

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.
- ☒ Dikkatini çeken nesne/durum/olay ile ilgili bir ya da birden fazla özelliği/niteliği söyler.

Kazanım 2. Nesnelerin/varlıkların özelliklerini açıklar.

Göstergeler

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

Kazanım 3. Algıladıklarını hatırladığını gösterir.

Göstergeler

- ☒ Nesne/durum/olayı bir süre sonra yeniden söyler.
- ☒ Hatırladıklarını yeni durumlarda kullanır.

Kazanım 16. Geometrik şekilleri tanır.

Göstergeler

- ☒ Gösterilen geometrik şeklin adını söyler.
- ☒ Geometrik şekillerin belirleyici özelliklerini söyler.
- ☒ Geometrik şekilleri belirleyici özelliklerine göre karşılaştırır.
- ☒ Söylenen geometrik şekle sahip nesneleri gösterir.
- ☒ Geometrik şekilleri birleştirerek farklı şekiller oluşturur.

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 8. Görsel materyalleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.

Göstergeler

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

Kazanım 9. Ses bilgisi farkındalığı gösterir.

Göstergeler

- ☒ Sözcüklerin ilk sesini söyler.
- ☒ Sözcüklerin son sesini söyler.
- ☒ Aynı sesle başlayan sözcükleri eşleştirir.
- ☒ Söylenen bir sesle başlayan sözcükler üretir.
- ☒ Söylenen bir sözcüğün ilk sesiyle başlayan sözcükler üretir.

Kazanım 11. Okuma farkındalığı gösterir.

Göstergeler

- ✓ Yazılı materyaller hakkında konuşur.
- ✓ Yetişkinden kendisine kitap okumasını ister.
- ✓ Her çocuk kitabının yazarının, resimleyeninin, yayınevinin olduğunu söyler.

Kazanım 12. Yazı farkındalığı gösterir.

Göstergeler

- ✓ Çevresindeki yazıları gösterir.
- ✓ Büyük ve küçük harfleri ayırt 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

SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM VE DEĞERLER

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

Göstergeler

- ✓ Başladığı işi sürdürmek için sebat gösterir.
- ✓ Başarmak için sebat gösterir.

KAVRAMLAR

Geometrik Şekiller: Dikdörtgen, kare, kenar, köşe

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. Güne sağlıklı başlamak için "[Spor Beden Eğitimi Çocuk Şarkısı](#)" hareketleri hep birlikte yapılır. Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.

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.

İlgili öğrenme merkezlerine [Dikdörtgen ile ilgili Flash Kartları](#) koyularak çocukların ilgileri çekilir.

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 öncesinde nelere dikkat edilmesi gerektiği anlatılır. (Yemek yerken konuşmamak vb.) Sonrasında dua edilerek kahvaltıya geçilir. Tüm çocuklara kahvaltısını yaptıktan sonra eller yıkanır ve sınıfa geçilir.

TÜRKÇE-MATEMATİK-SANAT-MÜZİK (Bütünleştirilmiş Bireysel ve Büyük Grup Etkinliği)

Etkinlik Adı: Dikdörtgen Şeklini Öğreniyorum

Sözcükler: Geometrik şekil, dikdörtgen, kare, kenar, köşe

Değerler:

Materyaller: Çalışma kağıtları, makas, yapıştırıcı, boya kalemleri

- Masalara geçilir ve "[Dikdörtgenden Tavşan](#)" etkinliği "[Tavşan Şarkısı](#)" eşliğinde yapılır.
Ben, küçük kaplanım.
Taştan taşa atlarım.
Minderleri görünce
Üstlerine zıplarım.
- Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.
- Çocuklara daha önce öğrenilen geometrik şekiller ve özellikleri sorulur. Yeni öğrenecekleri geometrik şeklin ne olabileceğini tahmin etmeleri istenir.
- Bu yeni öğrenecekleri geometrik şeklin kareye biraz benzediğini söylenir.
- Dikdörtgen bir nesne (örneğin bir kitap) gösterilerek çocuklardan tanımlamalar yapmaları istenir. İpuçlarına göre çocukların doğru cevabı bulmalarına rehberlik edilir.
- Çocuklara dikdörtgenin en önemli özelliğinin iki kenarının kısa, iki kenarının uzun olması olduğu söylenir.
- "[Dikdörtgen ile ilgili Flash Kartları ve Slayt Gösterisi](#)" izlenir ve slayttaki sorular sorularak daha önceden öğrenilen geometrik şekiller hatırlanır.
- Sonra da hep birlikte sınıfta dikdörtgen şekline benzeyen neler var bulmaya çalışılır.
- "[Kare ve Dikdörtgen](#)" ve "[Dikdörtgen Nasıl Çizilir?](#)" eğitici video izlenir.
- Daha önce öğrenilen parmak oyunu, tekerlemeler tekrar edilir. "[Şekiller Parmak Oyunu](#)" oynanır.

OYUNCAK EVİM BENİM

Oyuncak bir evim var

Çatısı üçgen

Kendisi kare

Pencereleri ve kapısı dikdörtgen

Çitleri daire

Bu evi çok severim

Her gün oynamak isterim.

- Dilimizin Zenginlikleri Projesi kapsamında tavsiye edilen kitaplardan [Bütün Tavşanlar Havuç Sever Hikayesi](#) Etkileşimli olarak okunur.
- Öncelikle kitabın kapağı gösterilerek birlikte kapak resmi incelenir. Kapakta neler gördükleri sorulur. Çocukların anlatmalarına fırsat verilir.
- Kitabın ismi okunurken, kitabın yazarının ve resimleyen yazılı olduğu yerleri parmağıyla takip

ederek gösterir.

- Kitap okunurken kitapta olan olaylarla ilgili çocuklara sorular sorularak çocukların etkin katılımı sağlanır.
- İstenirse kitap yarım bırakılarak çocukların tamamlaması da istenebilir. Hikaye okuma sonrasında çocuklardan hikayeyi özetlemeleri istenir.
- Olayların sıralaması sorulur. Hikaye içerisinde geçen bilinmeyen kelimelerin hangileri olduğu sorulur ve kelimeler açıklanır.

Vadi: İki dağ veya tepe arasında kalan düzlük

Ziyafet: Birçok güzel yiyeceğin olduğu, eğlenceli ve büyük yemek sofrası.

Görünmez: Gözle görülemeyen, orada olsa bile bakınca seçilemeyen.

- Daha önce öğrenilen şarkılar tekrar edilir. "[İki Uzun Kulağım Şarkısı](#)" söylenir.

İKİ UZUN KULAĞIM ŞARKISI

İki uzun kulağım

Her fısıltıyı duyar

Keskin güçlü dişlerim

Küçük bir kuyruğum var

Haydi, haydi biliniz

Çok kolay bir adım var

Bilemezseniz adımı

Darılırim çocuklar

Ben havucu çok yerim

Lahanayı severim

Yokuşu hızlı çıkar

İnişi güç inerim

AÇIK ALANDA OYUN

- Çocuklar sıra olurlar ve hep birlikte bahçeye çıkılır.
- Bahçede çevre incelenir ve dikdörtgen şekline benzeyen şeyler bulmaya çalışılır.
- Sonrasında sırayla sınıfa geri dönülür.

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

Etkinlik Adı: Kare ve Dikdörtgen Oyunu

Sözcükler:

Değerler:

Materyaller: Blok oyuncakları, masa, tahta kalem

- "[Kare ve Dikdörtgen Oyunu](#)" Oynanır. Bunun için dikdörtgen ve kare şeklindeki blok oyuncakları masaya çizilir. Sonra da masadan biraz ileriye koyulur. İki çocuk seçilerek oyun oynanır.
- Masalara geçilir ve geometrik şekiller ile ilgili çalışmalar 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 Gün Değerlendirme: Çocuklara gün boyunca yapılan etkinlikler aşağıdaki cümlelerle hatırlatılır:

- Bugün neler yaptık?
- Hangi etkinliği yapmak hoşunuza gitti?
- Oyuncak Legolarımızdan dikdörtgen bir tane lego getirir misin?
- Dikdörtgenin kaç kenarı ve kaç köşesi vardır?

- Kenarları aynı uzunlukta mıdır?
- Tavşanların en çok sevdiği yiyecekler nelerdir?

gibi sorular sorularak ertesi gün yapılacak etkinliklerin planlanmasında düşünceleri alınır.

Genel Değerlendirme:

Çocuk Açısından: ocuklar gün boyu etkinliklere istekli, meraklı ve aktif bir şekilde katılmışlardır. Güne başlama sürecinde duygu kartlarıyla kendilerini ifade etmeleri, çocukların duygu farkındalığı ve sözel ifade becerilerinin güçlendiğini göstermiştir. Öğrenme merkezlerinde oyun sırasında çocukların ilgi merkezine uygun seçim yapabildikleri, mandal sistemiyle sorumluluk almaya istekli oldukları gözlenmiştir.

Dikdörtgen şekliyle ilgili etkinliklerde çocuklar dikkatlerini yönlendirme, şekillerin özelliklerini fark etme, kare-dikdörtgen karşılaştırması yapma gibi bilişsel becerilerde gelişim göstermişlerdir. Flash kartlar, slayt gösterisi, videolar ve sınıf içi örneklerle şekli somutlaştırmaları, öğrenmeyi güçlü şekilde desteklemiştir. Açık alanda yapılan "çevrede dikdörtgen bulma" etkinliği, çocukların çevresel farkındalıklarını artırmıştır.

Gün sonunda yapılan bireysel ve grup değerlendirmelerinde, çocukların gün içinde öğrendiklerini hatırlayabildikleri, sorulara doğru ve açıklayıcı cevaplar verebildikleri görülmüştür.

Öğretmen Açısından: Öğretmen, günü planlarken çocukların gelişim düzeylerine uygun, çok yönlü ve bütünlüştürülmüş bir akış oluşturmuştur. Dikdörtgen şeklinin öğretilmesi sürecinde öğretmen somut materyaller, videolar, slayt gösterisi ve sınıf içi nesnelerle etkileşim fırsatları oluşturarak çoklu öğrenme kanallarını etkili şekilde kullanmıştır. Öğretmenin yönlendirici soruları, çocukların şeklin özelliklerini keşfetmelerine yardımcı olmuş; yanlış anlamalar doğrudan açıklama yerine ipuçlarıyla düzeltilmiştir.

Geçişler, temizlik, kahvaltı, sıra olma ve bahçeye çıkış süreçlerinde öğretmen sınıf yönetimini tutarlı biçimde yürütmüştür. Gün sonunda yapılan değerlendirmelerde öğretmen, çocukların fikirlerine yer vererek onların katılımını önemsemiş ve ertesi günün planını bu görüşlere göre şekillendirmiştir.

Program Açısından: Günlük plan, MEB Okul Öncesi Eğitim Programı'nın kazanım ve göstergelerine uygun olarak tasarlanmış ve etkinlikler arası bütünlük başarıyla sağlanmıştır. Geometrik şekillerin tanınması, karşılaştırılması ve sınıflandırılması; erken okuryazarlık çalışmaları ile ilişkilendirilmiş; sanat, matematik, Türkçe, oyun ve açık hava etkinlikleri birlikte kullanılarak zengin bir öğrenme ortamı oluşturulmuştur.

Etkinliklerde kullanılan flash kartlar, dijital materyaller ve somut nesneler programın çoklu öğrenme yaklaşımı ile uyumludur. Bahçe etkinliği, programın keşfetme, çevreyi tanıma ve deneyimsel öğrenme hedeflerini desteklemiştir. Genel olarak plan, programın amaç, değerler ve kazanımlarıyla uyumlu; dengeli, akıcı ve çocuk merkezli bir uygulama olarak değerlendirilmiştir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Evde dikdörtgen şeklinde olan nesneleri birlikte bulmaları istenir. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

[Puzzle](#), [Hafıza Oyunu](#), [İnteraktif Çalışmalar](#), [İnteraktif Oyunlar](#)

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

["Şu Yaramaz Tavşanlar Hikâyesi"](#)

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.

