere konur.</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 masasında bulunan ataş 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.)</p> <p>Çocuklara ellerindeki bazı nesnelere gösterip "Sizce bu nesnelere 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.)</p> <p>Her çocuğa küçük mıknatıslar verilir. Çocuklara mıknatısları tutmaları, incelemeleri ve birbirlerine yaklaştırarak mıknatısların nasıl davrandığını gözlemlemeleri istenir. Mıknatısların bazı nesnelere çektiği, bazılarının ise çekmediği gösterilir. Mıknatısların demir ve çelik gibi metalleri çektiği açıklanır.</p> <p>Çocuklar, mıknatıslarını alarak masanın üzerindeki metal ve metal olmayan nesnelere deneyler. Hangi nesnelere mıknatıs tarafından çekildiğini bulmaya çalışırlar. (Belirlemek Seçmek, KB2.2.)</p> <ul style="list-style-type: none">• Kağıt ataş çeker mi?• Plastik oyuncak mıknatısla etkileşir mi?• Kumaş kukla mıknatısla çekilir mi? Vb. <p>Deney gözlem formları çocuklara dağıtılır. Çocuklar hangi nesnelere mıknatıs tarafından çekildiğini ve çekilmediğini işaretler. (Kaydetmek, İşaret Etmek) Çocuklarla birlikte yapılan deney hakkında konuşulur. "Hangi nesnelere mıknatıs tarafından çekildi?" "Hangi nesnelere çekilmedi?" gibi sorular sorularak çocukların gözlemleri dinlenir. Mıknatısların sadece bazı maddeleri çektiği, bunun da maddelerin yapısına bağlı olduğu açıklanır. Mıknatısların genellikle metal nesnelere çektiği vurgulanır. Çocuklar sınıftaki farklı objelere mıknatısla deneyerek küçük keşifler yapmaya devam ederler.</p> <p>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 sonra yere dökülen ataşların yanına gidilir ve robot denir. Çocuklar mıknatısın ataşları nasıl topladığını gözlemlerler.</p>

	<p>Kuzucuk - Mıknatıs - Eğitici Film izlenir.</p> <p>Kapıya bakılır ve çocuklara kapının açık mı kapalı mı olduğunu sorulur. Bunu nasıl anladıkları hakkında sohbet edilir.</p> <p>"Açık Kapalı Flash Kartları ve Slayt Gösterisi" izlenir. Slayttaki görseller hakkında sorular sorulur.</p> <p>"Açık Kapalı Kavramı ile İlgili Eğitici Film" izlenir.</p> <p>"Aç Kapa Şaşırtma 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)</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?• 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 nesnelere 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.](#)

[Hafıza Oyunu.](#)

[İnteraktif Çalışmalar.](#)

[İnteraktif 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](#)

["Bir Açık Bir Kapalı Şarkısı"](#)