

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı	
Öğretmen	
Yaş Grubu	60+ Ay
Tarih	19.12.2024

ALAN BECERİLER

Türkçe Alanı:

TAOB. Okuma

TADB. Dinleme

TAEOB. Erken Okuryazarlık

Matematik Alanı

MAB6. Sayma

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Müzik Alanı

MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER

Temel Beceriler (KB1)

KB1.1 Saymak

KB1.3 Yazmak

KB1.4 Çizmek

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.5. Sınıflandırma Becerisi

KB2.5.SB1. Nesne, olgu ve olaylara ilişkin değişkenleri/ölçütleri belirlemek

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

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

E2. Sosyal Eğilimler

E2.1. Empati

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

2.3. ORTAK/BİRLEŞİK BECERİLERİ (SDB3)

SDB3.3. Sorumlu Karar Verme Becerisi

SDB3.3.SB1. Problemleri tanımlayıp çözmek

SDB3.3.SB1.G1. Karşılaştığı problemi tanımlar.

SDB3.3.SB1.G2. Problem ile ilgili sorular sorar.

DEĞERLER

D18 TEMİZLİK

D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek

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

D9 MERHAMET

D9.2. Şefkatli olmak

D9.2.4. Herkesin hata yapabileceğini kabul eder.

D9.2.5. Affetmenin önemini fark eder.

OB4. GÖRSEL OKURYAZARLIK

OB4.1. Görseli Anlama

OB4.1.SB1. Görseli algılamak

OB4.1.SB2. Görseli tanımak

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.

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 nesnelere/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.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Kavramlar:

Sayı/Sayma: 7 Sayısı (1-20 Arası Sayılar)

Sözcükler: Küsmek, barışmak, affetmek, 7 sayısı

Materyaller: Çalışma kağıtları, makas, eva, yapıştırıcı, pipet ya da tahta çubuk(7 sayısı sanat etkinliği kukla olarak yapılmak istenirse),

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Tepsi ya da ona benzer geniş bir kaba tuz, kinetiks kum vs. koyulur, 7 Sayısı kartları, ters ve düz şekilde yazılmış 1,2,3,7,4 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. O günün sınıf yoklaması alınır ve mandallarla ilgili daha önce öğretilen yoklama rutininin doğru bir şekilde yapılıp yapılmadığı kontrol edilir.

Güne sağlıklı başlamak için "[Küçük Fasulye Spor ve Dansı](#)" 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.

Tepsi ya da ona benzer geniş bir kaba tuz, kinetiks kum vs. koyular ve çocukların sayılar yapmasına olanak sağlanır.

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.(D18)

ETKİNLİKLER

Çocuklar masaya alınır ve "[7 Rakamı](#)" sanat etkinliği "[7 Sayısı Şarkısı](#)" eşliğinde yapılır. (SNAB.4.ç.) "[7 Rakamını Öğrenelim](#)" ve "[7 Sayısı](#)" eğitici videolar izlenir.

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.

Çocuklara daha önce öğrendiğimiz sayıları sorulur. Daha önce öğrenilen sayılar tahtaya yazılara ve parmaklar kullanılarak tekrar edilir. Çocuklara Şimdi öğrenecekleri sayıyı tahmin etmeleri söylenir öğretmen elini kaldırarak tek tek parmaklarını açarak saymaya başlar. 6 rakamında durur. Sizce hangi sayı gelmeli diye sorulur. Doğru cevapları aldıktan sonra 7. Parmak açılır. Sınıftan daha önce masaya koyulan oyuncak, kukla, kalem gibi nesnelere de çocuklarla birlikte sayılır. 7 rakamının yazılışı, yazılış yönü vurgulanarak gösterilir.

(TAE0B.1.b.) Sayıları yazarken ters yazılmaması gerektiği söylenir. Hep birlikte işaret parmaklarımızda havada 7 rakamı çizme çalışması yapılır. (E3.1.,KB1.4) Masaya

1,2,3,4,5,6,7 vb sayıların bulunduğu kartlar koyulur. Bu kartlardan 7 rakamının bazılarının yazılışı ters olmalıdır. Çocuklardan doğru yazılmış 7 sayılarını bulmaları istenir. Masaya lego vb. küçük oyuncaklar dökülür ve önce öğretmen yedişerli olarak oyuncakları daire içine alır, daha sonra çocuklardan yedişerli gruplayarak çizmeleri istenir. (KB2.5.) "[7 Sayısı Flash Kartları ve Slayt Gösterisi](#)" izlenir ve görseller hakkında konuşulur.

(TAE0B.1.a.,MAB.1.,OB4.) Çocuklardan sınıfta bulunan nesnelere yedi tane alarak getirmeleri istenir. Yedi nesne getiren çocuklar önce sayar sonra öğretmenin verdiği boş A4 kağıdına getirdiği nesnenin resmini çizer ve yanına yedi rakamını yazar. (Yedi lego, yedi kalem vb.) (KB1.1,KB1.4)

"[7 Sayısı Flash Kartları ve Slayt Gösterisi](#)" izlenir ve sorular cevaplanır.

Daha önce öğrenilen parmak oyunu ve tekerlemeler tekrar edilir. ["7 Sayısı Tekerlemesi"](#) birlikte söylenir.

7 SAYISI TEKERLEMESİ

Yedi yedi yedi

Ablam bana ne dedi

Yedi ekmek al dedi

Gittim aldım bakkaldan

Bilemedim kim yedi

["7 Sayısı Hikâyesi"](#) izlenir.

["Küsmemeyi Öğrenmek Eğitici Çizgi Filmi"](#) izlenir. Çocuklara küsmek ne demek? Doğru bir şey mi? Küsmek yerine yapabileceğimiz başka şeyler var? Küstüğümüz zaman ne hissederiz? Küsen arkadaşımız ne hisseder? Şeklinde sorular sorular ve küsme konusu hakkında konuşulur. Çocuklarla "küsmek-barışma" sahnelerinin canlandırılması için "İki arkadaş için bir oyuncak paylaşmadığı", "İki arkadaşın yanlış anlaşılması ve sonrası" gibi konular verilir. Bu canlandırmalarda en az iki çocuk olmalıdır. Çocuklar etkinliği doğaçlama yaparlar ve problemi çözümler. Etkinlik sonunda çocuklara "Herkes zaman zaman hata edebilir, küsüp, barışabilir. Önemli olan, karşımızdaki kişi ya da kişiler ile konuşarak sorunları çözebilmek, karşımızdakini affetmek" olduğu anlatılır.

(E2., D9, SDB3.3.SB1., KB3.2.)

["7 Sayısı Oyunu"](#) için daire olunur ve sözleri söylenerek oyun oynanır.

7 RAKAMI OYUNU

Yediyim yedi

Sokakta bir kedi

Peki ne dedi?

Karnım çok aç dedi

Peki ne yedi?

Yedi balık yedi.

Bir balık,iki balık,üç balık,

Dört balık,beş balık,altı balık,

Yedi balık

Balıklar nerede

Balıklar denizde

Çocukların tek tek ismi söylenip cumburlop denerek denize atlama hareketi yapılır. (E2.5.)

Çocuklar erken okuryazarlık çalışmaları için masaya alınır. Çalışmalar yapılır.

(TAE0B.1.b,TAE0B.6.,KB1.3, KB1.4) Çalışmayı erken bitiren çocuklara (her çocuğa yaptırılmalıdır) "7" rakamını tahtada da yazdırılır. Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- Küsmek ne demek?
- Siz hiç arkadaşınızla küstünüz mü?
- Arkadaşınıza küstüğünüz zaman neler hissettiniz?
- Küsmek güzel bir şey mi?
- Barışmak ne demek?
- Barışmak için neler yapılabilir?
- Küstüğümüz biri varsa ne yapmalıyız?
- Sınıftan yedi tane nesne getirip sayar mısın?

FARKLILAŐTIRMA:

ZenginleŐtirme: Sayıları ritmik olarak sayar. Gnlk hayatta kalan 7 rakamına ait gnlk rnekleri bulmaları istenir. (haftanın tarihleri, iek renkleri vb.).

Destekleme: İhtiya duyan ocuklar iin; grsel kartlar gsterilerek ve nesnelere kullanarak bireysel alıŐmalar yapılır.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere o gn iŐlenilen konu ile ilgili bilgi verilir. AŐađıdaki dijital alıŐmalar velilere gnderilir.

[Puzzle,](#)

[Hafıza Oyunu,](#)

[İnteraktif alıŐmalar,](#)

[İnteraktif Oyunlar](#)

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF LİNKLER/NERİLER

[Ksmek İŐe Yarıyor mu? \(Eđitici Hikaye\)](#)

["7 Sayısı Őarkısı"](#)