

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı	
Öğretmen	
Yaş Grubu	60+ Ay
Tarih	29.11.2024

Türkçe Alanı:

TADB. Dinleme

Matematik Alanı

MAB2. Matematiksel Problem Çözme

Sosyal Alanı

SBAB1. Zamanı Algılama ve Kronolojik Düşünme

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Müzik Alanı

MSB2. Müziksel Söyleme

MHB4. Müziksel Hareket

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB3. Harekete İlişkin Sosyal/Bilişsel Beceriler

KAVRAMSAL BECERİLER

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.4. Çözümleme Becerisi

KB2.4.SB1. Nesne, olgu ve olaylara ilişkin parçaları belirlemek

KB2.4.SB2. Parçalar arasındaki ilişkileri belirlemek

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

KB3.3. Eleştirel Düşünme Becerisi

KB3.3.SB1. Olay/konu/problem veya durumu sorgulamak

KB3.3.SB2. Sorgulanan olay/konu/problem veya durum ile ilgili akıl yürütmek

KB3.3.SB3. Akıl yürütmeyle ulaştığı çıkarımları yansıtma

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

E3.4. Analitik Düşünme

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.

SDB2.1.SB1.G3. Konuşmak için sırasını bekler.

DEĞERLER

D3 ÇALIŞKANLIK

D3.3. Araştırmacı ve sorgulayıcı olmak

D3.3.2. Çeşitli fikir, argüman ve yeni bilgilere açık olur.

D.3.3.3. Bilimsel, teknolojik alanlardaki gelişmelerle ilgili etkinliklere katılmaya istekli olur.

D16 SORUMLULUK

D16.1. Kendine karşı görevlerini yerine getirmek

D16.1.2. Öz bakımını doğru biçimde ve zamanında yapar.

OB1. BİLGİ OKURYAZARLIĞI

OB1.1. Bilgi İhtiyacını Fark Etme

OB1.1.SB1. Bilgi ihtiyacını fark etmek

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.

Matematik Alanı

MAB.8. Matematiksel problemlerin çözümüne ilişkin deneyimlerini, çıkarımlarını ve değerlendirmelerini yansıtabilme

MAB.8.a. Problem çözme sürecini çeşitli yollarla ifade eder.

MAB.8.b. Çözüme ulaştıran stratejinin uygulanabileceği farklı durumlara örnekler verir.

MAB.8.c. Matematiksel problemin çözümüne ilişkin deneyimlerini/fikirlerini arkadaşlarıyla paylaşır.

Sosyal Alanı

SAB.2. Yakın çevresindeki olay/dönem/kavramları kronolojik olarak sıralayabilme

SAB.2.a. Gün akışındaki eylemlerini oluş sırasına uygun olarak sıralar.

Sanat Alanı

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

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

Müzik Alanı:

MSB.2. Çocuk şarkılarındaki/çocuk şarkısı formlarındaki özellikleri fark ederek söyleyebilme

MSB.2.a. Çocuk şarkılarının/çocuk şarkısı formlarının sözlerini doğru telaffuzla söyler.

MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme

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

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB.13. Hareketli oyunlara özgü basit taktik ve strateji geliştirebilme

HSAB.13.a. Hareketli oyunu gözlemler.

HSAB.13.b. Gözlemediği/bildiği bir hareketli oyunun akışını söyler.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Kavramlar:

Sayılar: 1-5 arası sayılar

Sözcükler: Algoritma, turta, kestane, sincap

Materyaller: Çalışma kağıtları, makas, yapıştırıcı, boya kalemleri, şarkı için turta kukla

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.

Okula Geliş ve Karşılama

Çocukların sandalyelerini alarak çember şeklinde oturmaları sağlanır. Çocukların o günkü duygu ve düşünceleri sorulur ve her çocuğun konuşması için cesatlandırılır. O günün sınıf yoklaması alınır ve mandallarla ilgili daha önce öğretilen yoklama rutininin doğru bir şekilde yapılıp yapılmadığı kontrol edilir.

Çember Zamanı

Güne sağlıklı başlamak için [Bam Bam Tam - Robot Süpürge Çocuk Şarkısı](#) 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 kullanarak merkezlere geçerler.

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. (D16.1.2.)

ETKİNLİKLER

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taş atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.

[Bir Sonbahar Günü Hikayesi](#) okunur. Hikaye hakkında konuşulur.(SDB2.1.SB1.) Kestane nedir? Ne zaman olur? Sonbahar mevsiminde nasıl giyinmeliyiz? Diye sorular sorulur. Kasım ayı boyunca öğrenilen konular tekar edilir.

Çocuklara daha önce algoritma kelimesini duyup duymadıkları sorulur. Aslında hayatımızın her aşamasında, yaptığımız her şeyde bir algoritma olduğu söylenir.

Algoritmanın yapacağımız bir işin ya da problemin işlem adımlarının sırasıyla belirtilmesi, izlenecek yol anlamına geldiği, bizim günlük hayatımızda farkında olmadan algoritmayı uyguladığımız söylenir. Mesela Sabah yataktan kalkıp okula gelme sürecimiz, annenimizin mutfakta bize yemek yapması, caddede karşıdan karşıya geçerken algoritmayı kullanırız.

1. Adım Başla

2. Adım Trafik ışığının yanına gel

3. Adım Yaya ışığının rengini kontrol et.
4. Adım Işığın rengi kırmızı mı?
5. Adım Evet ise bekle.
6. Adım Işığın rengi yeşil oldu mu? Kontrol et.
7. Adım Evet ise karşıya geç
8. Adım Bitir

İşte bu sıralı adımların bir algoritma olduğu söylenir. Amacımızın karşıya geçmek, algoritma ise karşıya geçmemiz için yapılacak işlemler ve bunların sıralanması olduğu söylenir.

Algoritmanın daha çok matematik ve bilgisayar programlarında kullanıldığı, bilgisayar ve robotların insanlar gibi düşünme yeteneklerinin olmadığı, insanlar tarafından yazılan kodları sırasını hiç atlamadan ve karıştırmadan uyguladıkları söylenir. (Işığın rengi kırmızı ile 0 yüzden algoritmanın tüm detaylarına kadar yazılması gerektiği söylenir.(E3. ,D3)

Dişlerin çürümesinin önlenmek için diş fırçalama algoritması nasıl oluşturabiliriz diye sorulur ve çocukların cevapları tek tek alınır. "Önce eller yıkanır, fırça düz tutulur, kuru diş fırçası üzerine biraz diş macunu konur, dişler kapalı pozisyonda iken tüm dişlerin ön yüzeyleri daireler çizerek fırçalanır." Bu algoritmayı çocukların oluşturabilmesi için gerektiğinde ipuçları verilir.(TADB.3. ,MAB.8. ,SAB.2. ,KB2.4. ,KB3.2. , KB3.3. ,OB1.1.)

[Algoritma ile Tanışalım Eğitici Video](#) izlenir.

Algoritma ile ilgili bir oyun oynayalım mı diye sorulur ve annelerimiz nasıl kek yapıyorsa şimdi biz de kek yapacağız ve malzemeleri ise sizden oluşacak denir.

[Kek Yapma Oyunu](#) kek yapım aşamaları söylenerek oynanır. Oyunda çocuklar kek malzemeleri olur. Öğretmen malzemeleri sırası ile kullanır ve kek pişirilir. Kek piştikten sonra kekleri (çocukları) afiyetle yemek ister. Çocuklar kaçar ve öğretmen çocukları yakalamaya çalışır. Oyun sonunda kek yapma aşamalarının da algoritma kullandıklarını söylenir. Burada yer değiştirme olmamasına dikkat edilmesi gerektiği söylenir. Önce un koyup üzerine yumurta koyulursa kek yapma konusunda başarılı olamayacağımız söylenir.(HSAB.13. ,E2.)

Maslara geçilir ve kek yapma ile ilgili sanat etkinliği [Haydi Pasta Yapalım Şarkısı](#) eşliğinde yapılır.(SNAB.4.)

[5 Turta Yaptım Sana \(Turta şarkısı\)](#) söylenir.(MSB.2.)

TURTA ŞARKISI

5 turta yaptım sana
Vişne koydum ucuna
Birini yedim ham hum
Kaç turta kaldı sana?
4 turta yaptım sana
Vişne koydum ucuna
Birini yedim ham hum
Kaç turta kaldı sana?
3 turta yaptım sana
Vişne koydum ucuna
Birini yedim ham hum
Kaç turta kaldı sana?
2 turta yaptım sana
Vişne koydum ucuna
Birini yedim ham hum
Kaç turta kaldı sana?

	1 turta yaptım sana Vişne koydum ucuna Onu da yedim ham hum Turta kalmadı sana. Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none">• Bugün neler yaptık?• En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?• Kasım ayında öğrendiğimiz konulardan en ilginç sence hangisiydi?• Hiç kestane yedin mi?• Sevdiğin kekin içinde neler olsun istersin?• Eve gidiş için algoritma nasıl olmalı?(Başla-Ayağa kalk- Sandalyeyi kaldır)

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Labirent çalışmaları ve interaktif çalışmalar yapılır.

Destekleme: Çocuklardan sabah kalkış, kahvaltı yapma, diş fırçalama gibi günlük aktivitelerin resimleri verilir ve doğru sıralamaları sağlanır. Bu etkinliğin, programlanmasını ve sıralı işlem yapma becerisini daha iyi öğrenmelerini sağlayacaktır.

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