

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 nesneye/duruma/olaya yönelik sorular sorar.
- ☒ Dikkatini çeken nesneye/duruma/olaya yönelik yanıtları dinler.
- ☒ Dikkat dağıtıcı uyaranlara rağmen etkinliğe yönelik dikkatini sürdürür.
- ☒ Bir göreve/işe ara verdikten sonra yeniden odaklanır.
- ☒ Yeniden odaklandığı işini tamamlar.

Kazanım 3. Algıladıklarını hatırladığını gösterir.

Göstergeler

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

Kazanım 8. Çeşitli örüntüler geliştirir.

Göstergeler

- ☒ Çevresindeki/günlük yaşamındaki basit örüntüleri gösterir.
- ☒ İki ve daha fazla öğeden oluşan örüntüdeki kuralı söyler.
- ☒ Örüntüyü kuralına göre devam ettirir.
- ☒ Özgün örüntüler oluşturur.

Kazanım 25. Temel düzeyde kodlama yapar.

Göstergeler

- ☒ İki, üç aşamalı basit kodlamadaki kuralı tanımlar.
- ☒ Verilen kodlamayı uygular.
- ☒ Kodlamayı kullanarak basit bir problemi çözer.
- ☒ Kodlamaya uygun olarak objeleri konumlandırır.
- ☒ Kodlamaya uygun olarak kendi bedenini konumlandırır.
- ☒ Verilen kodlamadaki hatayı bulur.
- ☒ Verilen kodlamadaki hatayı düzeltir.

FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK ÖZELLİKLERİ

Kazanım 10. Müzik ve ritim eşliğinde hareket eder.

Göstergeler

- ☒ Bedenini kullanarak ritim çalışması yapar.
- ☒ Nesneleri kullanarak ritim çalışması yapar.

SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM VE DEĞERLER

Kazanım 7. Farklı kültürel özellikleri irdeler.

Göstergeler

- ☑ Kendi ülkesinin kültürüne ait özellikleri tanıtır.
- ☑ Farklı kültürel özelliklere ve uygulamalara dair sorular sorar.
- ☑ Farklı ülkelere özgü kültürel özellikleri söyler.
- ☑ Kendi ülkesinin kültürü ile diğer kültürlerin benzer ve farklı özelliklerini karşılaştırır.
- ☑ Farklı kültürel miras ve varlıkları koruma etkinliklerine katılır.

KAVRAMLAR

Yön/Mekanda Konum: İleri geri, içeri dışarı

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 vereceğimizi söylenir. Öğretmenin liderliğinde oyun başlanır. Çiçek kokluyoruz" (derin nefes al) - "Mum üflüyoruz" (nefes ver) şeklinde söylenir ve çocuklarla birlikte yapılır. Güne sağlıklı başlamak için "**Robot J2**" [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. 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-MÜZİK-SANAT (Bütünleştirilmiş Bireysel ve Büyük Grup Etkinliği)

Etkinlik Adı: Robotik Kodlama Öğreniyorum

Sözcükler: Robotik Kodlama, robot

Değerler: Saygı

Materyaller Çalışma kağıtları, makas, boya kalemleri, şeffaf dosya, plastik bardak ya da oyun hamuru kapları, hulahop, kağıtlar

- ["Elif ve Arkadaşları Robotik Kodlama Eğitici Film"](#) , ["İleri-Geri Kavramı"](#) ve ["İleri Geri Kavramını Öğreniyorum"](#) eğitici filmi izlenir.
- Masalara geçilir ve ["Kodlama Çalışması"](#) yapılır ve oynanır.

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taş atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

- Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.
- Çocuklara daha önce hiç robot görüp görmedikleri sorulur. Robotların nasıl hareket ettiği üzerine kısa bir beyin fırtınası yapılır. Ardından öğretmen; 'Biliyor musunuz, çok eski zamanlarda, daha elektrik bile yokken bizim topraklarımızda yaşayan **Cezeri** isminde bir dede varmış...' diyerek söze başlar. Cezeri'nin suyun gücünü kullanarak yaptığı ilk robotlardan (Fil Saati vb.) bahsedilir ve görseller incelenir. Cezeri dedenin makineleri gibi robotlar da belli bir sıraya göre çalışır. İşte biz buna Kodlama diyoruz.'
- Kodlama aslında bir şeyi sırasıyla yapmaktır. Mesela sabah okula gelirken bir kodlama (algoritma) yapıyoruz: 1. Uyan, 2. Elini yüzünü yıka, 3. Kahvaltı yap, 4. Kıyafetini giy, 5. Ayakkabını giy. Eğer ayakkabımızı giydikten sonra pantolonumuzu giymeye çalışırsak ne olur? Kodlarımız karışır! İşte robotlar da bu sırayla çalışır." Hazırlanan kodlamalar ile robotların ileri geri, sağa sola gittiği, hayatımızın çoğu alanında kodlamanın kullanıldığı söylenir
- [At Alkışı Parmak Oyunu](#) oynanır.

At Alkışı Parmak Oyunu

Atlar ormanda yavaşca yürüyor
tıkır tıkır da tıkır (3)
Aaaa!! O da ne? Bir Taşlık.
Taşlığın Altından Geçemem
Üstünden Geçemem
Ama İçinden Geçebilirim
(eller göğüse veya bacaklara vurularak taşlıkta yürüme sesi yapılır)
Yürümeye Devam Ettim
Tıkır tıkır da tıkır (3)
Aaaa!! O da ne? Bir Çimenlik.

Çimenliğin Altından Geçemem
Üstünden Geçemem
Ama İçinden Geçebilirim
(eller birbirine sürtülerek ses çıkartılır)
Yürümeye Devam Ettim
Tıkır tıkır da tıkır (3)
Aaaa!! O da ne? Bir Bataklik.
Batakliğin Altından Geçemem
Üstünden Geçemem
Ama İçinden Geçebilirim
(Dil damağa vurularak ses çıkartılır)
Yürümeye Devam Ettim

Tıkır tıkır da tıkır (3)
Aaaa!! O da ne? Bir Asma Köprü.
Asma Köprü'nün Altından Geçemem
Üstünden Geçemem
Ama İçinden Geçebilirim
(sağa sola sallanarak gacırcı sesler çıkarılır.)
Yürümeye Devam Ettim
Tıkır tıkır da tıkır (3)
Aaaa!! O da ne? Bir dev
AMA BEN DEVLERDEN
KORKMAM Kİİ..:))

- ["ALUNELUL Müziği ve Ritim Bardak Çalışması"](#) için çocuklar oyun hamuru kaplarını ya da plastik bardaklarını alırlar ve daire şeklinde otururlar.
- Bu ritim tutma çalışmasının nasıl yapılacağı öğretmen tarafından anlatılır. Önce çocuklar bardakları eline almadan

Tut ver şap şap şap,

Tut ver şap şap şap,

Tut ver şap şap şap

denilerek bardakların sürekli sağ tarafa doğru yanımızdaki arkadaşımızın önüne koyacağımız söylenir.

"Tut ver Tut ver Tut ver şap şap şap" kısmı da anlatıldıktan sonra müzik eşliğinde bardak ritim

çalışması yapılır. Bardak ritim çalışması sırasında; "Bakın çocuklar, müzikte de bir kodlama var. 1 vur, 2 al, 3 koy... Bu bir örüntüdür." Diye söylenir.

AÇIK ALANDA OYUN

- Çocuklar sıra olurlar ve hep birlikte bahçeye çıkılır.
- Bahçe oyuncakları ile serbest oynanır.
- Sonrasında sırayla sınıfa geri dönülür.

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

Etkinlik Adı: Kodlama Çalışması Yapıyorum

Sözcükler:

Değerler:

Materyaller: Hulahop/çember, çalışma kağıdı, kuru boyalar

- Hulahoplar/çemberler yan yana koyularak daire yapılır.
- Her çembere bir çocuk geçer. Öğretmenin ileri komutu ile önündeki çembere atlar, geri komutu ile geride kalan çembere atlar.
- İçeri komutu ile içeri, dışarı komutu ile çemberin dışına atlayarak "[Hulahop ile Kavram Öğretimi \(İleri-Geri-Dışarı-Çember\)](#)" oyunu oynanır.
- Masalara geçilir ve "[Kodlama 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 Gün Değerlendirme: Çocuklara gün boyunca yapılan etkinlikler aşağıdaki cümlelerle hatırlatılır:

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- Cezeri kimmiş, neler yapmış hatırlıyor musun?
- Kodlama nedir?
- Sabah yataktan kalkıp okula gelene kadar hangi kodlamaları (sıralı işleri) yaptın?
- Kendi robotunu yapacak olsan, bu robot hangi özelliklere sahip olacak?
- Robotik kodlama eğlenceli miydi?

gibi sorular sorularak ertesi gün yapılacak etkinliklerin planlanmasında düşünceleri alınır.

Genel Değerlendirme:

Çocuk Açısından: Çocukların gün boyunca gerçekleştirilen etkinliklere dikkatle ve istekle katıldıkları gözlemlenmiştir. Robotik kodlama, örüntü ve yön-mekânda konum kavramlarına yönelik çalışmalar çocukların ilgisini çekmiş; ileri-geri, içeri-dışarı yönergelerini doğru şekilde uyguladıkları görülmüştür.

Cezeri ve Fil Saati ile ilgili anlatım sırasında çocukların merak duygularının arttığı, sorular sordukları ve tarihî bir bilim insanını tanımaktan gurur duydukları gözlemlenmiştir. Kodlama etkinliklerinde çocukların verilen yönergeleri sırasıyla uyguladıkları, hatalı kodlamaları fark edip düzeltmeye çalıştıkları belirlenmiştir. Ritim ve hareket çalışmalarında bedenlerini müzikle uyumlu kullandıkları, örüntüleri fark ettikleri ve tekrar ettikleri görülmüştür. Gün sonunda çocukların öğrendiklerini sözel olarak ifade edebildikleri ve kendi robotlarına yönelik özgün fikirler geliştirdikleri gözlemlenmiştir.

Öğretmen Açısından: Planlanan etkinliklerin çocukların gelişim düzeylerine uygun olduğu ve kazanımları desteklediği görülmüştür. Etkinlikler sırasında çocukların dikkat süreleri gözlemlenmiş, ihtiyaç duyulan anlarda yönlendirici ve destekleyici rol üstlenilmiştir. Cezeri üzerinden milli ve kültürel değerler ile bilimsel düşünme becerileri arasında anlamlı bir bağ kurulmuş, kodlama kavramı somut örneklerle günlük yaşamla ilişkilendirilmiştir. Bütünleştirilmiş etkinlik yapısı sayesinde öğrenme süreci akıcı ve verimli şekilde ilerlemiştir.

Program Açısından: Günlük plan, T.C. MEB Okul Öncesi Eğitim Programı'nda yer alan kazanım ve göstergelerle uyumlu olarak uygulanmıştır. Bilişsel, fiziksel, sosyal-duygusal gelişim alanları dengeli biçimde desteklenmiştir. Kodlama, örüntü ve yön-mekânda konum kavramları oyun, hareket ve ritim etkinlikleriyle pekiştirilmiş; öğrenmeler kalıcı hâle getirilmiştir. Kültürel mirasın tanıtılmasıyla çocukların değerler eğitimi desteklenmiş, programın bütüncül yapısı korunmuştur.

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

Kilim Kodluyorum Kitabı okunabilir.

["Robot Kukuli"](#)

[Okul Öncesi Kodlama ve Hafıza Oyunu](#)

["Basit Kodlama Oyunu"](#) sınıfın seviyesine göre uygulanabilir.

Robotik Kodlama Oyunu | Parkur Oyunları" için parkur ortamı hazırlanır ve oyun oynanır.