

T.C. MEB OKUL ÖNCESİ EĞİTİM PROGRAMI
GÜNLÜK PLAN

25/04/2025

Okulun Adı:

Yaş Grubu : 48-72 Ay

Öğretmenin Adı:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

BİLİŞSEL GELİŞİMİ

Kazanım 2. Nesnelerin/varlıkların özelliklerini açıklar.

Göstergeler

- ☒ Nesnelerin/varlıkların adını söyler.
- ☒ Nesneleri/varlıkları inceler.
- ☒ Nesnelerin/varlıkların fiziksel özelliklerini betimler.
- ☒ Nesnelerin/varlıkların işlevsel özelliklerini betimler.
- ☒ Nesnelerin/varlıkların benzer yönlerine örnekler verir.
- ☒ Nesnelerin/varlıkların farklı yönlerine örnekler verir.

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 4. Konuşurken dil bilgisi yapılarını kullanır.

Göstergeler

- ☒ Konuşmalarında isimlere yer verir.
- ☒ Konuşmalarında fiillere yer verir.
- ☒ Konuşmalarında sıfatlara yer verir.

Kazanım 6. Sözcük dağarcığını geliştirir.

Göstergeler

- ☒ Zıt/eş anlamlı/eş sesli sözcükleri kullanır.
- ☒ Sözcüklerin anlamını benzetme/metaforlar yoluyla açıklar.
- ☒ Bağlamdan yola çıkarak bilmediği sözcüklerin anlamını tahmin eder.

FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK ÖZELLİKLERİ

Kazanım 2. Büyük kaslarını koordineli kullanır.

Göstergeler

- ☒ Kol ve bacaklarını eş zamanlı hareket ettirir.
- ☒ Farklı yönde/formda/hızda yürür

KAVRAMLAR

Zıt: Sivri Küt

ÖĞRENME SÜRECİ

GÜNE BAŞLAMA

Çocuklar okula geldiklerinde birlikte güne başlamak için çemberde toplanır. "Bugün günlerden hangi gün 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 "[Sivrisinek- Onur Erol](#)" "[Bunny Hop \(Speed up\) Body Percussion - Alkışla \(Hızlanan\) Beden Perküsyonu](#)" 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.

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-SANAT (Bütünleştirilmiş Bireysel ve Büyük Grup Etkinliği)

Etkinlik Adı: Sivri Küt Kavramı

Sözcükler: Sivri, küt, kaktüs, çöl

Değerler:

Materyaller: Çalışma kağıtları, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, kürdan, çatal, sınıfta olan sivri küt olan nesneler, ritim çubukları, sandalye

- "[Sivri Küt - Kare - Eğitici Film](#)" ve "[Kumlu Çöl - Kare- Eğitici Film](#)" izlenir.
- Sanat Etkinliği için masalara geçilir. "[Kaktüs Nasıl Çizilir?](#)", "[Kaktüs Yapımı](#)" sanat etkinliği "[Arkadaşım Bıdı Çöl Şarkısı](#)" eşliğinde yapılır.

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taş a atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

- Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.
- Çocuklara sivri ve küt uçlu nesnelerin resimlerini veya gerçek nesneleri göstererek çocukların dikkatleri çekilir. "Bu nesnelerde gördüğünüz farklılıklar neler olabilir?" şeklinde sorular sorularak çocukların gözlemlerlemeleri teşvik edilir. Çocuklara "Çevremizde bazı şeyler çok keskin ve batıcı olabilirken bazıları daha yumuşak ve yuvarlaktır, hiç düşündünüz mü?" diye sorulur.
- **Sivri:** "Ucu ince, batıcı ve keskin olan şeylere sivri deriz." (Örnek resimler ve nesneler gösterilir: iğne ucu, çivi, üçgenin köşesi).
- **Küt:** "Ucu yuvarlak, düz veya kalın olan, batıcı ve keskin olmayan şeylere küt deriz." (Örnek resimler ve nesneler gösterilir: taş, silgi, dairenin kenarı).
- "Sizce bu nesnelerden hangileri sivri, hangileri küt?" Çocukların tahminlerini alarak nesneleri iki gruba ayırır.
- Çocuklara dokunsal materyalleri (güvenli hale getirilmiş) inceleme fırsatı verilir. "Dokunduğunuzda nasıl hissediyorsunuz? Ucu ince mi, kalın mı?" gibi sorularla deneyimlerini ifade etmeleri sağlanır.
- Üzerinde sivri ve küt uçlu nesnelerin resimleri olan kartları karıştırarak yere veya masaya dizilir.
- Çocuklardan sırayla bir kart seçmeleri ve karttaki nesnenin sivri mi yoksa küt mü olduğuna karar vermeleri istenir.
- Önceden hazırlanmış "Sivri" ve "Küt" yazan iki ayrı kutuya veya alana doğru kartı yerleştirmeleri istenir.
- "Oyun hamurunuzla sivri bir ucu olan bir şekil yapabilir misiniz? Şimdi de küt bir ucu olan bir şekil yapın." Denir.
- Çocuklar yaptıkları şekilleri birbirlerine gösterir ve "Bu sivri mi, küt mü?" şeklinde sorular sorarak kavramı pekiştirirler.
- Çocuklara hiç kaktüs görüp görmediklerini sorulur. Dikkat çekmek için üzerinde farklı boyutlarda ve şekillerde kaktüs resimleri olan resim gösterilir. "Bu bitkilerin üzerinde gördüğünüz farklı şeyler neler?" sorusu yöneltilir. Kaktüsün sivri batan dikenleri olduğu, içinde su bulunduğu, çöllerde ve tropik bölgelerde yetiştiği, sıcaklık ve kuraklığa dayanıklı bir bitki olduğu söylenir. Çocuklara gerçek kaktüs gösterilir ve kaktüslerin üzerindeki dikenler ve gövdeler yakından incelenir. "Bu dikenler nasıl görünüyor? Uçları ince mi, kalın mı?" soruları sorulur. "Bu dikenlere dokunursak ne hissedebiliriz?" (Dokunulmamasına dikkat edilir, sadece görsel ve sözel anlatım). "O zaman dikenler için ne diyebiliriz?" (Sivri) diye sorulur. Gerçek kaktüs (güvenli bir mesafede ve öğretmen kontrolünde) büyüteçlerle incelenir. Çocukların gözlemleri alınır. "Sivri olan dikenler kaktüsü neyden koruyor olabilir?" (Hayvanlardan) şeklinde yönlendirici sorular sorar.
- ["Sivri Küt Kavramı Flash Kartları ve Slayt Gösterisi"](#) izlenir. Slayttaki sorular sorulur.
- Daha önce öğrenilen parmak oyunu ve tekerlemeler tekrar edilir. ["Altın Top Sayışma Tekerlemesi"](#) söylenir.

ALTIN TOP TEKERLEMESİ

İğne battı canımı yaktı,

Tombul kuş arabaya koş,

Arabanın tekeri

İstanbul un şekeri,
Hop hop altın top,
Bundan başka oyun yok...

- "[Bay Sivri ile Bayan Küt Hikâyesi](#)" izlenir.
- "[Çoçi Ritim Çalışması](#)" ritim çubukları ve sandalye kullanarak yapılır.

AÇIK ALANDA OYUN

- Çocuklar açık alana sıra olarak geçerler.
- Bahçede serbest oynanır ve daha sonra sıraya geçilir, sessiz bir şekilde sınıfa gidilir.

ERKEN OKURYAZARLIK - OYUN (Bütünleştirilmiş Bireysel ve Büyük Grup Etkinliği)

Etkinlik Adı: Kavramlar Oyunu

Sözcükler:

Değerler:

Materyaller: Etkinlik sayfası, kuru boya

- Masalara geçilir ve etkinlik sayfaları dağıtılır. Bakanlığın gönderdiği kitaplar çalışılır.
- "[Kurt Baba Oyunu](#)" oynanır. Çocuklar çember haline getirilir, ortaya bir tane kurt baba seçilir. 'Kurt Baba' oyunu (ormanda gezer iken, kurt babaya rastlamışken, kurt baba, kurt baba ne yapıyorsun?) sözleri söylenerek oynanır.
- Kurt Baba da herhangi bir davranışı söyleyip hareketleriyle birlikte yapar (örn: dişlerimi fırçalıyorum). Diğer çocuklar da aynı hareketi yaparlar. Çocuklar birkaç kez sorduktan sonra Kurt Baba: Sizi yiyorum, der ve diğer çocukları yakalamaya çalışır. Oyun başka Kurt Baba seçilerek devam edilir.

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?
- Bugün yaptığımız etkinliklerden hangisini yapmak sizi mutlu etti.
- Kaktüs nasıl bir bitkidir?
- Sivri olan nesneler nelerdir?
- Küt olan nesneler nelerdir?
- Eline sivri bir nesne batarsa ne hissedersin?

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. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

[Puzzle.](#)

[Hafıza Oyunu.](#)

[İnteraktif Çalışmalar.](#)

[İnteraktif Oyunlar](#)

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER