

T.C. MEB OKUL ÖNCESİ EĞİTİM PROGRAMI

GÜNLÜK PLAN

14/03/2025

Okulun Adı:

Yaş Grubu : 48-72 Ay

Öğretmenin Adı:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

BİLİŞSEL GELİŞİMİ

Kazanım 4. Nesne/durum/olayla ilgili tahminlerini değerlendirir.

Göstergeler

- ☒ Nesne/durum/olayı inceler.
- ☒ Tahminini söyler.
- ☒ Gerçek durumu inceler.
- ☒ Tahmini ile gerçek durumu karşılaştırır.
- ☒ Tahmini ile gerçek durum arasındaki benzerlikleri/farklılıkları açıklar.
- ☒ Tahminine ilişkin çıkarımda bulunur.

Kazanım 20. Problem durumlarına çözüm üretir.

Göstergeler

- ☒ Karşılaştığı problemin ne olduğunu söyler.
- ☒ Probleme ilişkin çözüm yolu/yolları önerir.
- ☒ Probleme ilişkin çözüm yollarından birini seçer.
- ☒ Seçtiği çözüm yolunun gerekçesini söyler.
- ☒ Seçtiği çözüm yolunu dener.
- ☒ Çözüme ulaşamadığında yeni bir çözüm yolu seçer.
- ☒ Çözüme ulaşamadığında nedenlerini sorgular.
- ☒ Denediği çözüm yolu/yollarını değerlendirir.

Kazanım 22. Bir hedefe ulaşmak için planlama yapar.

Göstergeler

- ☒ Kendine bir hedef belirler.
- ☒ Hedefini gerçekleştirme motivasyonunu açıklar.
- ☒ Hedefe ulaşmak için gerekli aşamaları ifade eder.Hedefe yönelik harekete geçer.
- ☒ Hedefe yönelik davranışın aşamalarını devam ettirir.
- ☒ Hedefe yönelik davranışları gerektiğinde değiştirir.
- ☒ Hedefe yönelik karmaşık görevleri yerine getirmek için gerekli düzenlemeleri yapar.

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 8. Görsel materyalleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.

Göstergeler

- ☒ Görsel materyalleri inceler.
- ☒ Görsel materyalleri birbiriyle/yaşamla ilişkilendirir.

FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK ÖZELLİKLERİ

Kazanım 6. Küçük kaslarını kullanarak koordineli hareketler yapar.

Göstergeler

- ☑ Nesneleri değişik şekillerde katlar/rulo yapar.
- ☑ Elleri/parmaklarını/ayaklarını eş zamanlı ve koordineli hareket ettirir.

Kazanım 8. Araç gereç kullanarak manipülatif hareketler yapar.

Göstergeler

- ☑ Farklı materyaller kullanarak boyama yapar.
- ☑ Nesnelere şekil verir.
- ☑ Farklı yapıştırıcılar kullanarak materyalleri yapıştırır.
- ☑ Farklı nesneleri keser.
- ☑ Nesneleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.

KAVRAMLAR

Zıt: Doğru Yanlış

ÖĞRENME SÜRECİ

GÜNE BAŞLAMA

Çocuklar okula geldiklerinde birlikte güne başlamak için çemberde toplanır. "Bugün günlerden Çarşamba olduğu söylenir. Çocuklar yoklama rutinine katılır.

Okula gelirken neler gördükleri sorulur, her bir çocuğun konuşması için ortam oluşturulur.

Konuşmak istemeyen çocuklar konuşmaları için teşvik edilir ama zorlanmaz.

Hava durumunun nasıl olduğu hakkında konuşulur.

Sabah sporu olarak "[Level Up 5 \(Monster Mania\) - Sabah Sporu](#)" hep birlikte yapılır.

Öğrenme merkezlerine çocuklar yönlendirilir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklara "Bugün nerede oynamak istersin?" diye sorulur. Çocuklar verdikleri yanıtlara uygun merkezlere yönlendirilir.

Merkezlere yapılan yeni ilavelerle çocukların serbest bir şekilde oynamalarına fırsat verilir.

Öğrenme merkezlerine bilim ve teknoloji ile ilgili görseller koyulur.

İsteyen çocukların oyun hamuru ile oynamalarına, isteyen çocukların serbest resim yapmalarına fırsat verilir.

TOPLANMA, TEMİZLİK, KAHVALTI, GEÇİŞLER

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.

TÜRKÇE-FEN- SANAT (Bütünleştirilmiş Bireysel ve Büyük Grup Etkinliği)

Etkinlik Adı: Bilim ve Teknoloji ve Bilinçli Teknoloji Kullanımı

Sözcükler: Bilim, bilim insanı, icat, teknoloji, internet, keşif, büyüteç

Değerler:

Materyaller: Hikaye kitabı, çalışma kağıtları, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, boş ilaç kutuları, çeşitli kapaklar, kağıt rulosu, büyüteç

- ["8-14 Mart Bilim ve Teknoloji Haftası Eğitici Video"](#) ve ["Einstein Kimdir? Eğitici Film"](#) izlenir.

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taş atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.

- Çocuklara bilim nedir? Bilim insanı nedir? İcat nedir? Soruları sorulur. Evrenin ya da olayların bir bölümünü ele alıp çeşitli yöntemlerle gerçeğe uygun bilgiler elde etmeye BİLİM, bunları uygulamaya ise TEKNOLOJİ, bilim ile uğraşan kişilere de BİLİM İNSANI, daha önce bulunmayan bir nesnenin geliştirilmesine de İCAT denildiği söylenir. [İcatlar - Okul Öncesi Eğitim](#) izlenebilir.
- Bilim kelimesinin onlara ne çağrıştırdığı sorulur. Deney, bilim insanı, gözlem yapma, çalışmak, araştırma yapmak vb. kelimeler bulmaya çalışılır.
- Teknoloji kelimesinin onlara ne çağrıştırdığı sorulur. Üretmek, bilgisayar, internet, telefon, araç-gereç vb. kelimeler bulmaya çalışılır.
- İcat kelimesinin onlara ne çağrıştırdığı sorulur. İhtiyaç, buluş, tekerlek, ateş, telsiz, radyo, gözlük, televizyon, robot vb. kelimeler bulmaya çalışılır.
- Teknoloji yararlı mıdır? Zararlı mıdır? Diye sorulur. Teknolojinin yararları olduğu gibi doğru kullanmazsak zararları olduğu da söylenir. Televizyon, cep telefonu, tablet ve internetin çok fazla kullanılmasının bizlere nasıl zararları olabileceği hakkında beyin fırtınası yapılır. ["Bilinçli Teknoloji Kullanımı Anasınıfı Eğitici Film"](#) ve ["Yeşilcan'ın Maceraları Efe'nin İcadı \(Teknoloji Bağımlılığı\) Eğitici Film"](#) izlenir.
- ["Işığın Kırılması Deneyi"](#) için masaya geçilir. Çocuklara cam kırılırsa ne olur? Oyuncak kırılırsa ne olur? Gibi sorular sorulur. En son ışık kırılırsa ne olur? Sorusu sorulur. Çocuklara ışığın kırılması cam yada oyuncağın kırılması gibi parçalara ayrılmadığı söylenir. Çocuklar iyice meraklanırlar ve onların meraklarını gidermek için masalara geçilir. Bir boş kavanoz, su ve sağa ya da sola doğru çizilmiş bir resim ya da ok işaretleri hazır edilir. ["Işığın Kırılması Deneyi"](#) için boş kavanozun arkasına sağa ya da sola bakan resim konur ve kavonoza yavaş yavaş su ilave edilmeye başlanır. Resimlerin su ilavesi yapıldıktan sonra tam tersi yöne döndüğü görülür. Bunun nasıl olmuş olabileceği sorulur. Cisimleri

gözlerimize yansıttıkları ışık sayesinde gördüğümüz söylenir. Cisimleri görmemizi sağlayan ışığın; havada, suda ve camda farklı olduğu ifade edilir. Bu ortamların birinden çıkıp diğerine girerken kırıldığı ve kırılmanın gerçekleşmesinde dolayı resmi sanki yön değiştirmiş gibi gördüğümüz söylenir. [Hangisiyle Ne Yaparız?](#) bilmeceleri gerektiğinde ipucu verilerek sorulur. [Büyüteç Hikayesi](#) dinlenir/okunur.

- Keşif yapmanın ne demek olduğu sorulur ve bilinmeyen şeyleri bulma cevabına ulaşılmaya çalışılır. Büyütecin ne olduğu ve ne işe yaradığı sorulur.
- "[Bilim Çocuk Şarkısı](#)" eşliğinde artık materyal kullanarak icat yapmaları için masalara yönlendirilir.

AÇIK ALANDA OYUN

- Çocuklar açık alana sıra olarak çıkarlar.
- Çevreyi gözlemlemeleri ve yeni şeyler keşfetmeleri için çocuklara büyüteç verilir.
- Keşif sonunda bahçede serbest oynanır.
- Sonrasında sıraya geçilir ve sessiz bir şekilde sınıfa gidilir.

ERKEN OKURYAZARLIK (Bütünleştirilmiş Bireysel ve Büyük Grup Etkinliği)

Etkinlik Adı: Bahçede Neler Keşfettim

Sözcükler: Keşif, büyüteç

Değerler:

Materyaller: Etkinlik sayfası, kuru boya

- Masalara geçilir ve "Bahçede Neler Keşfettim?" etkinlik sayfası dağıtılır.
- Çocuklar bahçede keşfettiklerini resmederler.
- Bakanlığın gönderdiği kitaplar çalışılır.
- Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME

Çocukların karşılaştırma ve sınıflandırma becerilerine yönelik aylık planda belirtilen kontrol listesi kullanılır. Denge ve koordinasyon gelişimleri için fotoğraflar çekilir.

Çocukla Günü Değerlendirme: Çocuklara gün boyunca yapılan etkinlikler aşağıdaki cümlelerle hatırlatılır:

- Bugün neler yaptık/öğrendik?
- Bilim ne demek?
- Bilim insanı ne demek?
- Bilim insanı olsaydın ne yapmak isterdin?
- Teknolojik aletler nelerdir?
- İcat nedir?
- Herkes icat edebilir mi?
- Sen ne icat etmek istedin?
- Teknolojinin yararları nelerdir?
- Teknoloji ne zaman zarar vermeye başlar?

- İnterneti doğru kullanmayı biliyor musun?
- Bugün yaptığımız etkinliklerden hangisini yapmak sizi mutlu etti.

gibi sorular sorularak ertesi gün yapılacak etkinliklerin planlanmasında düşünceleri alınır.

Genel Değerlendirme:

Çocuk Açısından:

Öğretmen Açısından:

Program Açısından:

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Çocuklarla birlikte keşif için çevre gezisi yapmaları, evdeki teknolojik aletleri incelemeleri ve bu konuda sohbet etmeleri istenir. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

[Puzzle,](#)

[Hafıza Oyunu,](#)

[İnteraktif Çalışmalar,](#)

[İnteraktif Oyunlar](#)

Toplum Katılımı: Sınıfa Bilgisayar ve teknoloji alanında bir uzman davet edilebilir.

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

(İstenirse Erken Çocukluk Eğitimi (EÇE) Hikaye Kitaplarından [Uzay Gözlükçüsü Hikayesi](#) de okunabilir?

["Tali Bilim İnsani Oluyor Hikâyesi"](#)

[Hayatımız Teknoloji Eğitici Film](#)

[Teknolojik Araç ve Gereçlerin Güvenli Kullanımı Eğitici Film](#)

[Kendini Sev Kendini Korum - Teknoloji Bağımlılığını Anlatan Hikâyesi](#)

["Artık Materyal Kullanarak Fotoğraf Makinesi "](#)