

Okulun Adı:

Yaş Grubu : 48-72 Ay

Öğretmenin Adı:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

BİLİŞSEL GELİŞİMİ

Kazanım 1. Nesneye/duruma/olaya yönelik dikkatini sürdürür.

Göstergeler

- ☑ Dikkat edilmesi gereken nesneye/duruma/olaya odaklanır.
- ☑ Dikkat dağınıcı uyarılara rağmen etkinliğe yönelik dikkatini sürdürür.

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

Göstergeler

- ☑ Nesne/durum/olayı inceler.
- ☑ Tahminini söyler.

Kazanım 10. Sayma becerisi sergiler.

Göstergeler

- ☑ İleriye/geriye doğru ritmik sayar.
- ☑ Gösterilen gruptaki nesneleri sayar.

Kazanım 12. Parça ve bütün ilişkisini kavrar.

Göstergeler

- ☑ Bir bütünü parçalara böler.
- ☑ Parçaları bir araya getirerek bütünü oluşturur.
- ☑ Parça ve bütün ilişkisini açıklar.

Kazanım 16. Geometrik şekilleri tanır.

Göstergeler

- ☑ Gösterilen geometrik şeklin adını söyler.
- ☑ Geometrik şekillerin belirleyici özelliklerini söyler.

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 7. Dinlediklerinin/izlediklerinin anlamını yorumlar.

Göstergeler

- ☑ Dinledikleri/izledikleri ile ilgili sorular sorar.
- ☑ Dinlediklerini/izlediklerini yaşamıyla ilişkilendirir.

FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK ÖZELLİKLERİ

Kazanım 2. Büyük kaslarını koordineli kullanır.

Göstergeler

- ☑ Çift ayak uzağa atlar.
- ☑ Tek ayak üzerinde sıçrar.
- ☑ Bir hareketten diğerine seri bir şekilde geçiş yapar.

Kazanım 8. Araç gereç kullanarak manipülatif hareketler yapar.

Göstergeler

- ☑ Nesneleri ipe, çubuğa dizer.
- ☑ Nesnelere şekil verir.

SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM VE DEĞERLER

Kazanım 4. Bir işi/görevi başarmak için kararlılık gösterir.

Göstergeler

- ☒ Bir iş/görev sırasında yönlendirme olmadan bilgilerini/becerilerini kullanır.
- ☒ Yaptığı işe kendini verir.
- ☒ Görevini sürdürmekten keyif alır.

KAVRAMLAR

Miktar: Parça-bütün

Sayı: 3

Geometrik Şekil: Üçgen

ÖĞRENME SÜRECİ

GÜNE BAŞLAMA

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. Çocuklar çemberde otururken öğretmen **duygu kartlarını** (mutlu, üzgün, şaşkın, korkmuş vb.) gösterir. Çocuklardan o anki duygularına uygun kartı seçmeleri ve "Bugün böyle hissediyorum çünkü..." diye kısa açıklama yapmaları istenir, her çocuk konuşması için cesaretlendirilir. O gün okula gelmeyen öğrenci olup olmadığı sorulur. Çocuklar sınıfın girişinde oluşturulan, "**Mandallarla Yoklama Tablosunda**" her çocuğun kendi sayısının, resminin veya isminin olduğu etiketleri kontrol etmelerine fırsat verilir, aynı zamanda arkadaşlarının isimlerini öğrenip öğrenmedikleri gözlemlenir. O günün sınıf yoklaması alınır. Çocukların güne daha sakin ve odaklanmış başlayabilmeleri için "**Mini Nefes Egzersizi**" yapılır. Çocuklara "Şimdi bir elimizde çiçek, diğer elimizde mum olduğunu hayal ediyoruz. Çiçek koklarken ne yaparız? Peki sizler mumu nasıl üflüyorsunuz? Çocuklara şimdi aynı çiçek koklar gibi burnumuzdan derin nefes alacağımızı ve mum üflerken de ağızımızla nefes vereceğimiz söylenir. Öğretmenin liderliğinde oyun başlanır. Çiçek kokluyoruz" (derin nefes al) - "Mum üflüyoruz" (nefes ver) şeklinde söylenir ve çocuklarla birlikte yapılır. Sabah sporu olarak [Clap Clap Song](#) birlikte yapılır. Öğrenme merkezlerine çocuklar yönlendirilir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklara "Bugün nerede oynamak istersin?" diye sorulur. Çocuklar verdikleri yanıtlara uygun merkezlere yönlendirilir. Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanmalarına rehberlik edilir. İsteyen çocukların oyun hamuru ile oynamalarına, isteyen çocukların serbest resim yapmalarına fırsat verilir. Merkezlere yapılan yeni ilavelerle çocukların serbest bir şekilde oynamalarına fırsat verilir. Öğrenme merkezlerine puzzle konur.

Tepsi ya da ona benzer geniş bir kaba tuz, kinetiks kum vs. koyular ve çocukların sayılar yapmasına olanak sağlanır.

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-MÜZİK-FEN (Bütünleştirilmiş Bireysel ve Büyük Grup Etkinliği)

Etkinlik Adı: Karagöz ve Hacivat, Parça Bütün Kavramı

Sözcükler: Efsane, pizza, gölge oyunu

Değerler:

Materyaller: Çalışma kağıtları, boya kalemleri, pizza malzemeleri, fırın

- Öğretmen, öğrencilere bir bütün kavramını açıklamak için bir tam pizza resmi gösterir.
- Bu nedir? (Pizza) Bu pizza tek bir bütün mü? (Evet) Peki bu pizzayı dilimlere böldüğümüzde ne olur? (Parçalara ayrılır). Çocuklara pizza görseli bir resim gösterilir. Her dilimin bir "parça", pizzanın tamamının ise "bütün" olduğu vurgulanır. Öğrencilere sorular sorularak, parça ve bütün ilişkisi anlatılır.
- [Parça Bütün ile İlgili Eğitici Video](#) ve [Parça Bütün](#) Eğitici film izlenir.
- Masalara geçilir veli katılımı ile pizza yapma etkinliği yapılır.
- Öğretmen, pizzanın malzemeleri hakkında konuşur. Bu malzemelerin nasıl bir araya gelerek bir bütün pizza oluşturduğu anlatılır.
- Bir tepsiye hamur yuvarlak şekilde açılır ve malzemeleri çocuklar tarafından koyulur. Okulda ya da evi yakın olan bir velinin fırınında pizza pişirilir.
- Pizza piştikten sonra pizza üzerinde bütün ve parça kavramı tekrar anlatılır ve pizza parçalara kesilerek çocuklara paylaşılır.
- Günlük hayatta parça-bütün ilişkisine örnekler verilir (örneğin bir yapbozun parçaları, legolar, pizza, puzzle, ekmek vs.).
- Çocuklar masalara geçerler, çocuklara oyun hamurları verilir ve bir bütün şekil oluşturmaları istenir (örneğin bir top, bir yuvarlak tabak vb.). Daha sonra bu şeklin kaç parçaya bölünebileceği sorulur ve her çocuk oyun hamurundan parçalar ayırarak bu soruyu cevaplar. "Bu topu kaç parçaya bölebiliriz?", "Bu parçalar birleşince ne olur?" Çocuklar parçaları tekrar birleştirerek bütünü oluştururlar.

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

- Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir ve çocuklara "Siz Karagöz ile Hacivat Kim biliyor musunuz? diye sorulur.

- Efsaneye (Halk arasında oluşturulmuş ve dilden dile anlatılan hikaye) göre Karagöz ve Hacivat [Bursa](#)'da Ulucami'nin yapımı esnasında çalışan iki işçidir.

- Karagöz demirci ustası, Hacivat ise duvarcı ustasıdır. Çok iyi arkadaşlıklar ve insanları karşılıklı diyalogları ile yani konuşmaları ile güldürürler.

- Haydi Karagöz Müzesini gezelim mi sizinle diye sorar ve "[Karagöz Sanal Müzesi](#)" Gezilir.

- Ardından [Karagöz ve Hacivat'ın Hayatını Anlatan Masal](#) ve [Hacivat ve Karagöz Kısa Animasyon Film](#)i izlenir.

- Daha önceden öğrenilen şarkılar tekrar edilir ve [Haydi 123 Sayalım Şarkısı](#) söylenir.

HAYDİ 1 2 3

Haydi 1 2 3 diye sayalım

4'ü 5'i 6'yı unutmayalım

7 8 9'u cebime kattım

10 deyince annemizi alkışlayalım (Annemizi, babamızı, kardeşimizi, kendimizi şeklinde devam eder.)

AÇIK ALANDA OYUN

- Çocuklar açık alana sıra olarak çıkılır.

- Serbest oynanır.
- Oyun sonunda sırayla sınıfa geri dönülür.

ERKEN OKURYAZARLIK – OYUN (Bireysel ve Küçük Grup Etkinliği)

Etkinlik Adı: 3 Rakamı ve Üçgen Oyunu

Sözcükler:

Değerler:

Materyaller: Kağıt bant, fon kartonu, büyük boncuk, ip

- 3 Rakamı ve Üçgen Oyunu oynanır.
- Yere seksek alanı kağıt bant ile oluşturulur. Fon kartonundan hazırlanan 3 parçalı üçgen şekli dağınık olarak koyulur. Masaya ise yine fon kartonundan hazırlanan, üzerine büyük boncukların yapıştırıldığı 3 rakamı ve ip koyulur. Çocuklar arasından iki kişi seçilir (Tüm çocukların oyunu oynaması sağlanır.). Çocuklar seksek alanını geçerek parçalardan üçgeni oluşturur ve 3 rakamının yazılış yönünde boncukların içinden ipi geçirirler. En hızlı ve doğru yapan çocuk oyunu kazanır.
- Masalara geçilir ve erken okuryazarlık çalışması yapılır.
- 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?
- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- Pizza yapmak zor muydu?
- Bütün ne demek?
- Parça ne demek?
- Hacivat ve Karagöz Kim?
- Gölge oyunu ne demek?

gibi sorular sorularak ertesi gün yapılacak etkinliklerin planlanmasında düşünceleri alınır.

Genel Değerlendirme:

Çocuk Açısından: Çocuklar gün boyunca dikkatlerini sürdürme, parça-bütün ilişkisini kavrama, 3 rakamını tanıma ve üçgen şekli oluşturma gibi kazanımlarda aktif rol aldılar. Pizza yapımı etkinliği sayesinde parça-bütün kavramını günlük yaşamla ilişkilendirdiler ve iş birliği yaparak sürece katıldılar. Karagöz ve Hacivat ile ilgili film ve sanal müze ziyareti, kültürel değerlerle tanışmalarını sağladı. Oyunlarda büyük kas gelişimlerini destekleyen sıçrama, denge ve koordinasyon becerilerini sergilediler. Çocukların çoğunluğu görevlerini kararlılıkla sürdürdü; bazı çocukların ise rakam yazma yönünü karıştırdığı gözlemlendi. Bu durumun sonraki günlerde pekiştirilmesi gerektiği anlaşıldı.

Öğretmen Açısından: Öğretmen, planı programın bütüncül yapısına uygun biçimde yürüttü. Güne başlama, öğrenme merkezleri, bireysel ve grup etkinlikleri dengeli biçimde uygulandı. Dikkat sürelerini artırmak için duygu kartları, nefes egzersizi ve şarkılar etkili oldu. Pizza yapımında hijyen kurallarına dikkat çekildi ve çocuklara sorumluluk verildi. Erken okuryazarlık etkinliğinde ip geçirme, seksek ve üçgen oluşturma çalışmaları çocukların farklı öğrenme stillerine hitap etti. Bazı çocukların etkinlikte

daha fazla rehberliğe ihtiyaç duyduğu fark edildi; öğretmenin bireysel farklılıklara duyarlılığı süreci kolaylaştırdı.

Program Açısından: Plan, EÇE Programının öngördüğü şekilde bilişsel, sosyal-duygusal, dil, motor ve değerler eğitimi alanlarını bütünleştirdi. "Parça-bütün", "3 sayısı" ve "üçgen" kavramları; deneyim, oyun, sanat ve drama ile desteklenerek öğrenmenin kalıcılığı artırıldı. Türk kültürünün önemli unsurlarından Karagöz ve Hacivat'ın programa entegre edilmesi, milli kültür aktarımına katkı sağladı. Açık alan oyunları ve müzikli etkinliklerle çocukların aktif katılımı ve eğlenerek öğrenmeleri sağlandı. Program, günlük yaşamla öğrenme arasında köprü kurarak çocukların merak, iş birliği ve problem çözme becerilerini destekledi.

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

Öğretmen Çocukların fotoğraflarını ya da herhangi bir renkli çıktıyı, abeslang üzerine yapıştırarak abeslang çubukların alt kısmına sırasıyla rakamlar yazılır. Daha sonra onları falçata yardımı ile kesilerek ve yap boz oluşturarak çocukların oynamasını sağlanabilir. Çocukların sınıftaki Puzzle ve Legolarla bol bol oyun oynamalarına izin verilir ve parça bütün kavramı oyunlarında uygulamalarına rehberlik edilebilir.

GEZİLER

Karagöz Sanal Müzesi

Bu erikte yer alan yazı, fotoęraf ve sair eriklerin, bireysel kullanım dıřında izin alınmadan kısmen ya da tamamen kopyalanması, oęaltılması, kullanılması, yayınlanması ve daęıtılması yasaktır. İerięin tm hakları saklıdır.

