

## GÜNLÜK PLAN

|           |           |
|-----------|-----------|
| Okul Adı  |           |
| Öğretmen  |           |
| Yaş Grubu | 60+ Ay    |
| Tarih     | 27.2.2025 |

### ALAN BECERİLER

#### Türkçe Alanı

TAOB. Okuma

#### Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

#### Hareket Ve Sağlık Alanı

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

#### Müzik Alanı

MHB4. Müziksel Hareket

### KAVRAMSAL BECERİLER

#### Bütünleşik Beceriler (KB2)

##### KB2.3. Özetleme Becerisi

KB2.3.SB1. Metin/olay/konu/durum ile ilgili çözümleme yapmak

KB2.3.SB2. Metin/olay/konu/durum ile ilgili sınıflandırma yapmak

KB2.3.SB3. Metin/olay/konu/durumu yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)

### EĞİLİMLER

#### E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

#### E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

#### E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

### 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.G4. Katıldığı etkinliğe dikkatini verir.

SDB1.2.SB2.G5. Katıldığı etkinliği sonuna kadar devam ettirir.

#### DEĞERLER

##### D18 TEMİZLİK

D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek

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

#### EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

##### OB4. GÖRSEL OKURYAZARLIK

##### OB4.1.Görseli Anlama

OB4.1.SB1. Görseli algılamak

OB4.1.SB2. Görseli tanımak

##### OB4.2.Görseli Yorumlama

OB4.2.SB3. Kendi ifadeleriyle görseli nesnel, doğru anlamı değiştirmeyecek bir şekilde yeniden ifade etmek

### OB4.3.Görsel Hakkında Eleştirel Düşünme

OB4.3.SB2. Görsel ile sorgulanan olay/konu/problem veya durum ile ilgili akıl yürütmek

OB4.3.SB3. Görsel üzerinden akıl yürütmeyle ulaştığı çıkarımları yansıtmak

### OB4.4.Görsel İletişim Uygulamaları Oluşturma

OB4.4.SB1. Görseli kullanmak

## ÖĞRENME ÇIKTILARI

### Türkçe Alanı

**TAOB.1. Resimli öykü kitabı, dijital araçlar, afiş, broşür gibi görsel materyalleri seçebilme**

TAOB.1.a. İncelediği görsel materyale dair fikrini ifade eder.

**TAOB.2. Görsel materyallerden anlamlar üretebilme**

TAOB.2.a. Görsel materyal ile ön bilgileri arasında ilişki kurar.

TAOB.2.b. Görsellerden hareketle metinle ilgili tahminde bulunur.

TAOB.2.c. Görsel okuma materyallerinde yer alan bilgilerden yararlanarak çıkarım yapar.

TAOB.2.ç. Görsel materyalleri karşılaştırarak benzerlik ve farklılıkları ortaya koyar.

TAOB.2.d. Görsel materyalleri çeşitli özelliklerine göre sınıflandırır.

### Sanat Alanı

**SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme**

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

### Hareket Ve Sağlık Alanı

**HSAB.6. Eşle/grupla ahenk içinde hareket örüntüleri sergileyebilme**

HSAB.6.c. Eş çalışmalarında hareketi eş zamanlı yapar.

### Müzik Alanı:

**MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme**

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

## İÇERİK ÇERÇEVESİ

### Kavramlar:

Zıt: Program kitabında yer alan zıt kavramlar

Sözcükler: Zıt, eş anlam

Materyaller: Tematik kartlar, boya, makas, yapıştırıcı

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf-Açık Alan

## 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 [Zumba Kids 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.

#### 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

[Vızviz Zıt Kavramları Öğreniyor](#), [Puki Parkta - Zıt Kavramlar 1](#), ve [Kavramları Öğreniyorum](#) izlenir.

Sanat Etkinliği için masalara geçilir. " Parmak boyası ile rengarenk serbest boyama" ve "Gelincik" sanat etkinliği [Zıt Kelimeler şarkısı](#) eşliğinde yapılır.(SNAB.4.)

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.

Çocuklara "Bugün kelimelerle oyun oynayacağız!" denir.(E1.1.) Daha önce öğrenilen kelimelerden örnekler verilir. "Acaba her kelimenin bir arkadaşı olabilir mi?" sorusu sorulur. Çocukların fikirleri alınır. Eş anlamlı kelimelerin ne olduğu basit bir dille açıklanır: "Bazı kelimeler farklı görünse de aynı şeyi anlatır. Tıpkı 'yaşlı' ve 'ihtiyar' gibi." Denir. Size adın ne dendiğinde ne diyorsunuz? Peki ismin ne dendiğinde ne diyorsunuz? Diye sorulur. "Aynı cevabı vermenizin sebebi isim ve ad farklı yazılıyor ve söyleniyor ama aynı anlama geliyor." Denir.(OB4.2.)

Yaşlı-ihtiyar, kafa-baş, konuk-misafir, yel-rüzgar, konut-ev, mektep-okul, kolay-basit, fakir-yoksul, mesele-sorun, görev-vazife örnekleri verilir. [Kelime](#) söylenir ve diğer kelime söylenmeden 2-3 saniye beklenir. Çocukların tahmin etmelerine fırsat verilir.

Bir de zıt kavramlar olduğu söylenir. Zıt kavram ne demek diye sorulur. Anlam olarak birbirinin tersi anlamı olan kelimeler olduğu söylenir.

Gece-gündüz, uzun-kısa, genç-yaşlı, zayıf-şişman, küçük-büyük, güzel-çirkin, boş-dolu, altında-üstünde, sert-yumuşak, ön-arka, hızlı-yavaş, açık-kapalı, temiz-kirli, siyah-beyaz, sıcak-soğuk örnekleri verilir. [Kelime](#) söylenir ve diğer kelime söylenmeden 2-3 saniye beklenir. Çocukların tahmin etmelerine fırsat verilir. Konu görsellerle de desteklenir.

(TAOB.2.,KB2.3.,OB4.1.,OB4.3.)

[İnci ve Lili Hikâyesi](#) okunur. (izlenir.) Hikayede geçen zıt anlamlı kelimeler vurgulanır.

Çocuklar açık alana sıra olarak geçerler. [Şaşırtaçmacalar Oyunu](#) iki kişi ile oynanan bir oyundur. İki oyuncu yüzleri birbirine dönük olarak karşılıklı dururlar. Her iki oyuncu da sağ kolunu dirseğinden bükerek uzattığı sol kolunun dirseğinden tutar. Daha sonra her iki oyuncu sol elleriyle karşısındakinin bükülü olan sağ dirseğinden tutar. Kollarını bu şekilde hafifçe sağa sola sallayarak birlikte ritmik bir şekilde "Şa-şırt-ma-ca-lar!" derler.(SDB1.2.SB2.) Daha sonra her iki oyuncu kendi ellerini birbirine vurup birinci oyuncu sağ eliyle ikinci oyuncunun sağ eline, birinci oyuncu sol eliyle ikinci oyuncunun sol eline vurur. Sonra iki el birbirine vurulur, daha sonra iki oyuncu da iki elini karşılıklı olarak birbirlerinin ellerine vururlar.(HSAB.6.,E3.1.) Oyun bu şekilde hızlanarak devam eder. Vuruş sırasını ilk şaşırtaç oyuncu yenilmiş olur. Bahçede serbest oynanır ve daha sonra sıraya geçilir, sessiz bir şekilde sınıfa gidilir.(E2.5.)

\*\*\*(Yüz Yüze 100 Çocuk Oyunu projesi kapsamındadır. Öğretmen fotoğraf video çekebilir.) Dilimizin Zenginlikleri Projesi kapsamında [Eş Anlamlı Kelime Kartları](#), [Zıt Kavramlar Kartları](#), [Düşün Bul Kartları](#) ile eğitici masa oyunları oynanır.

|               |  |
|---------------|--|
|               | (TAOB.1.,TAOB.2.d.,KB2.3.,OB4.4.)<br>Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.   |
| DEĞERLENDİRME | <ul style="list-style-type: none"><li>• Bugün neler yaptık?</li><li>• En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?</li><li>• Bugün hangi yeni kelimeleri öğrendik?" diye sorulur.</li><li>• Eş anlamlı ne demek? Örnek veriri misin?</li><li>• Zıt anlamlı ne demek? Örnek verir misin?</li><li>• Şaşıрма oyunumuz kolay mıydı zor muydu? Neden?</li><li>• "Yarın yine kelime oyunu oynayalım mı?" diye sorulur.</li></ul> |

## FARKLILAŞTIRMA:

**Zenginleştirme:**Çocuklarla kelime avı oynanabilir. Tahtada kartona eş ya da zıt anlamlı kelimelerin bir tanesi kartona yapıştırılır diğer eş saklanır ve çocukları bulması için sınıfın farklı yerlerine kartlar saklanır. Çocuk kartı bulunduğu zaman eş ya da zıt anlamlı kelimenin yanına yapıştırır ya da mandal ile yerleştirir.

**Destekleme:** Bireysel olarak görsel kartlarda kullanarak konu pekiştirilir ve etkinlikte yardımcı 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

[Eş Anlamlı Kelime Kartları](#)

[Zıt Kavramlar Kartları](#)

[Uyaklı Kelime Kartları](#)

[Düşün Bul Kartları](#)

[Eğitici Türkçe Çizgi Film - Çocuklar için- Zıt Anlamlı Kelimeler](#)

[Eğitici Çocuk şarkısı- Zıt Kavramlar](#)

Sıcak soğuk oyunu oynanabilir.

[Kavramlar Oyunu](#) için çocuklar daire olurlar ve oyunun sözleri söylenirken hareketleri de yapılır.

## KAVRAMLAR OYUNU

Bak yanıyor ışıklar

Gece oldu çocuklar

Gece-gündüz gece-gündüz

Bak güneş açıyor

Okula gidiyor çocuklar

Yavaş-hızlı yavaş-hızlı

Bak zil çalıyor

Okuldan çıkıyor çocuklar

Okulun içinde-okulun dışında

Çocuklar okulun içinde, çocuklar okulun dışında