

T.C. MEB OKUL ÖNCESİ EĞİTİM PROGRAMI
GÜNLÜK PLAN

26/02/2026

Okulun Adı:

Yaş Grubu : 48-72 Ay

Öğretmenin Adı:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

BİLİŞSEL GELİŞİM

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

Göstergeler

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

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.

Kazanım 8. Görsel materyalleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.

Göstergeler

- ☒ Görsel materyalleri inceler.
- ☒ Görsel materyalleri açıklar.
- ☒ Görsel materyallerle ilgili sorulara yanıt verir.

KAVRAMLAR

Zıt: Program kitabında yer alan zıt kavramlar

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 [Zumba Kids Sabah Sporu 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. Merkezlere yapılan yeni ilavelerle çocukların serbest bir şekilde oynamalarına fırsat verilir. Öğrenme merkezlerine eş ve zıt anlamlı kelimeler 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-SANAT (Bütünleştirilmiş Bireysel ve Büyük Grup Etkinliği)

Etkinlik Adı: Program kitabında yer alan zıt kavramlar

Sözcükler: Zıt, eş anlam

Değerler:

Materyaller: Tematik kartlar, boya, makas, yapıştırıcı

- [Vızvız Zıt Kavramları Öğreniyor](#), [Puki Parkta - Zıt Kavramlar 1](#), ve [Kavramları Öğreniyorum](#) izlenir.
- Sanat Etkinliği için masalara geçilir. "Parmak boyası ile rengarenk serbest boyama" ve "Gelincik" sanat etkinliği [Zıt Kelimeler şarkısı](#) eşliğinde yapılır.
"Hop hop mindere gel,
Kelimeler bize özel!"
- Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.
- Öğretmen çocuklara "Bugün kelimelerle oyun oynayacağız. Kelimeler konuşur mu dersiniz?" diye sorar.
Çocukların cevapları dinlenir. "Peki her kelimenin bir arkadaşı olabilir mi?" sorusu sorulur.
Çocukların fikirleri alınır. Eş anlamlı kelimelerin ne olduğu basit bir dille açıklanır: "Bazı kelimeler farklı görünse de aynı şeyi anlatır. Tıpkı 'yaşlı' ve 'ihtiyar' gibi." Denir. Size "adın" ne dendiğinde ne diyorsunuz? Peki "ismin" ne dendiğinde ne diyorsunuz? Diye sorulur. "Aynı cevabı vermenizin sebebi isim ve ad farklı yazılıyor ve söyleniyor ama aynı anlama geliyor." Denir.
- Yaşlı-ihtiyar, kafa-baş, konuk-misafir, yel-rüzgar, konut-ev, mektep-okul, kolay-basit, fakir-yoksul, mesele-sorun, görev-vazife örnekleri verilir. [Kelime](#) söylenir ve diğer kelime söylenmeden 2-3 saniye beklenir. Çocukların tahmin etmelerine fırsat verilir.

- Bir de zıt kavramlar olduđu söylenir. Zıt kavram ne demek diye sorulur. Anlam olarak birbirinin tersi anlamı olan kelimeler olduđu söylenir.
- Gece-gündüz, uzun-kısa, genç-yaşlı, zayıf-şışman, küçük-büyük, güzel-çirkin, boş-dolu, altında-üstünde, sert-yumuşak, ön-arka, hızlı-yavaş, açık-kapalı, temiz-kirli, siyah-beyaz, sıcak-soğuk örnekleri verilir. [Kelime](#) söylenir ve diğerk kelime söylenmeden 2-3 saniye beklenir. Çocukların tahmin etmelerine fırsat verilir. Konu görsellerle de desteklenir.
- [İnci ve Lili Hikâyesi](#) okunur. (izlenir.) Hikayede geçen zıt anlamlı kelimeler vurgulanır.

AÇIK ALANDA OYUN

- Çocuklar açık alana sıra olarak geçerler.
 - [Şaşırtmacalar Oyunu](#) iki kişı ile oynanan bir oyundur.
 - İki oyuncu yüzleri birbirine dönük olarak karşılıklı dururlar.
 - Her iki oyuncu da sağ kolunu dirseğinden bükerek uzattığı sol kolunun dirseğinden tutar.
 - Daha sonra her iki oyuncu sol elleriyle karşısındakinin bükülü olan sağ dirseğinden tutar.
 - Kollarını bu şekilde hafifçe sağa sola sallayarak birlikte ritmik bir şekilde "Şa-şırt-ma-ca-lar!" derler.
 - Daha sonra her iki oyuncu kendi ellerini birbirine vurup birinci oyuncu sağ eliyle ikinci oyuncunun sağ eline, birinci oyuncu sol eliyle ikinci oyuncunun sol eline vurur.
 - Sonra iki el birbirine vurulur, daha sonra iki oyuncu da iki elini karşılıklı olarak birbirlerinin ellerine vururlar.
 - Oyun bu şekilde hızlanarak devam eder.
 - Vuruş sırasını ilk şaşıran oyuncu yenilmiş olur.
 - Bahçede serbest oynanır ve daha sonra sıraya geçilir, sessiz bir şekilde sınıfa gidilir.
- *** (Yüz Yüze 100 Çocuk Oyunu projesi kapsamındadır. Öğretmen fotoğraf video çekebilir.)

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.
- [Kavramlar Oyunu](#) için çocuklar daire olurlar ve oyunun sözleri söylenirken hareketleri de yapılır.

KAVRAMLAR OYUNU

Bak yanıyor ışıklar
Gece oldu çocuklar
Gece-gündüz gece-gündüz
Bak güneş açıyor
Okula gidiyor çocuklar
Yavaş-hızlı yavaş-hızlı
Bak zil çalıyor
Okuldan çıkıyor çocuklar
Okulun içinde-okulun dışında
Çocuklar okulun içinde, çocuklar okulun dışında

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?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- Bugün hangi yeni kelimeleri öğrendik?" diye sorulur.
- Eş anlamlı ne demek? Örnek veriri misin?
- Zıt anlamlı ne demek? Örnek verir misin?
- Şaşıрма oyunumuz kolay mıydı zor muydu? Neden?

gibi sorular sorularak ertesi gün yapılacak etkinliklerin planlanmasında düşünceleri alınır.

Genel Değerlendirme:

Çocuk Açısından: Çocuklar gün boyunca planlanan etkinliklere istekli katılım göstermiştir. Zıt ve eş anlamlı kelimelerle ilgili etkinliklerde dikkatlerini sürdürdükleri, sözel ifadelerinde isim, fiil ve sıfatları daha bilinçli kullandıkları gözlemlenmiştir. Görseller, hikâye ve oyunlarla desteklenen öğrenme süreci çocukların kavramları somutlaştırmasını kolaylaştırmıştır. Açık alan oyunlarında denge, koordinasyon ve ritme uyum becerilerinde olumlu gelişmeler görülmüştür. Çocukların büyük çoğunluğunun zıt kavramlara örnek verebildiği, eş anlamlı kelimeleri ise öğretmen rehberliğiyle kullandığı belirlenmiştir.

Öğretmen Açısından: Planlanan etkinliklerin yaş grubuna uygun olduğu, öğrenme merkezleri ve bütünleştirilmiş etkinliklerin kazanımlara ulaşmayı desteklediği görülmüştür. Görsel materyaller, tekerlemeler ve oyun temelli yaklaşımlar çocukların dikkatini canlı tutmuştur. Bazı çocukların eş anlamlı kelimeleri ayırt etmede zorlandığı fark edilmiş, bireysel destek ve tekrar gereksinimi not edilmiştir. Bir sonraki uygulamalarda küçük grup çalışmalarıyla kavram pekiştirmeye daha fazla yer verilmesi planlanmaktadır.

Program Açısından: Etkinlikler, T.C. MEB Okul Öncesi Eğitim Programı'nda yer alan bilişsel ve dil gelişimi kazanımlarıyla uyumlu şekilde uygulanmıştır. Günlük akış içerisinde oyun, sanat, Türkçe, açık alan ve erken okuryazarlık etkinliklerinin dengeli dağıldığı; kavram öğretiminin bütüncül bir yaklaşımla ele alındığı görülmüştür. Plan, çocukların aktif katılımını desteklemiş ve programın öngördüğü gelişim alanlarına hizmet etmiştir.

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

[Eş Anlamlı Kelime Kartları](#)

[Zıt Kavramlar Kartları](#)

[Uyaklı Kelime Kartları](#)

[Düşün Bul Kartları](#)

[Eğitici Türkçe Çizgi Film - Çocuklar için- Zıt Anlamlı Kelimeler](#)

[Eğitici Çocuk şarkısı- Zıt Kavramlar](#)

***Sıcak soğuk oyunu oynanabilir.

Bu ierikte yer alan yazı, fotoėraf ve sair ieriklerin, bireysel kullanım dıřında izin alınmadan kısmen ya da tamamen kopyalanması, oėaltılması, kullanılması, yayınlanması ve daėıtılması yasaktır. İeriėin tm hakları saklıdır.

