GÜNLÜK PLAN

Okul Adı	
Öğretmen	
Yaş Grubu	60+ Ay
Tarih	19.2.2025

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı:
TADB. Dinleme
Matematik Alanı
MAB2. Matematiksel Problem Çözme
Sanat Alanı
SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma
Müzik Alanı
MÇB3. Müziksel Çalma
MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER

Üst Düzey Düşünme Becerileri (KB3)
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 yansıtmak

EĞİLİMLER

E1. Benlik Eğilimleri
E1.1. Merak
E1.4. Kendine İnanma (Öz Yeterlilik)
E2. Sosyal Eğilimler
E2.4. Güven
E2.5. Oyunseverlik
E3. Entelektüel Eğilimler
E3.1. Odaklanma
E3.4. Analitik Düşünme

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ
2.1. BENLİK BECERİLERİ (SDB1)
SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi)
SDB1.2.SB2. Motivasyonunu ayarlamak
SDB1.2.SB2.G1. İlgisini çekecek bir etkinliğe katılmak için harekete geçer.
SDB1.2.SB2.G2. Yapmak istediği etkinlik için uygun materyal arar.
SDB1.2.SB2.G3. Katılacağı etkinlik için ortamı düzenler.
SDB1.2.SB2.G4. Katıldığı etkinliğe dikkatini verir.
SDB1.2.SB2.G5. Katıldığı etkinliğİ sonuna kadar devam ettirir
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.

D16 SORUMLULUK

D16.1. Kendine karşı görevlerini yerine getirmek

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

EK 16OKURYAZARLIK TABLOLARI

OB1. BİLGİ OKURYAZARLIĞI

OB1.1.Bilgi İhtiyacını Fark Etme

OB1.1.SB1. Bilgi ihtiyacını fark etmek

OB1.1.SB2. Bilgi türlerini fark etmek (sanatsal, gündelik vb.)

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.

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.

Sanat Alanı

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

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

Müzik Alanı:

MÇB.4. Müziksel çalma becerilerini sergileyebilme

MÇB.4.a. Duygu ve düşüncelerini çocuk şarkılarını/çocuk şarkısı formlarını artık materyallerden yapılmış çalgılar ve Orff çalgılarını çalarak ifade eder.

MÇB.4.b. Artık materyallerden yapılmış çalgıları ve Orff çalgılarını bireysel olarak/grupla birlikte uyum içerisinde çalar.

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

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

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Kavramlar:

Yön/Mekanda Konum: İleri geri, içeri dışarı

Sözcükler: Robotik Kodlama, robot

Materyaller: Çalışma kağıtları, makas, boya kalemleri, şeffaf dosya, plastik bardak ya da oyun hamuru kapları, hulahop, kağıtlar

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

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.
Okula Geliş ve Karşılama **Çember Zamanı**	Çocukların sandalyelerini alarak çember şeklinde oturmaları sağlanır. Çocukların o günkü duygu ve düşünceleri sorulur ve her çocuğun konuşması için ceseratlendirilir. 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" 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	"Elif ve Arkadaşları Robotik Kodlama Eğitici Film" izlenir. "İleri-Geri Kavramı" ve "İleri Geri Kavramını Öğreniyorum" eğitici filmi izlenir.**(TADB.3.)** Masalara geçilir ve "Kodlama Çalışması" yapılır ve oynanır. **(SNAB.4.)** Ben, küçük kaplanım. Taştan taşa atlarım. Minderleri görünce Üstlerine zıplarım. Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir Çocuklara hiç robot görüp görmedikleri ve robotların nasıl hareket ettikleri sorulur. Daha önce kek yapma aşamalarını (algoritma) öğrendikleri hatırlatılır. Aynı kek yapma aşamalarında olduğu gibi hazırlanan kodlamalar ile robotların ileri geri, sağa sola gittiği, hayatımızın çoğu alanında kodlamanın kullanıldığı söylenir.**(E3.4.)** Çocuklara sizler de robot olmak ister misiniz diye sorulur.**(E1.1.,OB1.1.)** Sınıftan bir öğrenci seçilir. Kodlama yaparak ilerleyecek olan öğrencinin göz bandı ile gözleri kapatılır. Öğretmen tarafından renkli kağıtlar kullanılarak yere bir ilerleme alanı oluşturulur. Öğretmen kağıtların sırasına göre ileri gitmesi gerektiği zaman öğrencinin başına, sağ yana gitmesi gerektiği zaman sağ omzuna, sol yana gitmesi gerektiği zaman sol omzuna dokunarak gözleri kapalı olan öğrencinin ilerlemesi için yönlendirmelerde bulunur. Yönergeleri alarak gözleri kapalı bir şekilde yerlerini kodlayıp ilerlemeye dikkat eder. Etkinlikte hem gözleri kapalı öğrenci duruma dikkatini vererek kodlama gerçekleştirir hem yönergeleri veren öğretmen yerdeki kağıtların sırasına uygun olarak yönerge vererek kodlama gerçekleştirir.**(E1.4.,E2.4.,E3.1., KB3.3.)** Daha sonra öğrenciler yerdeki kağıtların sırası öğrenciler yer değiştirdikçe değiştirilir. Yeni bir ilerleme alanı oluşturulur.**(MAB.8.,SDB1.2.SB2.,D3.3.)** At Alkışı Parmak Oyunu oynanır.

	At Alkışı Parmak Oyunu Atlar ormanda yavaşca yürüyor tıkır tıkır da tıkır (3) Aaaa!! O da ne? Bir Taşlık. Taşlığın Altından Geçemem Üstünden Geçemem Ama İçinden Geçebilirim (eller göğüse veya bacaklara vurularak taşlıkta yürüme sesi yapılır) Yürümeye Devam Ettim Tıkır tıkır da tıkır (3) Aaaa!! O da ne? Bir Çimenlik. Çimenliğin Altından Geçemem Üstünden Geçemem Ama İçinden Geçebilirim (eller birbirine sürtülerek ses çıkartılır) Yürümeye Devam Ettim Tıkır tıkır da tıkır (3) Aaaa!! O da ne? Bir Bataklık. Bataklığın Altından Geçemem Üstünden Geçemem Ama İçinden Geçebilirim (Dil damağa vurularak ses çıkartılır) Yürümeye Devam Ettim Tıkır tıkır da tıkır (3) Aaaa!! O da ne? Bir Asma Köprü. Asma Köprünün Altından Geçemem Üstünden Geçemem Ama İçinden Geçebilirim (sağa sola sallanarak gacır gucur sesler çıkarılır.) Yürümeye Devam Ettim Tıkır tıkır da tıkır (3) Aaaa!! O da ne? Bir dev AMA BEN DEVLERDEN KORKMAM Kİİİ..:)) " ALUNELUL Müziği ve Ritim Bardak Çalışması" için çocuklar oyun hamuru kaplarını ya da plastik bardaklarını alırlar ve daire şeklinde otururlar. Bu ritim tutma çalışmasının nasıl yapılacağı öğretmen tarafından anlatılır. Önce çocuklar bardakları eline almadan Tut ver şap şap şap, Tut ver şap şap şap, Tur ver şap şap şap denilerek bardakların sürekli sağ tarafa doğru yanımızdaki arkadaşımızın önüne koyacağımız söylenir. "Tut ver Tut ver Tut ver şap şap şap" kısmı da anlatıldıktan sonra müzik eşliğinde bardak ritim çalışması yapılır.**(MÇB.4.)** Hulahoplar/çemberler yan yana koyularak daire yapılır. Her çembere bir çocuk geçer. Öğretmenin ileri komutu ile önündeki çembere atlar, geri komutu ile geride kalan çembere atlar. İçeri komutu ile içeri, dışarı komutu ile çemberin dışına atlayarak "Hulahop ile Kavram Öğretimi (İleri-Geri-Dışarı-Çember) oyunu oynanır. Masalara geçilir ve "Kodlama Çalışması" yapılır.(**TAEOB.6.**) Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.
DEĞERLENDİRME	• Bugün neler yaptık? • En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden? • Kodlama nedir? • Kodlama öğrenirken seni en çok zorlayan şey nedir? • Kendi robotunu yapacak olsan, bu robot hangi özelliklere sahip olacak? • Robotik kodlama eğlenceli miydi?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocuklar Legoları kullanarak kendi robotlarını yaparlar.

Destekleme: Çocuklara bireysel destek olunur.

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

Kilim Kodluyorum Kitabı okunabilir.

"Robot Kukuli"
Okul Öncesi Kodlama ve Hafıza Oyunu
"Basit Kodlama Oyunu" sınıfın seviyesine göre uygulanabilir.
Robotik Kodlama Oyunu | Parkur Oyunları" için parkur ortamı hazırlanır ve oyun oynanır.