

2 Ekim 2026 Günlük Planı

Okul Adı	
Öğretmen Adı	
Tarih	02.10.2026 Cuma
Yaş Grubu	60-72 Ay
Konu	Hayvanları Koruma Günü

ALAN BECERİLERİ, ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

TÜRKÇE ALANI

TADB. Dinleme / İzleme

TADB.2. Dinledikleri / izledikleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyaller ile ilgili yeni anlamlar oluşturabilme

- **TADB.2.a.** Dinledikleri / izledikleri materyaller ile ön bilgileri arasında bağlantı kurar.
- **TADB.2.b.** Dinledikleri / izledikleri materyaller hakkındaki tahminini söyler.
- **TADB.2.c.** Dinledikleri / izledikleri materyallere ilişkin çıkarım yapar.

TAOB. Okuma

TAOB.2. Resimli öykü kitabı, dijital içerikler, afiş, broşür gibi görsel okuma materyallerinden anlamlar oluşturabilme

- **TAOB.2.a.** Görsel okuma materyali 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.

TAKB. Konuşma

TAKB.2. Konuşma sürecinin içeriğini oluşturabilme

- **TAKB.2.a.** Konuşacağı konu ile ön bilgileri arasında bağlantı kurar.
- **TAKB.2.c.** Konuşma sürecinde karşılaştırmalar yapar.
- **TAKB.2.d.** Bir konuyu kendi cümleleriyle yeniden ifade eder.

TAKB.3. Konuşma sürecinde Türkçeyi doğru kullanabilme

- **TAKB.3.c.** Öğrendiği yeni sözcükleri anlamına uygun kullanır.
- **TAKB.3.ç.** Söylemek istediklerini açık biçimde ifade eder.

TAEOB. Erken Okuryazarlık

TAEOB.5. Yazma öncesi becerileri kazanabilme

- **TAEOB.5.b.** Kalem doğru tutmak için üç parmağını işlevsel olarak kullanır.

MATEMATİK ALANI

MAB1. Matematiksel Muhakeme

MAB.2. Parça-bütün özelliklerini çözümleyebilme

- **MAB.2.b.** Parçalar arasındaki benzerlik, eşlik ya da bütüne uygunluk ilişkisini söyler.
- **MAB.2.ç.** Bir bütündeki eksik parçayı bulur.

FEN ALANI

FBAB1. Bilimsel Gözlem

FAB.1. Günlük yaşamında fenle ilgili olaylara / olgulara ve durumlara yönelik bilimsel gözlem yapabilme

- **FAB.1.a.** Çevresinde merak ettiği nesne / olay / olguları odaklanarak gözlemler.
- **FAB.1.b.** Gözlemlediği nesne / olay / olguların betimsel / fiziksel özelliklerini ayrıntılı olarak tanımlar.
- **FAB.1.e.** Gözlemlediği nesne / olay / olguların özelliklerini karşılaştırarak açıklar.

FBAB3. Bilimsel Gözleme Dayalı Tahmin

FAB.3. Günlük yaşamda fen olaylarına yönelik bilimsel gözleme dayalı tahminlerde bulunabilme

- **FAB.3.a.** Gözlemlediği çevresel durumlara göre günlük yaşamında nasıl davranması gerektiğine ilişkin tahminlerde bulunur.

SOSYAL ALANI

SBAB2. Kanıta Dayalı Sorgulama ve Araştırma

SAB.5. Yakın çevresiyle / ülkemizle ilgili merak ettiği konuya yönelik kaynakları inceleyebilme

- **SAB.5.a.** Yakın çevresinde merak ettiği konularla ilgili görsel / işitsel materyalleri inceler.

HAREKET VE SAĞLIK ALANI

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Motor Beceriler

HSAB.2. Farklı büyüklük ve özellikteki nesneleri kullanabilme

- **HSAB.2.b.** Parmak uçlarıyla nesne kontrolü sağlar.

SANAT ALANI

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

- **SNAB.4.c.** Sanat materyallerini amacına uygun biçimde kullanır.
- **SNAB.4.ç.** Sanat etkinliklerine aktif olarak katılır.
- **SNAB.4.d.** Sanat etkinliklerinde özgün ürünler oluşturur.

MÜZİK ALANI

MDB1. Müziksel Dinleme

MDB.1. Çeşitli müzik eserlerini dinleyebilme

- **MDB.1.b.** Müzik eserlerini dinler.

MSB2. Müziksel Söyleme**MSB.1.** Şarkılara kendi sesiyle eşlik edebilme

- **MSB.1.c.** Yaşına ve gelişim düzeyine uygun şarkıyı temposuna uyum sağlayarak söyler.
- **MSB.1.ç.** Yaşına ve gelişim düzeyine uygun şarkıdaki sözcükleri müziğin ritmine uygun şekilde söyler.
- **MSB.1.d.** Şarkı söylerken müziğin başlangıç ve bitiş zamanına uyum sağlar.

MSB.2. Söyleme becerilerini sınıf içinde sergileyebilme

- **MSB.2.a.** Şarkıyı grupta ya da tek başına söyler.

EĞİLİMLER**E1 Benlik Eğilimleri:** E1.1. Merak**E2 Sosyal Eğilimler:** E2.1. Empati; E2.2. Sorumluluk**E3 Entelektüel Eğilimler:** E3.2. Odaklanma; E3.3. Yaratıcılık**PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER****Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri****SDB2.1. İletişim:** SDB2.1.SB1. Etkin şekilde dinlemek; SDB2.1.SB2. Sözlü ya da sözsüz olarak iletişim kurmak.**SDB3.3. Sorumlu Karar Verme:** SDB3.3.SB1. Problemleri tanımlayıp çözmek; SDB3.3.SB2. Davranışlarının sonuçlarını fark etmek.**Değerler****D5. Duyarlılık:** D5.2. Çevreye ve canlılara değer vermek.**D9. Merhamet:** D9.3. İnsanı ve doğayı sevmek.**D16. Sorumluluk:** D16.3. Görev bilincine sahip olmak.**Okuryazarlık Becerileri****OB1. Bilgi Okuryazarlığı:** OB1.1.SB1. Bilgi ihtiyacını fark etmek; OB1.1.SB2. Bilgi türlerini fark etmek.**OB4. Görsel Okuryazarlık:** OB4.1.SB1. Görseli algılamak; OB4.1.SB2. Görseli tanımak.**İÇERİK ÇERÇEVESİ**

Kavramlar	Miktar: Yarım-Tam, Parça-Bütün; Zıt: Aynı-Farklı
Sözcükler	Canlı, korumak, bakım, barınak, sorumluluk, pati, alacalı, gazal

Materyaller	Ekran ve hoparlör; farklı yaşam alanlarından hayvan görselleri ve hayvan kartları; bloklar ve açık uçlu oyun materyalleri; kalp resmi ve hayvan görselleri; boya ve kurşun kalem; çocuk kullanımına uygun yapıştırıcı; 5 Yaş Çekirdek 1 Etkinlik Kitabı 15, 16, 19 ve 34. sayfalar; Yarım Olan Hayvanı Bul. ve Örüntüdeki eksik Olanı Bul ve Daire İçine Al çalışma sayfaları.
Eğitim/Öğrenme Ortamları	Sınıf; çember alanı, blok, dramatik oyun, kitap ve sanat merkezleri; güvenli hareket alanı; sanat ve çalışma masaları.

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

Günün odağı: Hayvanların yaşam alanlarını ve temel gereksinimlerini gözlemleyerek canlıları koruyan davranışları fark etmek; video, şiir, bilmece, oyun, sanat, müzik ve görsel çalışmalarla düşüncelerini ifade etmek.

Güne Başlama Zamanı

Öğretmen çocukları adlarıyla karşılar. Çemberde farklı yaşam alanlarından hayvan görselleri incelenir. Çocuklar daha önce karşılaştıkları bir hayvanı, onun nerede yaşadığını ve yaşamak için nelere ihtiyaç duyduğunu anlatır; konuşmak istemeyen çocuk görsel seçerek katılabilir. “Canlı”, “bakım” ve “barınak” sözcükleri çocukların örnekleri üzerinden açıklanır. (TAKB.2.a, TAKB.3.c, FAB.1.a, OB4.1.SB1, SDB2.1.SB2, E1.1)

Hayvanları Koruma Günü’nün 4 Ekim olduğu, sınıf çalışmasının bugün yapılacağı belirtilir. “Bir hayvanın korunmaya ihtiyaç duyduğunu nasıl anlarız?” ve “Bunu öğrenmek için hangi bilgilere bakabiliriz?” soruları yöneltilir. Çocukların soruları ve koruma önerileri görünür bir kâğıda not edilir; gün sonunda bu önerilere yeniden dönüleceği söylenir. (OB1.1.SB1, OB1.1.SB2, FAB.3.a, D5.2, D9.3)

Öğrenme Merkezlerinde Oyun

Çocuklar merkezlerini ve oyun arkadaşlarını seçer. Blok merkezinde seçtikleri hayvan için güvenli bir yaşam alanı kurar; dramatik oyun merkezinde oyuncak hayvanların su, beslenme, dinlenme ve bakım gereksinimlerine ilişkin roller üstlenir; kitap merkezinde hayvan görsellerini aynı ve farklı özelliklerine göre inceler; sanat merkezinde serbest hayvan resmi oluşturur. Öğretmen “Bu hayvanın hangi ihtiyacını karşılıyorsunuz?” ve “Yaptığınız seçim hayvanı nasıl etkiler?” sorularıyla gerektiğinde oyuna katılır. (FAB.1.b, FAB.1.e, E2.1, E2.2, E3.3, SDB3.3.SB2, D5.2)

Beslenme, Toplanma ve Temizlik

Oyun sonunda çocuklar kullandıkları materyalleri ait oldukları yerlere yerleştirir ve üstlendikleri düzenleme görevini tamamlar. Eller yıkanır, beslenme hazırlığı yapılır ve kişisel eşyalar düzenlenir. Beslenme sonrasında atıklar kurumun uygulamasına uygun biçimde ayrılır; çevreyi temiz tutmanın insanlar ve diğer canlılar için önemi kısa biçimde konuşulur. (E2.2, D16.3, D5.2)

ETKİNLİKLER

Türkçe, Fen, Sosyal, Hareket ve Sağlık (Bütünleştirilmiş Büyük Grup Etkinliği)

Çocuklar başlık ve başlangıç görselinden videoda hangi hayvanları ve koruma davranışlarını görebileceklerini tahmin eder. Öğretmenin verdiği **Hayvanları Koruma Günü** eğitici videosu izlenir. İzleme sırasında

hayvanların gereksinimlerine, güvenli davranışlara ve çocukların ilk tahminleriyle ilişkili bilgilere odaklanılır. İzleme sonrasında çocuklar gördükleri koruma davranışlarından birini kendi cümleleriyle açıklar; “korumak”, “bakım”, “barınak” ve “sorumluluk” sözcüklerini uygun örneklerle kullanır. (TADB.2.a, TADB.2.b, TADB.2.c, SAB.5.a, FAB.3.a, TAKB.3.c, D5.2, E3.2)

Ardından öğretmenin verdiği **Pati** hikâye videosunun başlığı ve başlangıç görseli incelenir. Çocuklar Pati’nin kim olabileceğini ve ne yaşayabileceğini tahmin eder. İzlerken Pati’nin karşılaştığı durumlara, karakterlerin davranışlarına ve bu davranışların sonuçlarına dikkat ederler. Video sonrasında çocuklar tahminleriyle izlediklerini karşılaştırır, Pati için yararlı olabilecek bir davranış ve gerekçesini söyler. Çocuklar hikâyenin olaylarını videoda sunulan sıraya göre kendi cümleleriyle yeniden anlatır. (TADB.2.b, TADB.2.c, TAOB.2.b, TAKB.2.d, SDB3.3.SB1, SDB3.3.SB2, E2.1, D9.3)

Videolarda fark edilen hayvan özellikleri **“Pati İzlerini Uyandır”** oyunu ile harekete dönüştürülür. Çocuklar çemberde kişisel alanlarını koruyarak yer alır. Öğretmen bir hayvan kartı gösterir; çocuklar hayvanın hareketini düşük tempoda dört sayım boyunca canlandırır, sonra donar ve o hayvanın bir ihtiyacını söyler ya da uygun görseli işaret eder. Her turda başka bir kart kullanılır; eleme ve hız baskısı yapılmaz. Oyun, bedenleri sonraki etkinliğe hazırlayan kısa ve kontrollü bir akışla tamamlanır. (FAB.1.b, SDB2.1.SB2, E3.2)

Türkçe, Fen, Hareket ve Sağlık (Bütünleştirilmiş Büyük Grup ve Bireysel Etkinlik)

Çocuklar oyunda kullandıkları hayvan kartlarını çemberin ortasına bırakır. Öğretmen MEB kaynağındaki “Doğadaki Hayvanlar” şiirini önce bütün olarak okur; ikinci okumada çocuklar duydukları hayvanın kartını bulur. Şiirdeki hayvanların yaşam alanları ve özellikleri konuşulur; “alacalı”nın birden fazla renk taşıyan görünümü, “gazel”in ise geyikgillerden bir hayvanı anlattığı görsellerle açıklanır. (TADB.2.a, TADB.2.c, FAB.1.b, TAKB.3.c, OB4.1.SB2)

Doğadaki Hayvanlar

Kelebekler ve kuşlar
Baharın müjdecisi.
Arılarla karıncalar
Çalışkanlıkta birinci.

Denizleri bezeyen
Alacalı balıklar,
Ormanlarda koşturur
Geyik, tavşan, gazallar.

Kaynak: Okul Öncesi Çocuklar için Şiirler, “Doğadaki Hayvanlar”, s. 20.

Şiirde adı geçen hayvanların ardından bilmece sorulur. Her bilmece sonrasında çocuklara düşünme süresi verilir; çocuklar cevabı ve kullandıkları ipucunu açıklar:

1. Dört ayağım, yumuşak tüyüm var. “Miyav” der, patilerimle sessizce dolaşırım.

(Kedi)

2. Evi ve bahçeyi korurum. Sevindiğimde kuyruğumu sallar, “hav hav” derim.

(Köpek)

3. Kanatlarım var, dallara konarım. Gökyüzünde uçar, bazen cıvıldarım.

(Kuş)

4. Suda yaşarım, pullarım ve yüzgeçlerim vardır. Yüzerek ilerlerim.

(Balık)

5. Uzun kulaklıyım, hızlı sığırım. Havuç yemeyi çok severim.

(Tavşan)

6. Evimi sırtımda taşıyım. Yavaş yürür, korkunca başımı içeri çekerim.

(Kaplumbağa)

7. Çiçekten çiçeğe uçarım. Bal yapar, kovanımda arkadaşlarımla yaşarım.

(Arı)

8. Önce tırtıl olurum, sonra renkli kanatlarımla çiçeklerin üzerinde uçarım.

(Kelebek)

Bilmecelerdeki özellikler hayvan görselleriyle karşılaştırılır. Çocuklar “pati”, “alacalı” ve “gazal” sözcüklerini görsel ipuçlarıyla açıklar ve seçtikleri bir sözcüğü cümlede kullanır. (TADB.2.c, TAKB.2.c, TAKB.3.c, E3.2)

Bilmecelerde bulunan hayvan kartlarıyla “**Sessiz İstasyon**” oyunu oynanır. Öğretmen, oyun için hayvanlar konusunu belirler ve görsel kartları hazırlar. Gönüllü bir çocuk yalnızca kendisine gösterilen karttaki hayvanı konuşmadan hareketleriyle anlatır; diğer çocuklar hayvanı ve kullanılan görsel ipuçlarını tahmin eder. Doğru tahmin eden çocuk yeni kartı alır; her çocuğa katılma, izleme veya sırasını daha sonra kullanma seçeneği sunulur. Hareket alanı güvenli tutulur, hayvanlara zarar veren hareketler canlandırılmaz. (SDB2.1.SB1, SDB2.1.SB2, FAB.1.b, E3.2)

Kaynak: Maarifin Kalbinde Oyun I. Bülten, “Sessiz İstasyon”, s. 29.

Çocuklarla “**Sessiz Patiler**” oyunu oynanır. Çocuklar çemberde rahatça oturur, ellerini dizlerine koyar ve seçtikleri bir hayvanın dinlenmeye giden sessiz patilerini parmaklarıyla dizlerinde yavaşça yürütür. Öğretmenin işaretiyle hareket durur; çocuklar üç sakın nefes boyunca sınıftaki sesleri dinler. Son turda isteyen çocuk “Bir hayvanı korumak için...” cümlesini kısa bir öneriyle tamamlar, istemeyen çocuk uygun görseli işaret eder. (SDB2.1.SB1, SDB2.1.SB2, D5.2, E3.2)

Sanat, Türkçe, Hareket ve Sağlık, Müzik (Bütünleştirilmiş Büyük Grup ve Bireysel Etkinlik)

Oyunda bahsedilen hayvanlardan hareketle öğretmenin belirlediği **Kalbim Hayvan Sevgisiyle Dolu** çalışmasına geçilir. Çocuklar kalp resmini ve hayvan görsellerini seçtikleri renklerle boyar, hayvanları kalbin içine yerleştirerek çocuk kullanımına uygun yapıştırıcıyla yapıştırır. Ürününe eklemek istediği çizgi ve ayrıntıları kendi seçer. Çalışma sırasında hayvan sevgisinin yalnızca sözle değil, canlıların gereksinimlerine duyarlı davranışlarla da gösterilebileceği konuşulur. (SNAB.4.c, SNAB.4.ç, SNAB.4.d, HSAB.2.b, E3.3, D9.3)

Öğretmenin belirlediği **5 Yaş Çekirdek 1 Etkinlik Kitabı 34. sayfa Hayvanlarla Sanat Çalışması** uygulanır. Öğretmen sayfadaki basılı yönergeyi çocuklarla birlikte inceler; çocuklar ne yapacaklarını kendi sözleriyle ifade ettikten sonra yönergeye göre çalışır. Çocukların materyalleri amacına uygun kullanması ve ürünüyle ilgili seçimlerini anlatması desteklenir. (TAOB.2.a, TAKB.2.d, SNAB.4.c, SNAB.4.ç, HSAB.2.b)

Sanat ürünleri görünür bir alanda sergilenirken öğretmenin verdiği **Hayvanları Koruma Günü Şarkısı** dinlenir. İlk dinlemede çocuklar hayvanların korunmasına ilişkin duydukları sözcükleri fark eder. İkinci dinlemede şarkıya temposuna ve sözcüklerin ritmine uyum sağlayarak eşlik eder; öğretmenin başlangıç ve bitiş işaretlerini izler. Çocuklar şarkıyı grup hâlinde söyleyip birlikte durmayı dener. (MDB.1.b, MSB.1.c, MSB.1.ç, MSB.1.d, MSB.2.a, E3.2)

Matematik, Türkçe (Bütünleştirilmiş Büyük Grup, Küçük Grup ve Bireysel Etkinlik)

Şarkı sonrasında öğretmenin belirlediği **Yarım Olan Hayvanı Bul** çalışma sayfası incelenir. Çocuklar bütün hayvan görseli ile yarım bırakılmış görseli karşılaştırır, yarım-tam ve parça-bütün ilişkisini kendi cümleleriyle açıklar; uygun parçayı bulurken kullandığı görsel ipucunu söyler ve basılı yönergeye göre çalışır. (MAB.2.b, MAB.2.ç, TAOB.2.c, TAKB.2.c, OB4.1.SB1)

Ardından **Örüntüdeki eksik Olanı Bul ve Daire İçine Al** çalışma sayfasındaki görseller incelenir. Öğretmen basılı yönergeyi okur; çocuklar sıradaki görseli seçerken fark ettikleri tekrar düzenini sözlü olarak açıklar ve seçimini daire içine alır. Görseli inceleme, seçimini açıklama ve kalemi işlevsel kullanma desteklenir. (TAOB.2.c, TAKB.3.ç, TAEOB.5.b, OB4.1.SB1)

Öğretmenin belirlediği **5 Yaş Çekirdek 1 Etkinlik Kitabının** 15, 16 ve 19. sayfaları uygulanır. Her sayfanın basılı yönergesi ayrı ayrı okunur; çocuklar ne yapacaklarını kendi sözleriyle açıklar ve yönergeye göre çalışır. Çalışmalar kısa aralıklarla yürütülür; görseli inceleme, yönergeyi anlama ve kalemi üç parmakla işlevsel kullanma desteklenir. (TAOB.2.a, TAKB.2.d, TAEOB.5.b, OB4.1.SB1, OB4.1.SB2)

FARKLIlaştırma

Zenginleştirme

Hayvanların temel gereksinimlerini kolaylıkla açıklayan çocuk, bir hayvanın güvenliğiyle ilgili sorun görselini seçer; sorunu tanımlar, iki çözüm önerir ve önerilerinin hayvan üzerindeki olası sonucunu karşılaştırır. Şiirdeki hayvanlardan biri için su, besin, barınak ve güvenli davranışları içeren resimli bir bakım kartı tasarlar; “canlı”, “bakım”, “sorumluluk” ve “korumak” sözcüklerinden en az ikisini kullanarak kartını açıklar. (SDB3.3.SB1, SDB3.3.SB2, TAKB.3.c, E3.3)

Destekleme

Hayvanları ve gereksinimlerini adlandırmada zorlanan çocuğa iki seçenekli görsel kartlar, işaret etme ve “Bu hayvanın ... ihtiyacı var.” cümle başlangıcı sunulur. Video kısa bölümlerde durdurulur; şiir ve bilmeceelerde anahtar görseller kullanılır. Sessiz İstasyon oyununda çocuk, hareketle anlatmak yerine kartı eşleştirebilir veya bir arkadaşını izledikten sonra katılabilir. (SDB2.1.SB2, FAB.1.b, TAKB.3.ç)

Sanat ve çalışma sayfalarında daha büyük görseller, kalın gövdeli kalem veya tutuş desteği ve gerektiğinde önceden ayrılmış yapıştırma parçaları sağlanır. Yarım-tam karşılaştırmasında önce belirgin iki görsel kullanılır, ardından çalışma sayfasına geçilir. Yönergeler tek adım hâlinde sunulur ve bekleme süresi artırılır. (HSAB.2.b, TAEOB.5.b, MAB.2.b)

GÜNÜ DEĞERLENDİRME

Çocuklar paylaşım çemberinde gün içindeki ürünlerinden, hayvan kartlarından veya çalışma sayfalarından birini seçer. Öğretmen aşağıdaki açık uçlu sorularla konuşmayı sürdürür; tek bir doğru yanıt aramaz ve çocuğun gerekçesini dinler:

1. Hayvanları Koruma Günü videosunda bir hayvanın hangi ihtiyacını fark ettin?
2. Pati için hangi koruyucu davranışı seçerdin; bu davranışın sonucu ne olurdu?
3. Doğadaki Hayvanlar şiirindeki “alacalı” veya “gazel” sözcüğünü nasıl açıklarsın?
4. Sessiz İstasyon oyununda bir hayvanı konuşmadan anlatmak için hangi ipuçlarını kullandın?
5. Kalbim Hayvan Sevgisiyle Dolu çalışmada hangi hayvanlara yer verdin ve neden?
6. Yarım Olan Hayvanı Bul. çalışmasında uygun parçayı seçerken neye dikkat ettin?

Çocukların hayvanların özelliklerini ve gereksinimlerini gözlemlene, açıklama ve koruma davranışları önermeleri; yeni sözcükleri kullanmaları, görsel ipuçlarını yorumlamaları, yarım-tam ilişkisini gerekçelendirmeleri ve materyal kontrolü süreçleri değerlendirildi. Çocukların söylediği cümleler ve seçtikleri ürünler öğrenme kanıtı olarak ele alındı. Öğretmenin gözlemleri doğrultusunda etkinliklerin

çocukların gelişim özellikleri ve ihtiyaçlarına uygunluğu, öğrenme ortamı ve materyallerin etkililiği, zaman yönetimi ve planlama süreci incelendi.

Ekran kullanımı ile hareket ve üretim arasındaki denge, günün farklı yoğunluktaki üç oyun deneyiminin katılımı destekleyip desteklemediği ve seçilen kodların gözlenebilir uygulamalarla örtüşmesi gözden geçirildi. Soruların çocukların hayvanların gereksinimleri ile insan davranışlarının sonuçları arasında bağ kurmalarını destekleme düzeyi, kitap ve çalışma sayfası yönergelerinin açıklığı ve doğruluğu, güvenli hareket alanının korunması ve verilen desteklerin bağımsız katılımı artırma durumu değerlendirildi.

AİLE VE TOPLUM KATILIMI

Aile Katılımı

Aileden çocukla birlikte yakın çevredeki bir hayvanı uzaktan ve rahatsız etmeden gözlemlemesi; hayvanın yaşam alanı, su, beslenme, güvenlik ve bakım gereksinimleri hakkında konuşması istenir. Çocuk “Bir canlıyı korumak için...” cümlesini tamamlar ve aile, uygulanabilir bir davranışı birlikte seçer. Uygulama yetişkin gözetiminde, hayvana yaklaşımdan ve çevre kurallarına uygun yapılır; fotoğraf, video veya satın alınacak materyal istenmez. (D5.2, D9.3, E2.2)

Ailelere, çocuklarıyla birlikte uygulayabilecekleri “Gizli Hayvanı Bul” etkinliğine ait büyüteç görselli çalışma sayfaları gönderilir. Ailelerden, çocuklarıyla birlikte kâğıttaki büyüteç bölümünü fırça yardımıyla az miktarda yağ kullanarak boyamaları ve görünür hâle gelen gizli hayvanları birlikte keşfetmeleri istenir. Etkinlik sırasında çocuğun hayvanları dikkatle incelemesine, özellikleri hakkında tahminde bulunmasına ve düşüncelerini ifade etmesine fırsat verilmesi önerilir. Ailelerden ortaya çıkan hayvanların adları, yaşadıkları yerler, beslenme biçimleri ve dikkat çeken özellikleri hakkında çocuklarıyla sohbet etmeleri beklenir.

Toplum Katılımı

Planlanmamıştır.

ALTERNATİF KAYNAKLAR / ÖNERİLER

"3 Boyutlu Hayvanları Seviyorum" çalışması - Alternatif sanat çalışması.

Hayvanlar Şarkısı - Alternatif müzik kaynağı.

BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR

Hayvanları Koruma Günü: 4 Ekim; sınıf uygulaması 2 Ekim Cuma günü planlanmıştır.