|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. **BÖLÜM** | **DERS İLE İLGİLİ BİLGİLER** | |
| **DERS** | **TÜRKÇE** | |
| **SINIF** | **5-A** | |
| **ÜNİTE** | **SANAT** | |
| **SÜRE** | **6 ders saati** | |
| **TARİH** | **09/13-09-2024** | |
| **OKUMA** | T.O.5.1. Okumada materyal seçimini yönetebilme  T.O.5.2. Sesli ve sessiz okurken akıcı okuma unsurlarını yönetebilme  T.O.5.3. Okumada strateji ve yöntem seçimlerini yönetebilme  T.O.5.5. Metinde geçen anlamını bilmediği söz varlığı unsurlarının anlamını tahmin edebilme  T.O.5.6. Metnin yüzey anlamını belirleyebilme  T.O.5.21. Metinden hareketle söz varlığını geliştirmeye yönelik çözümleme yapabilme  T.O.5.27. Okuma sürecine yönelik öz yansıtma yapabilme/kendini uyarlayabilme | |
| **KONUŞMA** | T.K.5.1. Konuşma sürecini yönetebilme  T.K.5.3. Konuşmasında amaç ve içeriğe yönelik seçimlerini yönetebilme  T.K.5.4. Konuşmasında ön bilgilerinden yararlanabilme  T.K.5.9. Konuşmasında sesini uygun şekilde kullanabilme  T.K.5.22. Konuşmasını zenginleştirecek biçimde söz varlığını kullanabilme  T.K.5.26. Konuşma sürecine yönelik öz yansıtma yapabilme/kendini uyarlayabilme | |
| **YAZMA** | T.Y.5.1. Yazma sürecini yönetebilme  T.Y.5.3. Yazısında içerik ve yapıya yönelik seçimlerini yönetebilme  T.Y.5.4. Yazılı üretim ve yazılı etkileşiminde ön bilgilerinden yararlanabilme  T.Y.5.18. Yazısını zenginleştirecek biçimde söz varlığını kullanabilme  T.Y.5.21. Yazım kuralları ve noktalama işaretlerini uygulayabilme  T.Y.5.22. Yazma sürecine yönelik öz yansıtma yapabilme/kendini uyarlayabilme | |
| **DİNLEME İZLEME** | T.D.5.1. Dinlemede/izlemede materyal seçimini yönetebilme  T.D.5.4. Dinlediğinde/izlediğinde geçen anlamını bilmediği söz varlığı unsurlarının anlamını tahmin edebilme  T.D.5.5. Dinlediğinin/izlediğinin yüzey anlamını belirleyebilme  T.D.5.19.Dinlediğinden/izlediğinden hareketle söz varlığını geliştirmeye yönelik çözümleme yapabilme T.D.5.25. Dinleme/izleme sürecine yönelik öz yansıtma  yapabilme/kendini uyarlayabilme | |
| **YÖNTEM VE TEKNİKLER** | **Anlatma, soru-cevap, problem çözme, gösterip yaptırma, tartışma, gösteri,**  **rol yapma, drama,** | |
| **FARKLILAŞTIRMA** | **Farklılaştırma kapsamındaki tüm uygulamalar; öğrencilerin ilgi, ihtiyaç ve istekleri göz önünde bulundurularak öğretmenler tarafından planlanır ve uygulanır.** | |
| **SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BEC.** | SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi)  SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi)  SDB1.3. Kendini Uyarlama (Öz Yansıtma)  SDB2.1. İletişim SDB2.2. İş Birliği SDB3.2. Esneklik | |
| **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** | Kontrol listesi , Cümle tamamlama, Boşluk doldurma/Açık uçlu soru/Sözcük ilişkilendirme , Özdeğerlendirme . | |
| **DEĞERLER** | D4.Dostluk , D6.Dürüstlük, D8.Mahremiyet , D14.Saygı , D16.Sorumluluk , D19.Vatanseverlik | |
| **OKUR YAZARLIK** | OB1.Bilgi Okuryazarlığı , OB2. Dijital Okuryazarlık, OB4. Görsel Okuryazarlık,  OB5. Kültür Okuryazarlığı , OB7. Veri Okuryazarlığı | |
|  | **Gülcan Aksan** | **09/13-09-2024** |
|  | **Ders öğretmeni** | ***FATİH GÜNGÖR / Okul Müdürü*** |
| ETKİNLİKLERİN ÇÖZÜMLERİ İÇİN ARKA SAYFAYA BAKINIZ | | |

**5-A SINIFI GÜNLÜK DERS PLANI**

|  |
| --- |
| **ETKİNLİKLER** |
| **Etkinlik 1A.** Sude, iyi ki sahile gidip ona söyleneni yapmıştır. Bunun sonucunda Sude, ailesiyle vakit geçirmenin ne kadar eğlenceli olduğunun farkına varmıştır.  **1B.** Arkadaşlarla oyun oynamak, oyun oynayanları seyretmek, bilgisayar oynamak ve televizyon izlemek. Bir de ders çalışmak. Gün içerisinde yaptığım etkinliklerden bazılarıdır.  **1C. Hareketli olduğum etkinlikler**: Yürüyüş yapmak, spor yapmak, sokakta oynamak, müzik dinlerken dans etmek  **Hareketli olmadığım etkinlikler**: Kitap okumak, müzik dinlemek, bilgisayar ve telefonda oyun oynamak, kütüphanede ders çalışmak  **1Ç**. Bu etkinliği her bir öğrenci kendi başına bireysel olarak yapacaktır.  **1D**. Bir önceki etkinliğe göre her öğrenci kendisiyle ilgili bir değerlendirme yapacak. Hareketli veya sakin olduğunu söyleyecektir.  **Etkinlik 2. Topu topu:** aşağı yukarı**. Buz gibi:** çok soğuk bir etki uyandırmak.  **Eşlik ediyor**: beraberinde bulunmak. **Taş kesilmişti:** Çok şaşırıp ne yapacağını bilememek.  **Etkinlik 3A. Oyun Durduğunda**: Üzgünlük ve öfke **Mektubu Aldığında**: Şaşkınlık  **Görevi tamamladığında**: Mutluluk ve sevinç.  **B.** Üzgün olan kişi öfkeli olabilir. Üzülmesine neden olan şeye. Öfke duyabilir. Mutluluk ve şaşkınlık iç içe olabilir. Sevinç ve mutluluk da aynı kavramlardır.  **Etkinlik 4. 1**- Sude bilgisayar ile oyun oynamaktadır.  **2-** Sude oyun oynarken oyun birden durmuş ekran kıpkırmızı olmuş, oyun kilitlenmiştir. Bunun üzerine Sude oyun gözlüğünü aç kapa yapmıştır.  **3**- Sude’ye verilen görev şudur: Zarftan çıkan beyaz deniz kabuğuna benzer 1.000 tane deniz kabuğu bulup bu deniz kabuklarıyla sahile Sude yazmasıdır.  **4-** : “Ahtapot” adıyla Sude’ye mektup gönderen Sude’nin annesiyle babası olabilir. Çünkü Sude’nin başına gelen olayların hepsini önceden bilmektedirler.  **5-** : Böyle bir davranış aslında normal değildir ve tehlikeli olabilir ama mektubu gönderen büyük ihtimalle kendileri olduğu için onaylamıştır.  **Etkinlik 5A. Kişiler:** Sude, Sude’nin annesi ve babası, postacı  **Zaman:** Bir pazar günü  **Yer:** Sudelerin evi, sahil  **Olay**: Bilgisayar oyunlarıyla çok vakit harcayan Sude’nin anne ve babasının bir plan yapıp Sude’nin, ailesiyle zaman geçirmenin eğlenceli olduğunun farkına varması.  **B.** Sahil Sude’nin aile ile vakit geçirmenin Kendisine mutluluk verdiğini. Hissettiği bir mekandır.  **C**. Metindeki yer değişimi olayların akışını olumlu yönde etkiliyor. Evden çıkıp dışarıda ailesiyle zaman geçirmesi Sude üzerinde olumlu değişikliklerin görülmesini sağlıyor.  **Etkinlik 6A.** 1 ve 3. görsel uyumludur.  **B.** Metinde ailesiyle zaman geçirmenin önemini kavrayan bir çocuktan bahsedildiği için üçüncü görsel metinle uyumludur.  **Etkinlik 7**. D, D, D, Y  **Etkinlik 8A.** Arkadaşlarımla sokak oyunları oynarken mutlu oluyorum, zamanın nasıl geçtiğini anlamıyorum. Arkadaşlarımı sevdiğim için onlarla oyun oynamayı da seviyorum. Arkadaşlarla oyun oynamak arkadaşlığımızın gelişmesini, paylaşma ve yardımlaşmayı öğrenmemizi, sorumluluk almamız gibi yönlerden de çok faydalı oluyor.  **B**. Arkadaşlarla severek oynadığım oyun Saklambaçtır. Bu oyunu çok iyi oynarım. Ebe olan arkadaş o kadar aramasına rağmen beni bulamaz. Ben de bundan büyük mutluluk duyar, gülerim. Bundan dolayı bu oyunu unutamam.  **C.** Akran değerlendirme ölçeğini öğrenciler kendileri dolduracaklardır.  **Etkinlik 9A**. Kitaptaki cümlelerde renkli yazılan sözcüklerin Cümleye hangi anlamı kattığı üzerinde durulacak?  **B.** Çocuk oynuyor. **Çocuk okul çıkışı oynuyor. Çocuk bahçede okul çıkışında oynuyor.**  **Çocuk bahçede. Ali’yle okul çıkışında oynuyor.**  **Çocuk okulda düzenlenen turnuvada Ali’yle top oynarken düşünüyor .**  **Çocuk okulda düzenlenen turnuvada Ali’yle top oynarken hamlesini yapmak için düşünüyor.**  **C**. Yazılan bu cümleler sınıfta arkadaşlarla paylaşılacak.  **Ç.** : Bu etkinliklerle yazma becerimiz gelişir, daha güzel cümleler kurarız. Kendimizi daha doğru ve etkili biçimde ifade edebiliriz. Nasıl daha anlamlı ve güzel cümleler kurabileceğinizi de öğreniriz. |
| **FARKLILAŞTIRMA** |
| \* Temadan hareketle özgün bir oyun (kutu oyunu, kâğıt kalem, sokak oyunu, temel kodlamaya dayalı dijital oyunlar vb.) tasarlanması ve tasarlanan oyunun sınıfta ya da uygun ortamlarda tanıtılması istenir. \* Aile büyükleri birincil kaynak olmak üzere “geleneksel çocuk oyunları” üzerine bir araştırma yapılması, eskiden oynanan çocuk oyunları ile günümüzde oynanan çocuk oyunlarının karşılaştırılması, bu karşılaştırmayla birlikte araştırmada ulaşılan oyunlardan oluşan bir tanıtım içeriğinin hazırlanıp sınıfta ya da uygun dijital ortamlarda sunulması istenir. \* “Geleneksel çocuk oyunları” üzerine alanında öğretmen, ebeveyn vb.lerle röportaj yapılması ve bu röportajın ses dosyası ya da video kaydının dijital araçlar kullanılarak içerik hâline getirilmesi ve bu içeriğin paylaşılması istenir. |