

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 2.2.2026

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı:

TAKB. Konuşma

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Müzik Alanı

MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.3. Özetleme Becerisi

KB2.3.SB3. Metin/olay/konu/durumu yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)

EĞİLİMLER

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.2. Yaratıcılık

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK 13 SOSYAL-DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ TABLOLARI

2.2. SOSYAL BECERİLERİ (SDB2)

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB1. Başkalarını etkin şekilde dinlemek

SDB2.1.SB1.G2. Muhatabının sözünü kesmeden dinler.

SDB2.1.SB1.G3. Konuşmak için sırasını bekler.

DEĞERLER

D16 SORUMLULUK

D16.1. Kendine karşı görevlerini yerine getirmek

D16.1.2. Öz bakımını doğru biçimde ve zamanında yapar.

D20 YARDIMSEVERLİK

D20.3. İyiliksever olmak

D20.3.1. İyilik yapmaya istekli olur.

EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

OB4. GÖRSEL OKURYAZARLIK

OB4.2. Görseli Yorumlama

OB4.2.SB3. Kendi ifadeleriyle görseli nesnel, doğru anlamı değiştirmeyecek bir şekilde yeniden ifade etmek

OB5. KÜLTÜR OKURYAZARLIĞI

OB5.1. Kültürü Kavrama

OB5.1.SB1. Kültürel kavramları tanımak

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı:

TAKB.3. Konuşma sürecindeki kuralları uygulayabilme

TAKB.3.a. Konuşacağı konuyu planlar.

TAKB.3.c. Konuşurken Türkçeyi doğru kullanır.

TAKB.3.e. Konuşmasında cümlenin temel öğelerini ve basit bağlaçlar kullanır.

Sanat Alanı

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.d. Sanat etkinliklerinde yaratıcı ürünler oluşturur.

SNAB.4.e. Drama etkinliklerinde yaratıcı performans sergiler.

Müzik Alanı:

MHB.2. Harekete ve dansa eşlik eden ritimlerdeki/ müzik eserlerindeki/çocuk şarkılarındaki/çocuk şarkısı formlarındaki özellikleri fark edebilme

MHB.2.a. Ritimlerdeki uzun ve kısa süre yavaş ve hızlı tempo değişikliklerini hareketle/dansla gösterir.

MHB.2.b. Müzik eserlerindeki/çocuk şarkılarındaki/çocuk şarkısı formlarındaki kalın ve ince/kuvvetli ve hafif ses farklılıklarını/yavaş ve hızlı tempo farklılıklarını hareketle/dansla gösterir.

MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme

MHB3.d. Grupla uyum içerisinde beden perküsyonu (bedenle ritim) yapar.

İÇERİKLER

Kavramlar:

Sözcükler: Kral, prenses, tüy, tatil

Materyaller: Çalışma kağıtları, boyalar, sandalye

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

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. Her çocuktan o anki duygusunu seçmesi ve "Tatilde en çok okulla ilgili neyi özlediğini" bir cümleyle söylemesi 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 "Okulumu Özledim Çocuk Şarkısı" "Bum Bum Bum Okula Gidiyorum Şarkısı" "Level Up!" hareketleri hep birlikte yapılır. (MHB3.d.) 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.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

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. (D16.1.2.)

ETKİNLİKLER

"Pırl - Her Şey Senin Beyninde Eğitici Film" izlenir.

Masalara geçilir. Çocuklardan Okul Vakti Şarkısı eşliğinde tatilleri ile ilgili neler yaptıklarını anlatan bir resim çizmeleri ve boyamaları istenir. Resimlerini arkadaşlarına sunarlar. Sunum sonrası çocukların anlattıkları bir iki cümle ile resmin üzerine yazılır ve portfolyo dosyalarına koyulur. Berat Kandili için Kart yapılır. (SNAB.4.d., E3.2.)

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taş atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir. Tatilde neler yaptıkları, nerelere gittikleri, neler gördükleri ile ilgili ayrıntılı sohbet edilir.(TAKB.3.,SDB2.1.SB1.,KB2.3.,OB5.1.)

"Bugün çok özel bir günü konuşacağız" denir ve Berat Kandili'nden bahsedilir. **"Berat, affedilmek anlamına gelir. Bu gece dualar ediliyor, iyi davranışlar yapılıyor ve büyüklerimiz bu geceyi çok özel kabul ediyor."**

Denir.(OB5.1.) "İyilik Zinciri" için çocuklar daire oluşturur. Öğretmen bir top alır ve sırayla bir çocuğa atar. Topu tutan çocuk bir iyilik cümlesi söyler: "Arkadaşıma oyuncaklarımı veririm." "Annemin işine yardım ederim." Tüm çocuklar katılana kadar oyun devam eder.(TAKB.3.,SDB2.1.SB1.,D20.3.,E2.5.)

Daha önce öğrenilen tekerleme, parmak oyunu ve şarkılar tekrar edilir.

"Kralın Oğlu - Özür Dilemek Değerler Eğitimi-Eğitici Masallar" izlenir. Hikaye hakkında sorular sorulur. Yavru aslan neden üzgündü? Yaptığı el şakası doğru mu? Arkadaşlarımıza istemedikleri halde el şakaları yaparsak neler olabilir? Vb. (OB4.2.)

"Şişman Kral ve Tüyden Hafif Prenses" Canlandırması "Şişman Kral ve Tüyden Hafif Prensesler Müziği (Devler ve Prensesler)" eşliğinde yapılır. Dramanın müziği açılır. Bir kral varmış, hep oturduğu için çok şişmanlamış kocaman bir göbeği varmış. Prenses ise hep kelekler gibi dans ettiğinden tüyden bile hafifmiş... Şimdi, erkekler şişman kral kızlar ise tüyden hafif prensesler olacak çocuklar...!(SNAB.4.e)

Müziğimizin kalın sesinde erkekler şişman olacak yanaklarını, göbeklerini şişirecek ve ağır adımlarla dans edecek. İnce ses çalmaya başladığında erkekler donacak. Kızlar bir tüy gibi zarif hareketlerle dans edecekler. Tekrar kalın ses olduğunda kızlar donacak erkekler dans edecek çocuklar..!

Müziğin en sonunda hem kalın hem de ince ses karma biçimde olduğundan birbirinize değmeden herkes dans edecek. Müzik bittiğinde ise herkes donacak diye söylenir.(MHB.2., E2.5.)

"Sandalye Kapmaca ve Don Oyun Müziği Duraklamalı" eşliğinde "Sandalye Kapmaca Oyunu" oynanır. Sınıf mevcudundan bir eksik sandalyeler daire şeklinde yan yana konur. Sandalyenin oturma kısmı dairenin dış kısmına bakar. Öğretmen müziği açar, çocuklar dans ederler. Müzik bittiğinde hemen sandalyeye otururlar. Ayakta kalan öğrenci ortadaki sandalyelerden bir tanesini alır ve oyundan çıkar.

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- Tatilde en çok ne yapmak hoşunuza gitti?
- El şakası yapmak nedir?
- Hangi şakalar sizi rahatsız eder.
- Yaptığımız şakalardan arkadaşımız hoşlanmadıysa ya da istemeyerek ona zarar verseysek ne demeliyiz?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocuklar iki gruba ayrılır. "Tatil Rol Yapma Oyunu" için doğaçlama bir oyun kurgular, bir tatil yeri seçer ve orada yapılabilecek aktiviteleri canlandırırlar. (Köy ziyareti, faklı bir şehirde akraba ziyaret vb.)

Destekleme: Çocukla bireysel olarak desteklenir, hafıza oyunu oynanır.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Velilere, çocuklarıyla birlikte Berat Kandili'nin anlamını konuşmaları önerilir. Çocuklarla birlikte dualar edilmesi ve ailece iyilik yapma etkinlikleri planlanması teşvik edilir. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

Puzzle.

Hafıza Oyunu.

İnteraktif Çalışmalar.

İnteraktif Oyunlar

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

["Taç Yapımı"](#)

[Taç Yapımı 2 Sanat Etkinliği](#)

[Şişman Kral ve Tüyden Hafif Prenses/Okul Öncesi Ritim- Hareket Çalışması](#)

[Berat Kandili Hikayesi - Küçük Cıvcıvlar - Çocuklar için Dini Hikayeler](#)

[Berat Kandili Hikayesi - Çocuklar için Dini Hikayeler](#)

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 3.2.2026

ALAN BECERİLERİ

Sanat Alanı

SNAB3. Sanata Değer Verme

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Müzik Alanı

MHB4. Müziksel Hareket

MYB5. Müziksel Yaratıcılık

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

KAVRAMSAL BECERİLER

Üst Düzey Düşünme Becerileri (KB3)

KB3.2. Problem Çözme Becerisi

KB3.2.SB1. Problemi tanımlamak

KB3.2.SB2. Problemi özetlemek

KB3.2.SB4. Problemin çözümüne ilişkin yansıtma/değerlendirmede bulunmak

EĞİLİMLER

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK 13 SOSYAL-DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ TABLOLARI

2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB1. Başkalarını etkin şekilde dinlemek

SDB2.1.SB1.G1. Dinlerken göz teması kurar.

DEĞERLER

D16 SORUMLULUK

D16.1. Kendine karşı görevlerini yerine getirmek

D16.1.2. Öz bakımını doğru biçimde ve zamanında yapar.

D19 VATANSEVERLİK

D19.2. Millî kimliğini tanımak

D19.2.5. Bilim, sanat, spor ve kültür alanında ülkesini temsil edenleri takdir eder.

EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

OB1. BİLGİ OKURYAZARLIK

OB1.1. Bilgi ihtiyacını Fark Etme

OB1.1.SB2. Bilgi türlerini fark etmek (sanatsal, gündelik vb.)

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Sanat Alanı

SNAB.3. Sanat eserlerine ve sanatçılara değer verebilme

SNAB.3.a. Sanat ve sanatçılar hakkında sorular sorar.

SNAB.3.b. Sanat eserlerinin nasıl yapıldığına ilişkin tahmin yürütür.

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.d. Sanat etkinliklerinde yaratıcı ürünler oluşturur.

Müzik Alanı:

MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme

MHB3.d. Grupla uyum içerisinde beden perküsyonu (bedenle ritim) yapar.

MYB.1. Müziksel deneyimlerinden yola çıkarak müziksel ürün ortaya koyabilme

MYB.1.a. Beden perküsyonuyla/hareketle/dansla planlı veya doğaçlama ritim üretir.

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB.1. Farklı çevre ve fiziksel etkinliklerde büyük kas becerilerini etkin bir şekilde uygulayabilme

HSAB.1.a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketlerini yapar.

İÇERİKLER

Kavramlar:

Sözcükler: Barış Manço, sanatçı

Materyaller: Çalışma kağıtları, boya kalemleri, bardak

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf/bahçe

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

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 **"Barış Manço- Günaydın Şarkısı"** **"Arkadaşım Eşek Şarkısı"** ile çocuklar dans ederler. **"Hareketsiz Robot"** hareketleri hep birlikte yapılır. (MHB3.d.) 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.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

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. (D16.1.2.)

ETKİNLİKLER

"Barış Manço Kimdir?" **"Barış Manço'dan Adam Olacak Çocuklara Tavsiyeler"** izlenir.

Masalara geçilir. "Barış Manço" sanat etkinliği **"Barış Manço Şarkıları"** eşliğinde yapılır. (SNAB.4.)

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.

Barış Manço hakkında kısa bir bilgi verilir. Barış Manço'nun 3 yabancı dili Türkçe gibi çok rahat konuşabildiğini, 4 yabancı dili ise kendini rahat anlatabilecek derecede bildiğini, kendisinin bir "Türkiye Devlet Sanatçısı" ünvanı alan bir sanatçı ve dünyayı gezen bir gezgin olduğu, yaşamış olduğu evin müzeye çevrildiği söylenir.(OB1.1.) Çocukları çok seven sanatçının yıllarca "Adam Olacak Çocuk" isimli bir televizyon programı sunduğu, orada küçük yaştaki çocuklarla bu programı yaptığı söylenir.(SNAB.3.,D19.2.5.)

"Sevimli Fare Sesli Masal" izlenir. Hikaye hakkında konuşulur.

Öğretmen ve çocuklar daire şeklinde otururlar ve öğretmenin ve çocukların elinde birer plastik bardak olur. "Bardak Ritim Çalışması - Barış Manço Yaz Dostum" müziği eşliğinde bardaklar kullanılarak ritim çalışması yapılır.

Daha sonra "Korkma Söyle Eğitici Film" izlenir. Çocuklara korktukları şeyler olup olmadığı ve neden korktukları sorulur. Bu korkularını kimlerle paylaştıkları, nasıl çözüm buldukları hakkında konuşulur.(KB3.2.)

"Evime Köyüme Oyunu" oynanır. Oyun alanı iki bölüme ayrılır, bir bölüm evimiz diğer bölüm köyümüz olarak adlandırılır. Öğrenciler adlandırılan bölümlerden birinde toplanırlar. Öğretmenin söyleyeceği evimiz/köyümüz bölümlerine geçişler yapılır.(Öğretmen öğrencileri şaşırtmak için farklı isimler söyleyebileceği gibi evimizdeyken evimiz,köyümüzdeyken köyümüz söyleyerek oyunu renklendirir) söylenenin tersi bölgede kalan veya adı söylenmeyen alana geçenler oyun dışında kalırlar.Oyun bahçede oynanabilir.(HSAB.1.,E2.5.) Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- Barış Manço'ya neden Barış ismi verilmiş?
- Barış Manço'nun mesleği nedir?
- Sizin korktuğunuz bir şey var mı?
- Peki neden korkunuzun sebebini biliyor musunuz?
- Tv'de ne tür filmler izliyorsunuz?
- Tv'de film izlerken nelere dikkat etmeliyiz?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Barış Manço'nun "Adam Olacak Çocuk" programı canlandırılır.

Destekleme: Çocuğa bireysel destek sağlanır ve "Adam Olacak Çocuk" canlandırmasında uygun rol verilir.

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

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 4.2.2026

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı

TAOB. Okuma

Fen Alanı

FBAB7. Bilimsel Çıkarım Yapma

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Müzik Alanı

MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER

KB1. Temel Beceriler (KB1)

KB1.5 Bulmak

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.7. Karşılaştırma Becerisi

KB2.7.SB2. Belirlenen özelliklere ilişkin benzerlikleri listelemek

KB2.7.SB3. Belirlenen özelliklere ilişkin farklılıkları listelemek

EĞİLİMLER

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.2. Yaratıcılık

E3.5. Merak Ettiği Soruları Sorma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK 13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

2.1. BENLİK BECERİLERİ (SDB1)

SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi)

SDB1.1.SB1. Öğreneceği yeni konu/kavram veya bilgiyi nasıl öğrendiğini belirlemek

SDB1.1.SB1.G1. Merak etmenin öğrenmeye etkisini fark eder.

SDB1.1.SB1.G2. Merak ettiği konu/kavrama ilişkin soru sorar.

DEĞERLER

D5 DUYARLILIK

D5.2. Çevreye ve canlılara değer vermek

D5.2.6. Çevresinde yaşayan canlı türlerini tanımaya istekli olur.

D18 TEMİZLİK

D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek

D18.1.2. Beden temizliğini zamanında ve özenli yapmaya gayret eder.

EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

OB1. BİLGİ OKURYAZARLIĞI

OB1.3. Bilgiyi Özetleme

OB1.3.SB3. Bilgiyi yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı

TADB.2. TAOB.2. Görsel materyallerden anlamlar üretebilme

TAOB.2.a. Görsel materyal ile ön bilgileri arasında ilişki kurar.

TAOB.2.b. Görsellerden hareketle metinle ilgili tahminde bulunur.

TAOB.2.ç. Görsel materyalleri karşılaştırarak benzerlik ve farklılıkları ortaya koyar.

Fen Alanı

FAB.7. Günlük hayatındaki fene yönelik olaylar hakkında gözlemlerine dayalı basit düzeyde bilimsel çıkarımlar yapabilme

FAB.7.a. Canlı ve cansız varlıkların niteliklerini gözlemlerine dayalı olarak ifade eder.

Sanat Alanı

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.ç.Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.

Müzik Alanı:

MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme

MHB3.d. Grupla uyum içerisinde beden perküsyonu (bedenle ritim) yapar.

İÇERİKLER

Kavramlar:

Duyu: Sert-Yumuşak

Zıt: Yavaş-Hızlı, pütürlü-kaygan

Sözcükler: Salyangoz, sümüklü böcek, reçine

Materyaller: Görsel kart, hikaye kitabı, etkinlik sayfası, boyama, makas, yapıştırıcı, büyüteç

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf/bahçe

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

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 yaparsınız? 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 [Level Up 3!](#) hareketleri hep birlikte yapılır. (MHB3.d.) 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. "Dilimizin Zenginlikleri" eylem planına uygun olarak; sınıfta salyangoz, sümüklü böcek, reçine (çam sakızı), büyüteç ve çeşitli kabuklara ait görseller ile kitap, dergi gibi materyaller kullanılarak geçici bir öğrenme merkezi oluşturulur. Oluşturulan geçici **"Doğanın Küçük İzleri"** öğrenme merkezine çocukların dikkati çekilir. Çocukların görselleri ve materyalleri incelemeleri sağlanarak tepkilerini, fikirlerini ifade etmelerine fırsat verilir. İsteyen çocukların oyun hamuru ile oynamalarına fırsat verilir.

Masaya ip ve farklı desenli çizgilerin olduğu kartlar koyulur ve çocuklar ipi kartların üzerindeki çizgilere yerleştirirler.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

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. (D18.)

ETKİNLİKLER

Ben, küçük kaplanım.

Taşta taşta atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir

Öğretmen çocukların kendisini görebileceği şekilde oturur ve evinin bahçesine çıktığında toprakta, betonda, yapraklarda ıslık ıslık parlayan bir şey gördüğü söylenir. Çocuklara bunun ne olabileceğini sorulur ve her bir çocuğun konuşmasına fırsat tanınır.Daha sonra o parlak ıslık ıslık izlerin sahibinin bir salyangoz ya da sümüksü böcek olabileceği sonucuna ulaşılmaya çalışılır.Daha önce hiç sümüksü böcek ya da salyangoz görüp görmedikleri, aralarında ne gibi bir fark olduğu sorulur. (OB1.3.SB3.) Salyangoz ve sümüksü böceklerin özellikleri, sert mi yumuşak mı? Yavaş ya da hızlı hareket etmeleri, ne yedikleri, nerelerde bulundukları hakkında sohbet edilir. "Salyangozlar ve sümüksü böcekler nemli ve gölgeli alanları severler. Salyangozların sırtında sert bir kabuk varken, sümüksü böceklerin koruyucu bir kabuğu yoktur. Reçine ise ağaçların kendi yaralarını iyileştirmek için salgıladığı, yapışkan ve kokulu bir sıvıdır." bilgileri çocuklarla paylaşılır. Sümüksü böcek ya da salyangoz ile ilgili [Salyangoz mu? Sümüksü Böcek mi?](#) Eğitici filmi izlenerek desteklenir.

Çocuklar iki gruba ayrılır, yere yüzüstü uzanırlar. Bir bitiş noktası belirlenir ve öğretmenin komutuna göre hızlı ve yavaş sürünürler. Önce bitişe gelen grup oyunu kazanır ve alkışlanır.

[Sümüksü Böcek Duvarda Gezecek Şarkısı](#) eşliğinde [Sümüksü Böcek Parmak Oyunu](#) oynanır. Öğretmen önce parmak oyununun sözlerini söyleyerek hareketlerini yapar. Daha sonra öğretmen önce kendisi söyler, sonra çocuklar tekrar ederler.

SÜMÜKSÜ BÖCEK PARMAK OYUNU

Sümüksü Böcek

Duvarda Gezecek

Annesi Onu Yanağından Öpecek

Babası Dişçi Tıkır Tıkır Tıkır

Annesi Aşçı Fokur Fokur Fokur

Ablası Manken Tık Tık Tık

Abisi Boksör Güm Güm Güm...

[Sümüksü Böcek Evini Arıyor Hikâyesi](#) etkileşimli olarak okunur. Hikayedeki bilinmeyen kelimeler çıkarılır.

Bilinmeyen kelimeler hakkında çocuklarla konuşulur.(E3.5.)

Okunan kitapta belirlenen bilinmeyen kelimelere yönelik Söyle-Çiz etkinliği için masalara geçilir. Çocuklara etkinlik sayfası dağıtılır. Hikayede belirledikleri bilinmeyen kelimelerden reçinenin, salyangoz ve sümüksü böceğin nasıl bir şey olabileceği sorulur. Çocuklar önce [Hayvanları Tanıyalım: Çocuklar İçin Eğlenceli ve Öğretici Salyangoz Şarkısı](#) eşliğinde belirlenen yerlere salyangoz, reçine ve sümüksü böcek çizerler.(SNAB.4.,E3.2.) Daha sonra çocuklara gerçek salyangoz, sümüksü böcek ve reçine görsellerini dağıtılır ve ilgili alana yapıştırılmaları istenir.Çocuklara kendi çizdikleri salyangoz, sümüksü böcek ve reçine ile gerçek salyangoz, sümüksü böcek ve reçine arasında fark olup olmadığı, fark varsa neler olduğu sorulur. (TADB.2.,KB2.7.)

Ardından okul bahçesinde bu canlıların izlerini sürme ve reçine keşfi fikri ortaya atılır. Çocuklar bu konuda sahip oldukları bilgilerden yola çıkarak nelere ihtiyaçları olduğunu (büyüteç vb.) belirler. (SDB1.2.SB1.G2. İhtiyaçlarını tanımlar). Sınıftaki büyüteçler bahçede çocuklara verilmek üzere alınır. Çocuklar sıraya geçerler ve bahçeye çıkılır.Çocukların çağrıldığında bir araya gelecekleri bir alan belirlenir.Öğretmen sınıfı eşit sayıda gruplara ayırır ve her gruba büyüteçler dağıtılır.(KB1.5) Çocuklar -etkinlik öncesi temin edilmiş büyüteçlerle- ağaç gövdelerinde reçine ve yapraklarda parlak izler ararlar. (D5.2.6.) Reçinenin yapışkan dokusu ve kokusu, salyangozların bıraktığı parlak izler yerinde incelenir. İncelemenin ardından çember olmak için daha önceden belirlenen alanda toplanılır. Çocuklara ağaçlarda reçine bulup bulamadıkları sorulur. Reçine varsa incelenir, her çocuğun reçineye dokunmasına izin verilir. Reçinenin pütürlü mü kaygan mı, yapışkan mı değil mi olduğu sorulur.Reçinenin, çoğunlukla çam ve kozalak ağaçlarında bulunduğu, ağaçların, dış etkenlerden kendilerini koruması ve yaralarını iyileştirmesi için

salgıladıkları doğal sıvılar olduđu söylenir. Reçinenin çam sakızı diye de bilindiğı söylenir. (FAB.7.,SDB1.1.SB1., D5.2.) Daha sonra çocuklar açık alanda istedikleri gibi oynar. Bu sırada öğretmen çocukları gözlemler.

Salyangoz Oyunu oynamak için öğretmen ve öğrenciler arka arkaya tek sıra şeklinde bir birilerinin belinden tutarak dizilirler. Sıranın en başındaki kişi ebe olur ve sıradaki arkadaşlarından kopmadan, Salyangoz sıranın en sonundaki kişiyi yakalamaya çalışır.Ebeye oyunu sıkıcılıktan kurtarmak adına istenilirse, yakalaması için belirli bir süre verilebilir.

Yakalayamazsa kuyruğa geçer, bir sonraki kişi ebe olur.Eğer kuyruktaki kişiyi yakalarsa, yakalanan kişi oyundan çıkar.Kuyrukta iki kişi kalıncaya kadar oyun devam eder.(E2.5.) Oyunun ardından çocuklar sıra olurlar ve sınıfa geçilir.

Öğretmen sınıfı iki gruba ayırır. Grubun bir tanesinin ismi salyangozlar, diğerinin adı sümüklü böcekler konur. Masalara geçilir ve salyangozlar ve sümüklü böceklerle ilgili hafıza oyunu masaya koyulur ya da dijital ortamda Salyangoz mu? Sümüklü Böcek mi? Hafıza oyununu açılır. [Online Zamanlayıcı](#) hazırlanır. Önce bir grup, sonra diğer grup üyeleri oynar.En hızlı oyunu tamamlayan grup oyunu kazanır.

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- Salyangoz ve sümüklü böcek daha önce hiç gördünüz mü?
- Nasıl ortamları severler?, Neler yerler?
- Reçine nerelerde bulunur?
- Salyangoz gibi sürünmek seni yordu mu?
- Sürünürken hızlı mı yavaş mı gitmek daha kolay?
- Salyangoz ve sümüklü böcek söylerken hangi sesi çıkarıyoruz? (Sssss)
- Çizdiğin reçine ile ağaçta gördüğün reçine benziyor mu?
- Reçine eline yapışınca ne hissettin?"
- Salyangozun kabuğu sert mi yumuşak mı?
- Sümüklü böcek ve salyangozun bedeni sert mi yumuşak mı?
- Çocuklara, "Salyangoz ve sümüklü böceklerle ilgili en çok neyi merak ediyorsunuz?
- Bir daha bahçeye çıktığımızda başka hangi canlıların izini sürebiliriz?
- Sümüklü böcek olsan evini nerede arardın?

FARKLIlaştırma:

Zenginleştirme: Çocuklar salyangoz kabuğu veya sümüklü böcek figürleri yapımı için boyalar, artık materyaller ve renkli kağıtlarla salyangoz ve sümüklü böcek yaparlar.

Destekleme: İhtiyacı olan olan çocuklarla bireysel çalışma yapılır. Konu ile ilgili görseller üzerinde konuşulur. Kağıt kesme çalışmasında desteklenebilir.

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

Aile Katılımı: Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Ailelere haber mektubu ile çocuklarla birlikte çevre gezisi yapmaları, bu gezilerde salyangoz ya da sümüklü böcek ve onların izlerini aramaları, reçine toplamaları, bunları birlikte incelemeleri; reçinelerin dokusu, görünüşü hakkında sohbet etmeleri önerilir. Salyangoz, sümüklü böcek ve reçine hakkında konuştuktan sonra doğada gördüklerini A4 kâğıdına çizmeleri istenir. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

[Puzzle](#)

[Hafıza Oyunu](#)

[İnteraktif Çalışmalar](#)

[İnteraktif Oyunlar](#)

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

[Salyangoz Şarkısı, Salyangoz Şarkısı | İlginç Hayvan Şarkıları](#)

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 5.2.2026

ALAN BECERİLERİ

Fen Alanı

FBAB1. Bilimsel Gözlem Yapma

FBAB6. Deney Yapma

Matematik Alanı

MAB4. Veri İle Çalışma ve Veriye Dayalı Karar Verme

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Müzik Alanı

MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER

Temel Beceriler (KB1)

KB1.5 Bulmak

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.7. Karşılaştırma Becerisi

KB2.7.SB3. Belirlenen özelliklere ilişkin farklılıkları listelemek.

KB2.10. Çıkarım Yapma Becerisi

KB2.10.SB1. Mevcut bilgisi dâhilinde varsayımda bulunmak.

EĞİLİMLER

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB1. Başkalarını etkin şekilde dinlemek

SDB2.1.SB1.G2. Muhatabının sözünü kesmeden dinler.

DEĞERLER

D18 TEMİZLİK

D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek

D18.1.2. Beden temizliğini zamanında ve özenli yapmaya gayret eder.

EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

OB4. GÖRSEL OKURYAZARLIK

OB4.1. Görseli Anlama

OB4.1.SB1. Görseli algılamak

OB4.1.SB2. Görseli tanımak

OB7. VERİ OKURYAZARLIĞI

OB7.2. Veri Oluşturma

OB7.2. SB1. Araştırma tasarlamak

OB7.2. SB2. Veri toplamak

OB7.5. Verileri Görselleştirme

OB7.5.SB1. Grafiklerin ve haritaların yapısını tanımak
OB7.5.SB2. Veriyi grafik ve harita olarak görselleştirmek

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Fen Alanı

FAB.1. Günlük yaşamında fene yönelik olaylara/olgulara ve durumlara yönelik bilimsel gözlem yapabilme

FAB.1.b. Materyallerin gözlemlenebilir özellikleriyle ilgili verileri duyuları aracılığıyla toplar.

FAB.1.c Yakın çevresindeki canlı/cansız varlıklara yönelik elde ettiği verileri açıklar.

FAB.6 Merak ettiği konular/olay/ durum hakkında deneyler yapabilme

FAB.6.a. Basit düzeyde deney tasarlamak için malzemeler seçer.

FAB.6.b. Merak ettiği konuya ilişkin basit düzeyde deney tasarlar.

Matematik Alanı

MAB.12. Elde ettiği/eriştiği verileri düzenleyebilme

MAB.12.a. Problemi cevaplamak için veri toplanacak kaynakları söyler.

MAB.12.b. Veri toplar.

MAB.12.c. Elde ettiği verilerin somut modelini oluşturur.

MAB.13. Problemlerin çözümüne yönelik bulgulara ulaşabilme

MAB.13.a. Elde ettiği/eriştiği verileri analiz etmek için ne yapması gerektiğini söyler.

MAB.13.b. Elde ettiği/ulaştığı verileri analiz eder.

MAB.14. Problemlerin çözümüne ilişkin bulguları yorumlayabilme

MAB.14.a. Ulaştığı sonuçları çeşitli yollarla ifade eder.

MAB.14.b. Elde ettiği sonuçlara ilişkin görüşlerini söyler

Sanat Alanı

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.ç. Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.

Müzik Alanı:

MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme

MHB3.d. Grupla uyum içerisinde beden perküsyonu (bedenle ritim) yapar.

İÇERİKLER

Kavramlar:

Renk: Şimdiye kadar öğrenilen tüm renkler

Sözcükler: Sanat, sanatçı, sergi, tuval, ateşböceği

Materyaller: Çalışma kağıtları, boya kalemleri, balon, farklı renkte nesneler, ip, karton, karton kutu ya da strafor, abeslang çubuk, renkli evalar/kağıtlar, tam yağlı süt, kağıt tabak, kulak temizleme çubuğu, bulaşık deterjanı, gıda boyaları, beyaz örtü, renkli kartlar.

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf/Bahçe

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

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 . [Dinozor - Onur Erol Sabah Sporu](#) hareketleri hep birlikte yapılır. (MHB3.d.) Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklara "Bugün nerede oynamak istersin?" diye sorulur. (E2.5.) 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.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

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. (D18.)

ETKİNLİKLER

[Kiki Model Arıyor Eğitici Film](#) izlenir.

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek dikkatin toplanması sağlanır, minderlere geçilir. (E3.1.)

Çocuklara şimdiye kadar hangi renkleri öğrendiğimiz ile ilgili sohbet edilir. Kırmızı sarı mavi renklerinin ana renkler olduğunu ve bu renklerin birbiri ile karışımından farklı renkler ortaya çıktığını, bu ortaya yeni çıkan renklere ara renkler denildiğini hatırlatılır. Ana ve ara renklerin oluşumu konuşulurken, çocukların arkadaşlarının sözünü kesmeden sırayla konuşmalarına rehberlik edilir. (SDB2.1.SB1.G2.) Kırmızı ve sarı, sarı ve mavi, kırmızı ve mavi renklerin karışımı ile ortaya çıkan renkler sorulur. Öneriler kısmında bulunan [Ara Renkleri Öğretme Hikayesini](#) kullanarak ana ve ara renkleri tekrar eder. Çocuklardan her birinin sınıfta ana renklerden bir nesne bulmaları istenir. Bulunan nesneler incelenir. (KB1.5) Buldukları nesnenin adını ve rengini söylemeleri istenir. Sonra da ara renklerden bir nesne bulmaları istenir. Çocukların buldukları nesnelerin adı, rengi, şekli sorulur, söyledikleri rengin hangi renklerin karışımından oluştuğu sorulur, gerektiğinde ipucu verilir. (OB4.1.SB1., OB4.1.SB2.).

Masaya şimdiye kadar öğrenilen ana ve ara renklerden oluşan oyuncaklar koyulur. Öğretmenin elinde ise yine aynı renklerde evalar/kağıtlar vardır. İki çocuk karşılıklı olarak oyuncakların oldukları masanın etrafına geçerler. Öğretmen ana renkleri gösterdiğinde onlar da aynı rengi gösterirler. En hızlı yapan çocuk oyunu kazanır.

Öğretmen ara renklerden bir tanesini kaldırdığında (Yeşil) çocuklar da o ara rengi oluşturan renkleri eline alacaklardır

(Mavi-Sarı). Oyunda tüm çocukların oynamasına özen gösterilir.

(***Renklerde zorlanan çocuklar varsa mutlaka gerekli notlar alınmalı ve gerekirse zorlanan çocuklara özel etkinlikler hazırlanmalıdır.)(OB4.1.)



[Renklerle Dans Eden Ateşböcekleri Hikâyesi](#) izlenir. Hikaye hakkında sohbet edilir. Tuval nedir? Sanatçı kimdir? Eserler nerelerde sergilenir? Vb.

Merak duygusunu artırmak için masalara geçilir ve, "Sizce renkleri sütte dans ettirmek için hangi malzemelere ihtiyacımız olabilir?" diye sorularak çocukların deney malzemelerini (süt, deterjan, boya) tahmin etmeleri ve seçmelerini sağlanır. (FAB.6.a.) [Renklerin Dansı Deneyi](#) için malzemeler (süt, gıda boyası, deterjan) masaya koyulur, incelenir. Öğretmen "Sizce renkler sütte nasıl dans eder?" sorusunu yöneltir. Çocukların yanıtları dinlenir. Malzemeler incelendikten sonra çocuklara "Bu malzemelerle deneyi nasıl yapmalıyız, sırayla ne koymalıyız?" sorusu yöneltilerek basit bir deney tasarımı yapmaları istenir (FAB.6.b.). Çocuklar kulak çubuklarını süte batırarak renklerin hareketini gözlemler ve sonuçları arkadaşlarıyla tartışır (FAB.6.,KB2.10.SB1.,E1.1.).

Deney sonrası oluşan renk cümbüşünden ilham alınarak sanat etkinliğine geçilir [Renklerin Dansı Şarkısı](#) şarkısı eşliğinde çocuklar istedikleri boyalarla özgün resimler yaparak kendi "Dans Eden Renkler" sergilerini oluştururlar (SNAB.4.ç.).

Sınıftaki renk keşfi, bahçeye taşınır (Hava uygun değilse sınıfın farklı köşeleri kullanılır). Öğretmen çocuklara renk kartları dağıtılır. "Şimdi birer doğa dedektifi olacağız ve bahçemizdeki renkleri araştıracağız" diyerek araştırma sürecini başlatır (OB7.2.SB1.). Çocuklar bahçeyi gezerek, görme ve dokunma duyularını kullanarak çevrelerindeki nesnelerin özelliklerini incelerler (FAB.1.b.). Her çocuğa verilen renk kartına uygun nesneleri (yaprak, taş vb.) kaynak olarak kullanıp toplarlar (MAB.12.a., MAB.12.b., OB7.2.SB2.).

"Topladığımız bu verileri herkesin anlayabileceği şekilde nasıl düzenleyebiliriz?" diye sorulur. Çocuklar nesneleri renklerine göre yan yana veya üst üste dizerek somut bir grafik (model) oluştururlar (MAB.12.c., OB7.5.SB2.). Oluşturulan bu grafiğin yapısı incelenir; sütunlar ve gruplar fark edilir.(OB7.5.SB1.).

Sıra analize gelir. Öğretmen "Bu grafiğe bakarak ne söyleyebiliriz, en çok hangi renk var?" diye sorarak analiz sürecini başlatır (MAB.13.a.). Çocuklar grafiği inceleyerek "Yeşiller, kırmızılardan daha çok" veya "Mavi hiç yok" gibi çıkarımlarda bulunup verileri analiz ederler (MAB.13.b., MAB.4.c., KB2.7.SB3.). Ulaştıkları sonuçları kendi cümleleriyle ifade ederler (MAB.14.a., FAB.1.c.) ve bu sonuçlar hakkındaki (neden o rengin çok/az olduğu gibi) görüşlerini söylerler (MAB.14.b.). Etkinlik sürecinde çocukların renkleri ayırt etme, tahmin yürütme ve grup içi iletişim becerileri gözlemlenir, daha sonra sınıfa geri dönülür.

[Dikkat ve Renkler Oyunu](#) için iki öğrenci masaya geçer ve ortaya şimdiye kadar öğrenilen renkte nesneler koyulur. Öğretmenin komutlarına göre çocuklar hareket eder ve en sonda öğretmen hangi rengi söylerse o rengi alan çocuk oyunu kazanır.(E2.5., E3.1., OB4.1.)

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- Bugün deney yaparken malzemeleri nasıl seçtik?
- Bahçede oluşturduğumuz grafikte en çok hangi renk çıktı?
- Sence neden o renkten daha çok bulduk?
- Renklerin dansı deneyinde seni en çok şaşırtan ne oldu?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: İleri düzeydeki çocuklar için sadece üç ana renk verilip "kendi morunu, turuncunu, yeşilini de oluşturup özgün çalışma yapması" istenebilir.

Destekleme: Kağıt kesme çalışmasında desteklenebilir. Hafıza oyunları oynanır ve renkler üzerinde durulur. Renkleri ayırt etmekte zorlanan çocuklar için görsel kartlarla eşleştirme desteği verilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Ailelere, evde çocuklarıyla birlikte "Gökkuşağı Salatısı" (farklı renk sebzelerle) yapmaları önerilir. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

[Puzzle.](#)

[Hafıza Oyunu.](#)

[İnteraktif Çalışmalar.](#)

[İnteraktif Oyunlar](#)

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

Öğretmene Not: Etkinlikler çocukların ilgi ve dikkat sürelerine göre aynı gün içinde veya iki güne bölünerek uygulanabilir.

[Renkler Şarkısı](#)

[Ara Renkleri Öğretme Hikayesi](#)

[Renkler Şarkısı - Ezo SUNAL](#)

Hop Hop ve Renkli Kaydırak Eğitici Video

Renkler Şarkısı

RENKLER ŞARKISI

Açığı var koyusu var
Her biri ayrı güzel
Sarı mavi kırmızı
Aslında ana renkler

Hepsi birleşip birden
Oluşur yeni renkler
Yeşil turuncu mor
Bunlarda ara renkler

Çocuklarla parmak oyunlarıyla renkleri tekrar etmek amacıyla [Renkler Parmak Oyunu](#) renkli balonlar kullanılarak söylenebilir.

RENKLER PARMAK OYUNU

-Yeşil parmağım (2) Neredesin?

Burdayım

Nasılsın efendim

Teşekkür ederim

Parmak kaç 2

-Turuncu parmağım (2) Neredesin?

Burdayım

Nasılsın efendim

Teşekkür ederim

Parmak kaç 2

(Öğrenilen tüm renkler sırasıyla söylenir.)

-Bütün Renkler (2) Neredesin?

Burdayım

Nasılsın efendim

Teşekkür ederim, Renkler kaçın 2

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 6.2.2026

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı

TAE0B. Erken Okuryazarlık

Matematik Alanı

MAB6. Sayma

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Müzik Alanı

MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER

Temel Beceriler (KB1)

KB1.1 Saymak

KB1.3 Yazmak

EĞİLİMLER

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK13 SOSYAL-DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ TABLOLARI

2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)

SDB2.3. Sosyal Farkındalık Becerisi

SDB2.3.SB1. Sosyal ipuçlarını dikkate almak

SDB2.3.SB1.G1. Sözel ve sözel olmayan sosyal ipuçlarının etkisini fark eder.

SDB2.3.SB1.G2. Sözel ve sözel olmayan sosyal ipuçlarını tanır

DEĞERLER

D18 TEMİZLİK

D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek

D18.1.2. Beden temizliğini zamanında ve özenli yapmaya gayret eder.

EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

OB1. BİLGİ OKURYAZARLIĞI

OB1.3. Bilgiyi Özetleme

OB1.3.SB2. Bilgiyi sınıflandırmak

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı

TAE0B.1. Yazı farkındalığına ilişkin becerileri gösterebilme

TAE0B.1. b. Yazı yönünü gösterir.

Matematik Alanı

MAB.1. Ritmik ve algısal sayabilme

MAB.1.a. 1 ile 20 arasında birer ritmik sayar.

MAB.1.b. 1 ile 20 arasında nesne/varlık sayısını söyler.

MAB.1.c. 1 ile 5 arasında nesnelerin/varlıkların miktarını bir bakışta söyler.

Sanat Alanı

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.ç. Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.

Müzik Alanı:

MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme

MHB3.d. Grupla uyum içerisinde beden perküsyonu (bedenle ritim) yapar.

İÇERİKLER

Kavramlar:

Sayı/Sayma:1-8 arası sayısı

Sözcükler:

Materyaller: Çalışma kağıtları, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, renkli evalardan oyun materyali, parkur materyali

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

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 **"TokoTokoTok (Rüyamda) Şarkısı"** hareketleri hep birlikte yapılır. (MHB3.d.) 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. Tepsi ya da ona benzer geniş bir kaba tuz, kinetiks kum vs. koyular ve çocukların sayılar yapmasına olanak sağlanır.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

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. (D18.)

ETKİNLİKLER

Çocukların sayının yönünü görsel olarak fark edebilmesi için örnekleyici **"Sayıları Öğreniyorum Eğitici Film - 5 Sayısına Kadar"**, **"Sayıları Öğreniyorum Eğitici Film - 8 Sayısına Kadar"**, (*Şimdiye kadar öğrenilen sayıya kadar izlenir.) ve **"Rakamları Öğren / Okul Öncesi Eğitici Video"** amaçla izletilir.

Sanat etkinliğinde çocuklar resmi boyarlar ve öğrendikleri kadar ya da istedikleri kadar mum kullanmalarına fırsat verilir. Çalışma **"Sayılar Şarkısı"** eşliğinde yapılır. Çocuklara etkinlikte kaç mum kullandıkları sorularak sayma pekiştirilir.(SNAB.4.)

Ben, küçük kaplanım.
Taştan taşa atlarım.
Minderleri görünce
Üstlerine zıplarım.
Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.

Çocuklara daha önce öğrendiğimiz sayıları sorulur. Daha önce öğrenilen sayılar tahtaya yazılarak ve parmaklar kullanılarak tekrar edilir. Tahtaya bir sayı çizilir, önce ve sonra hangi sayı gelmeli diye sorulur. Sayıları yazarken ters yazılmamasına dikkat edilmesi gerektiği hatırlatılır. Masaya bir daire çizilir ve 1,2,3,4,5,6,7,8 vb sayıların bulunduğu kartlar, küçük boy oyuncaklar koyulur. Kartlar ters olarak tutulur, çocuk bir tane kart çeker ve oradaki sayıyı söyler. Sayı kadar oyuncakları dairenin içine koyar(OB1.3.) ve öğretmenin söylediği hareketi yapar.(3 defa zıpla, 5 defa el çırp, 2 defa kendi etrafında dön gibi) Gerektiğinde ipucu verilir. Bu etkinlik tüm çocuklar tarafından yapılır.(MAB.1.,KB1.1,SDB2.3.SB1.)

"Yaramaz Sayılar Nerede? Hikâyesi " izlenir. Hikâye, dikkat çekme ve bağlam oluşturma amacıyla görsel destekli olarak sunulur. İzleme sonrasında çocukların düşüncelerini ifade etmelerine ve hikâye ile etkinlikler arasında ilişki kurmalarına fırsat verilir.

"Sağ Elimde Beş 5 Parmak (Say Bak) Şarkısı" tekrar edilir. Şarkı, ritim ve söyleyişin doğru şekilde anlaşılabilmesi için model olarak izletilir. Ardından çocuklar şarkıyı öğretmen eşliğinde tekrar eder; müzik etkinliği çocukların aktif katılımıyla sürdürülür.

SAĞ ELİMDE BEŞ PARMAK

Sağ elimde beş parmak
Sol elimde beş parmak

Say bak, say bak, say bak
1,2,3,4,5 1,2,3,4,5

Hepsi eder on parmak
Sen de istersen say bak
Say bak, say bak, say bak
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

"Okul Öncesi Renk ve Sayı Oyunu" için önceden hazırlanan oyun materyalleri masaya koyulur (Sayılar ve altyazıda renkleri, iki tane, içerisinde dairelerden oluşan kağıt) ve bir parkur hazırlanır. Parkur sonunda çocuklar sayı ve renklere dikkat ederek oyun tamamlarlar.(E2.5.)

Çocuklar erken okuryazarlık çalışmaları için masaya alınır, çalışmalar yapılır. Çalışmayı erken bitiren çocuklara (her çocuğa yaptırılmalıdır) "öğrendikleri rakamlar" rakamını tahtada da yazdırılır. (TAE0B.1.,KB1.3)

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- Şimdiye kadar hangi sayıları öğrendik?
- Sayılar bizim için neden gerekli?
- Sayılar olmasaydı ne olurdu?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Sayıları ritmik olarak sayar. Sayı kartları karıştırılır ve çocuklardan bu kartları doğru sıraya koymalarını istenir. Daha sonra aradaki bazı kartlar eksik bırakılır, eksik olan sayıları tahmin etmeleri sağlanır. Çocuklarla birlikte çevrelerindeki sayıları fark etmeye yönelik bir sohbet yapılır. Örneğin: "Bu odada kaç tane pencere var?", "Saatte hangi sayılar var?" gibi sorular sorarak sayılarla bağlantı kurdurulur.Çocuklardan, günlük hayatta sıkça gördükleri sayıları söylemelerini istenir. (örneğin: telefon numarası, araba plakası, ev numarası).

Destekleme: Sayıları tanımakta veya saymakta zorlanan çocuklar için görsel kartlar daha büyük puntolarla gösterilir. Birebir desteğe ihtiyaç duyan çocukla nesneler tek tek sayılarak eşleştirme çalışması yapılır.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Velilere "Evde çocuğunuzla birlikte masadaki tabakları veya çatal kaşıkları sayarak sofraya kurmasına yardım etmesini isteyin." diyerek basit bir yaşam becerisi sorumluluğu vermelerinin "hayatla ilişkilendirme" açısından önemli olduğu vurgulanır. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

[Puzzle,](#)

[Hafıza Oyunu,](#)

[İnteraktif Çalışmalar,](#)

[İnteraktif Oyunlar](#)

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

["Sayıları Öğreniyorum Eğitici Film - 15 Sayısına Kadar"](#)

[Kostüm Dolabı Hikayesi](#)

["Sayılar Tekerlemeleri"](#)

SAYILAR TEKERLEMESİ

- 1 Kapıyı açsın çilingir
- 2 Kapıda kaldı parmak kilidi
- 3 Söylemesi güç
- 4 Pencereyi ört
- 5 Camdan giren güneş
- 6 Boyum seni aştı
- 7 Sen çok yaşa emi
- 8 Sağlıklıdır ceviz
- 9 Yazın çıkar karpuz
- 10 Tekerlemem burda son

[Çocuklar İçin Sayı ve Rakam Eğitimi Etkinliği"](#)

Bunun için masaya kareler çizilir, her karenin altına sayılar yazılır ve sınıftaki küçük boyutlu oyuncaklardan sayı kadar nesne koymaları istenir.

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 9.2.2026

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı:

TAE0B. Erken Okuryazarlık

Matematik Alanı

MAB6. Sayma

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Müzik Alanı

MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER

Temel Beceriler (KB1)

KB1.1 Saymak

KB1.3 Yazmak

KB1.4 Çizmek

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.5. Sınıflandırma Becerisi

KB2.5.SB2. Nesne, olgu ve olayları ayırtırmak veya bölmek

EĞİLİMLER

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

E3.2. Yaratıcılık

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK13 SOSYAL-DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ TABLOLARI

2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB1. Başkalarını etkin şekilde dinlemek

SDB2.1.SB1.G1. Dinlerken göz teması kurar.

SDB2.1.SB1.G2. Muhatabının sözünü kesmeden dinler.

DEĞERLER

D18 TEMİZLİK

D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek

D18.1.2. Beden temizliğini zamanında ve özenli yapmaya gayret eder.

EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

OB4. GÖRSEL OKURYAZARLIK

OB4.1. Görseli Anlama

OB4.1.SB1. Görseli algılamak

OB4.1.SB2. Görseli tanımak

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı:

TAE0B.1. Yazı farkındalığına ilişkin becerileri gösterebilme

TAE0B.1.b. Yazı yönünü gösterir.

TAE0B.6. Yazma öncesi becerileri kazanabilme

TAE0B.6.a. Yazma için uygun oturma pozisyonu alır.

TAE0B.6.b. İstenilen nitelikte yazar ve çizer.

Matematik Alanı

MAB.1. Ritmik ve algısal sayabilme

MAB.1.a. 1 ile 20 arasında birer ritmik sayar.

MAB.1.b. 1 ile 20 arasında nesne/varlık sayısını söyler.

MAB.1.c. 1 ile 5 arasında nesnelerin/varlıkların miktarını bir bakışta söyler.

Sanat Alanı

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.ç.Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.

Müzik Alanı:

MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme

MHB3.d. Grupla uyum içerisinde beden perküsyonu (bedenle ritim) yapar.

İÇERİKLER

Kavramlar:

Sayı/Sayma:9 Sayısı (1-20 Arası Sayılar)

Sözcükler: 9 sayısı, maymun

Materyaller: Çalışma kağıtları, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, oyun hamuru

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

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 **"Jungle Boogie Dance"** ve **"Çocuklar İçin Zumba"** hareketleri hep birlikte yapılır. (MHB3.d.) 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.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

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. (D18.)

ETKİNLİKLER

["9 Rakamını Öğreniyorum - Okul Öncesi Video"](#) izlenerek çocukların görsel ve işitsel dikkatlerini konuya yoğunlaştırmaları sağlanır.

Çocuklar masaya alınır ve "9 sayısından maymun" sanat etkinliği ["Haydi 1-2-3 Diye Sayalım Şarkısı"](#) eşliğinde uygulamaları için fırsat verilir. Ürün oluşturma sürecinde bireysel farklılıklar gözetilir. (SNAB.4.ç.)

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taş atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.

Geçmiş öğrenmelerin hatırlanması amacıyla çocuklara daha önce öğrendiğimiz sayılar sorulur. Önce 1'den 9'a kadar olan rakamlar sırasıyla gösterilir.(MAB.1.,KB1.1) Her rakam için, çocuklardan çevrelerinde gördükleri bir nesne yada hayvanların özelliklerini söylemeleri istenir. Örneğin, 4 için "2 kapı kolu, 4 tekerlekli araba, 8 bacaklı örümcek vb.", 9 rakamına gelindiğinde, öğretmen "Bugün 9'u öğreneceğiz!" diyerek konuyu tanıtır. Çocuklara "Dokuz doğurmak" deyimini daha önce duyup duymadıkları sorulur. Çocukların anlayacağı bir dille (bir şeyi çok büyük bir merakla ve heyecanla beklemek anlamında) açıklanır. "Çocuklar, doğum gününüzü beklerken çok heyecanlanırsınız ya, işte büyükler bu duruma 'Dokuz doğurmak' derler. Biz de bugün 9 rakamını öğrenmeyi dokuz doğurarak (merakla) bekledik mi?" şeklinde bir sohbet başlatılarak deyim somutlaştırılır.Sınıftan daha önce masaya koyulan oyuncak, kukla, kalem gibi nesneler de çocuklarla birlikte sayılır.(KB1.1) Böylelikle çevrelerindeki sayısal ilişkileri fark etmeleri sağlanır.

9 rakamının yazılışı, yazılış yönü vurgulanarak gösterilir. (TAEOB.1.b.,E3.1.) Sayıları yazarken ters yazılmaması gerektiği söylenir. Öğretmen rehberliğinde hep birlikte işaret parmağıyla havada 9 rakamı çizme çalışması yapılarak 9 sayısının yazım yönünü fark etmeleri için havada parmakla çizme çalışması yapmaları konusunda fırsat verilir. (E3.1.,KB1.4) Masaya 1,2,3,4,5,6,7,8,9 vb sayıların bulunduğu kartlar koyulur. Bu kartlardan 9 rakamının bazılarının yazılışı ters olmalıdır. Çocuklardan doğru yazılmış 9 sayılarını bulmaları istenir. Masaya konulan kartlar arasından doğru ve ters yazılmış 9 rakamlarını karşılaştırmaları için çocuklara fırsat verilir ve doğru olanı ayırt etmeleri sağlanır.(E3.1.) Masaya lego vb. küçük oyuncaklar dökülür ve önce dokuzarlı olarak oyuncakları daire içine alınır, daha sonra çocuklardan dokuzarlı gruplayarak çizmeleri istenir. Nesneleri dokuzarlı gruplama çalışması sırasında sınıflandırma becerileri gözlem yoluyla değerlendirme yapılır. İhtiyaç duyan çocuklara bireysel rehberlik sağlanır. (KB2.5.) Oyun hamurundan 1-9 arası sayılar yapılır. Oyun hamuru ile sayı oluşturma sürecinde çocukların bireysel farklılıkları gözetilir. (E3.2.) Günlük yaşamdan örnekler verilerek "9 yaşında bir arkadaşın var mı?" veya "Saatte 9 sayısını görebilir misin?" vb. sayı kavramını somutlaştırmaları desteklenir.

Görsel okuryazarlık kapsamında [9 Sayısı Flash Kartları ve Slayt Gösterisi](#) incelenerek çocukların görseli anlamlandırmaları sağlanır. (MAB.1., OB4.)

["Dokuz \(9 \) Rakamının Hikayesi"](#) ile konunun pekiştirilmesi sağlanır.

Çocuklara 9 rakamından yaptıkları maymun hakkında sorular sorulur. (Daha önce gördün mü? Maymunlar ne yemeyi severler? Nerelerde yaşarlar? Nasıl ses çıkarırlar? Vb.) Maymun figürü üzerinden yapılan sohbetle çocukların hayvanlar hakkındaki mevcut bilgileri ile yeni öğrendiklerini [karşılaştırmaları için fırsat verilir.](#) ["Maymunlar Neden Muz Yemeyi Sever? | Okul Öncesi Eğitici Animasyon"](#) , ["Alpi İle Hayvanları Öğreniyoruz - Maymunlar - Hayvanları Tanıyalım Okul Öncesi Çizgi Film"](#) izlenerek konu zenginleştirilir.

Çocuklar erken okuryazarlık çalışmaları için masaya alınır. Çalışmalar yapılır. Erken okuryazarlık çalışmaları kapsamında masa başında yapılan çizgi ve rakam çalışmalarında; kalem tutma, oturma pozisyonu ve yönerge takibi

konularında süreçte rehberlik edilir. Çalışmasını tamamlayan çocukların tahtada uygulama yapmaları sağlanarak özgüvenleri desteklenir. Süreçte çocukların hızına ve beceri düzeyine göre bireysel farklılıklar gözetilir.

(TAEOB.1.b,TAEOB.6.,KB1.3) Çalışmayı erken bitiren çocuklara (her çocuğa yaptırılmalıdır) "9" rakamını tahtada da yazdırılır.

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- 1'den 9'a kadar sayar mısın?
- 9'a kadar sayarken hangi sayılar 9'dan önce gelir?
- Maymunlar nasıl hayvanlardır?
- Maymunların en çok sevdiği meyve hangisi? Bir maymunun olsun ister miydin?
- Onunla neler yapmak isterdin?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Sayıları ritmik olarak sayar. 9 rakamından hayali bir nesne (örneğin, bir balık ya da araba) çizimleri ve hayali bir hikâye oluşturmaları istenir.

Destekleme: İhtiyaç duyan çocuklar için; görsel kartlar gösterilerek ve nesneler kullanarak bireysel çalışmalar yapılır. Çocuklardan bloklarla ya da Lego parçalarıyla 9 katlı bir kule yapmaları istenir. Kuleyi yaparken sayarak ilerlemeleri teşvik edilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Çocuklara bir çalışma sayfası gönderilir. Bu sayfada 9 rakamının etrafını boyamaları, izleyerek yazmaları ve 9 adet nesne çizip boyamaları istenerek çocukların 9 rakamını tanımaları, yazmaları ve günlük hayattaki örneklerle ilişkilendirmeleri sağlanır. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

[Puzzle.](#)

[Hafıza Oyunu.](#)

[İnteraktif Çalışmalar.](#)

[İnteraktif Oyunlar](#)

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

["9 Rakamı Şarkısı"](#)

9 RAKAMI ŞARKISI

Dokuzdur onun adı
İşte en sona kaldı
9 tane penguen
Kayıyorlarmış bazen
Ne duruyorsun sen
Haydi saysana madem
1 2 3 4 5 6 7 8 9

["Dokuz Rakamı Oyunu"](#)

9 RAKAMI OYUNU

Dokuzum dokuz
Okus pokus
Şapkadan çıktı tavşan
Peki kaç tavşan?
Dokuz tavşan

1-2-3-4-5-6-7-8-9 tavşan çıktı

Tavşanlar toplandılar

Hop hop hopladılar

Zıp zıp zıpladılar

Oyunlar oynadılar

Şıştttt sesi duydunmu???

Bir tazi geliyor

Tüm tavşanlar kaçıyor

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 10.2.2026

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı

TAKB. Konuşma

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Müzik Alanı

MÇB3. Müziksel Çalma

MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.5. Sınıflandırma Becerisi

KB2.5.SB1. Nesne, olgu ve olaylara ilişkin değişkenleri/ölçütleri belirlemek

KB2.5.SB2. Nesne, olgu ve olayları ayırtırmak veya bölmek

KB2.5.SB3. Nesne, olgu ve olayları tasnif etmek

EĞİLİMLER

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB3. Sözlü ya da sözsüz olarak etkileşim sağlamak

SDB2.1.SB3.G6. Konuşurken sesini ayarlar.

SDB2.1.SB3.G7. Konuşma hızını ayarlar.

SDB2.1.SB3.G9. Anlamadığı durum/konuya ilişkin sorular sorar.

DEĞERLER

D18 TEMİZLİK

D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek

D18.1.2. Beden temizliğini zamanında ve özenli yapmaya gayret eder.

EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

OB4. GÖRSEL OKURYAZARLIK

OB4.1.Görseli Anlama

OB4.1.SB1. Görseli algılamak

OB4.1.SB2. Görseli tanımak

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı

TAKB.3. Konuşma sürecindeki kuralları uygulayabilme

TAKB.3.d. Dil bilgisi kurallarına uygun konuşur.

TAKB.3.ç. Söylemek istediklerini açık biçimde ifade eder.

Sanat Alanı

SNAB.4. Sanat etkinliđi uygulayabilme

SNAB.4.ç.Yaratıcılıđını geliřtirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.

Müzik Alanı:

MÇB.3. Çaldığı ritimlerdeki/ezgilerdeki/çocuk şarkılarındaki/çocuk şarkısı formlarındaki özellikleri fark edebilme

MÇB.3. a. Ritimleri/ ezgileri kuvvetli ve hafif ses farklılıklarına/yavaş ve hızlı tempo farklılıklarına göre çalar.

MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme

MHB3.d. Grupla uyum içerisinde beden perküsyonu (bedenle ritim) yapar.

İÇERİKLER

Kavramlar:

Renk: Siyah

Sözcükler: Siyah rengi, zebra, Afrika, kamufl

Materyaller: Çalışma kağıtları, sulu boya, makas, yapıştırıcı, renkli kağıtlar, siyah renkli nesneler

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

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 **"Balta- Onur EROL"** hareketleri hep birlikte yapılır. (MHB3.d.) 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. İlgili öğrenme merkezlerine **"Siyah Rengi Kartları"**, "Siyah" temalı materyaller (siyah taşlar, kömür, siyah kumaşlar) eklenir.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

Öğrenme merkezlerinde oyun sonunda **Toplanma Müziđi** 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 gerektiđi anlatılır.(Yemek yerken konuşmamak vb.) Sonrasında dua edilerek kahvaltıya geçilir. Tüm çocuklara kahvaltısını yaptıktan sonra eller yıkanır ve sınıfa geçilir. (D18.)

ETKİNLİKLER

"Renkleri Öğreniyorum" ve **"Zebaların Özellikleri"** izlenir.

Masalara geçilir ve **3 Boyutlu Zebra 2** sanat etkinliđi **"Bir Renk Söyle Şarkısı"** eşliğinde yapılır. (SNAB.4.)

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taş atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir

Çocukların, "Bugün siyah rengini tanıyacağız ve zebralar hakkında konuşacağız! Siyah renk nerelerde var? Geceleri siyah olmasaydı nasıl uyurduk?, Zebra hangi renklerdeydi?" gibi sorularla dikkatleri çekilir.(E1.1.) Siyah rengin günlük hayatta nerelerde bulunduğu anlatılır (örneğin, gece gökyüzü, kömür, araba lastikleri). Çocuklara siyah nesneler (örneğin, siyah oyuncaklar, siyah kalem) ve farklı renkli nesneler karışık olarak gösterilir. Sadece siyah olanları ayırmaları istenir.(KB2.5.) "Siyah rengin olduğu başka neler biliyorsunuz?" diye sorulur.

(TAKB.3.,SDB2.1.SB3.)

Siyah Rengi ile ilgili Flash Kartları ve Slayt Gösterisi izlenir ve sorular cevaplanır. (OB4.1.)

Zebraların yaşadığı yerler, beslenme biçimleri ve özellikleri çocuklara sorulur ve alınan cevaplardan sonra zebralar ile ilgili bilgiler anlatılır. Örneğin: "Zebralar Afrika'da yaşar ve ot yerler. Zebralar bilhassa seyrek ağaçların olduğu yerleri sever. Sürü halinde yaşarlar.Siyah-beyaz çizgileri onları diğer hayvanlardan ayırır. Bu siyah-beyaz çizgileri, onları sineklerin üzerine konmamalarını da sağlayan hem bir kamufledir hem de serin kalmalarına yardımcı olur."

(TAKB.3.)

Çocuklardan ayağa kalkmaları istenir, sırayla zebra gibi zıplar, koşar ve ot yer gibi yaparlar. Öğretmen "Zebra hareket et!" dediğinde çocuklar koşar, "Zebra dur!" dediğinde hareketsiz kalırlar.(E2.5.)

"Siyah Rengi Parmak Oyunu" hep birlikte yapılır.

SİYAH RENGİ PARMAK OYUNU

Güneş gitti gece oldu

Her yer siyaha boyandı

Karga çıktı gak dedi

Yanıma geldi kara kedi

Kargayla kedi

Siyahtır rengi

"Çizgisiz Zebra Hikâyesi" izlenir. Hikaye hakkında sohbet edilir.

"Okul Öncesi Ritim Çalışması (Letkiss Müziği Eşliğinde)" yapılır. Bunun için masalar ard arda uzunlamasına koyulur.

Üzerine iki çiçek, 3 daire şekilde bir örüntü oluşturacak şekilde koyulur. Hatırlatma için örüntünün ne demek olduğu çocuklara sorulur. (Bunların yerine istenirse iki farklı renk kağıt, geometrik şekil vb olabilir.) Çiçek olan kısımda eller yumruk yapılarak çiçeklerin altına masaya vurulur. Daire olan kısımlara gelindiğinde eller açılarak dairelerin alt kısmına masaya vurulur. Çocuklara önce müziğin ritmine göre nasıl yapacakları gösterilir. Sonra karşılıklı olarak her çocuk ritim çalışmasını yapar.(MÇB.3.,E3.1.)

"Kayıp Rengi Bul Oyunu" oyunu için çocukların daha önce öğrendikleri renkler masaya koyulur. Çocuk renklerin ismini söyler ve arkasını döner. Öğretmen bir rengi alır ve renklerin yerlerini karıştırır. Çocuk önüne döner ve renkleri kontrol eder.Eksik olan rengi bulmaya çalışır.(E2.5.)

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- Siyah rengi sınıfımızda neler var?
- Her şey siyah olsaydı ne olurdu?
- Zebraların üzerinde hangi renk çizgiler var?
- Zebraların çizgileri neden önemli olabilir?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocuklara, "Bir gün gökyüzündeki bir gökkuşağı, zebranın çizgilerine dokunmuş. Ve o gün zebra renk değiştirmiş!" diye söylenir. Çocuklardan, hayal ettikleri "renkli zebra"yı çizmeleri istenir. Çizimler bittikten sonra her çocuk kendi zebrasının hikâyesini anlatır.

Destekleme: Siyah renkte boyalar, pastel boyalar veya keeli kalemler kullanarak serbest boyama yaptırılabilir. Kağıt kesme alışmasında desteklenebilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Çocukları ile birlikte evde siyah renkte olan nesneleri bulmaları istenir. Aşağıdaki dijital alışmalar velilere gönderilir.

[Puzzle](#),

[Hafıza Oyunu](#),

[İnteraktif alışmalar](#),

[İnteraktif Oyunlar](#)

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

["3 Boyutlu Zebra"](#)

["Nasıl Çizilir? - Zebra - Çocuklar İçin Resim Çizme"](#)

["Çizgili Üzgün-Çılgın Orman-Çizgi Film"](#)

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 11.2.2026

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı:

TAOB. Okuma

TAKB. Konuşma

TAEOB. Erken Okuryazarlık

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Müzik Alanı

MSB2. Müziksel Söyleme

MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.7. Karşılaştırma Becerisi

KB2.7.SB2. Belirlenen özelliklere ilişkin benzerlikleri listelemek

EĞİLİMLER

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB5. İletişiminin önündeki engelleri ortadan kaldırmak

SDB2.1.SB5.G1. Konuşmak için muhatabının konuşmasının/ işinin bitmesini bekler.

SDB2.1.SB5.G2. Konuşmak istediğini belirtmek için mimiklerini kullanır.

SDB2.1.SB5.G3. Nazik bir ifadeyle söz ister.

DEĞERLER

D18 TEMİZLİK

D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek

D18.1.2. Beden temizliğini zamanında ve özenli yapmaya gayret eder.

D20 YARDIMSEVERLİK

D20.3. İyiliksever olmak

D20.3.1. İyilik yapmaya istekli olur.

EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

OB4. GÖRSEL OKURYAZARLIK

OB4.1.Görseli Anlama

OB4.1.SB1. Görseli algılamak

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı:

TAOB.4. Resimli öykü kitabı, dijital araçlar, afiş, broşür gibi görsel materyaller ile ilgili görüşlerini yansıtabilme

TAOB.4.a. Görsel okuma süreci ve okuma ortamı hakkındaki görüşlerini söyler.

TAKB.3. Konuşma sürecindeki kuralları uygulayabilme

TAKB.3.a. Konuşacağı konuyu planlar.

TAKB.3.f. Konuşmasında beden dilini kullanır.

TAKB.3.c. Konuşurken Türkçeyi doğru kullanır.

TAKB.3.d. Dil bilgisi kurallarına uygun konuşur.

TAKB.3.ç. Söylemek istediklerini açık biçimde ifade eder.

TAE0B.1. Yazı farkındalığına ilişkin becerileri gösterebilme

TAE0B.1. a. Görsel semboller arasından yazıyı gösterir.

TAE0B.3. Ses bilgilisel farkındalık becerileri gösterebilme

TAE0B.3.c. Sözcüklerin ilk/son seslerini fark eder.

TAE0B.3.ç. Sözcüklerin ilk/son seslerinden yeni sözcükler üretir.

TAE0B.4. Sözcüklerin harflerden oluştuğunu fark edebilme

TAE0B.4.b.Sözcükte yer alan büyük ve küçük harfleri gösterir.

Sanat Alanı

SNAB.4. Sanat etkinliğı uygulayabilme

SNAB.4.ç.Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.

Müzik Alanı:

MSB.2. Çocuk şarkılarındaki/çocuk şarkısı formlarındaki özellikleri fark ederek söyleyebilme

MSB.2.a. Çocuk şarkılarının/çocuk şarkısı formlarının sözlerini doğru telaffuzla söyler.

MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme

MHB3.d. Grupla uyum içerisinde beden perküsyonu (bedenle ritim) yapar.

İÇERİKLER

Kavramlar:

Harfler/Sesler: O Sesi

Sözcükler: Alfabe, harf, O sesi, otobüs

Materyaller: Çalışma kağıtları, makas, yapıştırıcı, mandal, oyun materyali

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

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

"Damdurudak Darbuka-Ritim Oyunu - Beden Perküsyonu - Burak Onurlu" hareketleri hep birlikte yapılır.

(MHB3.d.) 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. İlgili öğrenme merkezlerine **O Sesi Kartları** konur.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

Öğrenme merkezlerinde oyun sonunda **Toplanma Müziğı** 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. (D18.)

ETKİNLİKLER

["O Sesi Eğitici Video"](#) , ["Sesleri Hissettirme Çalışmaları O Sesi"](#) eğitici videoları izlenir.

Masalara geçilir ["Otobüs Yapımı Sanat Etkinliği"](#) sanat etkinliği ["O Harfi Şarkısı"](#) eşliğinde yapılır. Otobüsün tekerleklerinin "O" harfine benzediğine dikkat çekilir.(SNAB.4.)

Ben, küçük kaplanım.
Taştan taşa atlarım.
Minderleri görünce
Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.

Çocuklara daha önce hangi harfleri öğrendikleri sorulur. Önceden öğrenilen harfler çocukların isimleri, sınıftaki nesneler, ve hayvan vb. isimleri ile tekrar edilir. Yeni bir harfimiz var bugün denir ve elinde "O" harfi kuklasını gösterir. Öğretmen "Ooooo" diye uzun bir ses çıkararak çocukların dikkatini çeker. Çocuklardan da bu sesi taklit etmeleri istenir. O harfinin bir geometrik şekle ve bir sayıya benzediğini söylenir, çocukların bulması için rehberlik edilir. (KB2.7.) Büyük ve küçük yazılışlarıyla "Oo" sesi gösterilir.(TAEOB.4.,E3.1.) "O" sesiyle başlayan kelimeler birlikte bulunmaya çalışılır. (örneğin, otobüs, okul, ocak, orman) (TAEOB.3.) Çocuklardan oyun hamurunu yuvarlayarak "O" harfi yapmaları istenir. Daha sonra "O" harfiyle başlayabilecek kelimeler (örneğin, otel, otobüs) görsellerle gösterilir ve çocuklardan hamurla bunları modellemeleri istenir.

["O Sesi Flash Kartları ve Slayt Gösterisi"](#) izlenir ve sorular cevaplanır.(TAOB.4.,OB4.1.)

Sınıfın bir köşesine "Otobüs" adı verilen bir alan oluşturulur. Çocuklar otobüs yolcuları gibi davranır ve yolculuk sırasında "O sesi" ile başlayan kelimeler bulmaları istenir. Yanlış ya da doğru cevaplar eğlenceli bir şekilde pekiştirilir.

Sınıfın bir köşesi sandalyeler dizilerek **"Otobüs"** alanına dönüştürülür. Çocuklar otobüs yolcuları olur. [Bak Otobüs Geliyor Şarkısı](#) şarkısı hep bir ağızdan, sözlere uygun hareketlerle söylenir (MSB.2.a.). Yolculuk sırasında şoför rolündeki öğretmen veya çocuk, yolculardan "O" sesiyle başlayan nesneleri pencereden (hayali) görüp söylemelerini ister.

BAK OTOBÜS GELİYOR ŞARKISI

Bak Otobüs Geliyor çocuk Şarkısı sözleri
Bak otobüs geliyor düd düd düd düd düüüüt düd.
Bak otobüs geliyor düd düd düd düd düd.
Durakta yolcu bekliyor düd düd düd düd düüüüt düd.
Yolcular onu bekliyor düd düd düd düd düd.
Otobüs durakta duruyor düd düd düd düd düüüüt düd.
Kapısı Açılıyor düd düd düd düd düd.
Yolcular inip biniyor düd düd düd düd düüüüt düd.
Yolcular inip biniyor düd düd düd düd düd.
Otobüs hareket ediyor düd düd düd düd düüüüt düd.
Tekerleri dönüyor düd düd düd düd düd.
Acaba nereye gidiyor düd düd düd düd düüüüt düd.
Acaba nereye gidiyor düd düd düd düd düd.

["O Sesi Flash Kartları ve Slayt Gösterisi"](#) izlenir ve sorular cevaplanır. ["O Sesi Hikâyesi \(Animasyonlu\)"](#) izlenir.

["O Sesi Oyunu"](#) için iki çocuk seçilir, O harfi materyali 2 adet hazırlanır, diğer öğrenilen harflerle başlayan resimler de bulunur. Çocuklara görseller ve altındaki yazılar gösterilir. (TAEOB.1.) Öğretmen ve sınıfa önce "O" sesinin olduğu materyali alır ve "O" sesi ile başlayan görselleri seçip nasıl takacaklarını bir kez gösterir. Sonra seçilen iki çocuk aynı anda yarışa başlarlar. Resimleri önce ve doğru takan çocuk oyunu kazanır.

(E2.5.,E3.1.,OB4.1.)

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- Bugün otobüs yolculuğumuzda en çok neyi sevdin?
- Çevremizde şekli "O" harfine benzeyen başka neler var? (Simit, tekerlek, tabak vb.)
- İsminde "O" sesi olan arkadaşımız var mı?
- O sesi ile başlayan bir nesne ismi söyler misin?
- İçinde "o" sesi olan bir nesne ismi söyler misin?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocuklardan "O" harfini büyük bir kâğıda çizmeleri ve bu harfi hayal güçlerini kullanarak bir resme dönüştürmeleri (örneğin O harfini bir gözlüğe, bir gezegene veya güneşe çevirmeleri) istenir. Ortaya çıkan ürünler hikayeleştirilir.

Destekleme: Makas kullanmakta veya harfi modellemekte zorlanan çocuklar için üzerinden geçebilecekleri şablonlar sunulur. "O" sesi avı oyununda, görsellerin altına ipucu olarak renkli işaretler konulabilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Çocuklara evde "O" sesi ile başlayan nesne avı yapmaları istenir. Velilere, çocuklarıyla birlikte Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

[Puzzle,](#)

[Hafıza Oyunu,](#)

[İnteraktif Çalışmalar,](#)

[İnteraktif Oyunlar](#)

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

["Sıkı Dostlar Eğitici Çizgi Filmi"](#)

Oyun materyalleri renkli çıktı alınarak laminasyondan geçirilerek kalıcı oyun materyali olması sağlanabilir.

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 12.2.2026

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı

TAOB. Okuma

Sosyal Alanı

SBAB5. Sosyal Katılım Becerisi

SBAB7. Mekânsal Düşünme Becerisi

SBAB10. Harita Becerisi

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Müzik Alanı

MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER

KB1. Temel Beceriler (KB1)

KB1.5 Bulmak

Üst Düzey Düşünme Becerileri (KB3)

KB3.2. Problem Çözme Becerisi

KB3.2.SB1. Problemi tanımlamak

KB3.2.SB2. Problemi özetlemek

KB3.2.SB3. Problemin çözümüne yönelik gözleme dayalı/mevcut bilgiye/veriye dayalı tahmin etmek

KB3.2.SB4. Problemin çözümüne ilişkin yansıtma/değerlendirmede bulunmak

KB3.3. Eleştirel Düşünme Becerisi

KB3.3.SB1. Olay/konu/problem veya durumu sorgulamak

KB3.3.SB2. Sorgulanan olay/konu/problem veya durum ile ilgili akıl yürütmek

KB3.3.SB3. Akıl yürütmeye ulaştığı çıkarımları yansıtmak

EĞİLİMLER

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E1.3. Azim ve Kararlılık

E1.4. Kendine İnanma (Öz Yeterlilik)

E1.5. Kendine Güvenme (Öz Güven)

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.2. Yaratıcılık

E3.4. Analitik Düşünme

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK 13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)

SDB2.2. İş Birliği Becerisi

SDB2.2.SB4. Ekip (takım) çalışması yapmak ve yardımlaşmak

SDB2.2.SB4.G7. Gerekliğinde liderliği üstlenir.

2.3. ORTAK/BİRLEŞİK BECERİLER (SDB3)

SDB3.3. Sorumlu Karar Verme Becerisi

SDB3.3.SB1. Problemleri tanımlayıp çözmek

SDB3.3.SB1.G1. Karşılaştığı problemi tanımlar.

SDB3.3.SB1.G3. Çözüm yollarını dener.

DEĞERLER

D3 ÇALIŞKANLIK

D3.1. Azimli olmak

D3.1.1. Gayretli olmanın hedeflere ulaşma üzerindeki etkisini fark eder.

D3.1.2. Zorlukları aşmak için çaba gösterir.

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

D3.4.1. Grupla çalışma becerisi sergiler.

D3.4.4. Kişisel ve grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirir.

D18 TEMİZLİK

D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek

D18.1.2. Beden temizliğini zamanında ve özenli yapmaya gayret eder.

EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

OB1. BİLGİ OKURYAZARLIĞI

OB1.3. Bilgiyi Özetleme

OB1.3.SB1. Bilgiyi çözümlemek

OB1.3.SB2. Bilgiyi sınıflandırmak

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı

TAOB.3. Resimli öykü kitabı, dijital araçlar, afiş, broşür gibi görsel materyalleri çözümleyebilme

TAOB.3.a. Görsel materyallerde yer alan olayların parçalarını belirler.

TAOB.3.b. Görsel okuma materyallerinde yer alan olayların parçaları arasındaki ilişkiyi belirler.

Sosyal Alanı

SAB.8.Yakın çevresinde oluşan gruplarla (oyun, etkinlik, proje vb.) sosyal temas oluşturabilme

SAB.8.b. Dâhil olduğu grubun amaçları doğrultusunda yapılacak çalışmalar hakkında görüşlerini söyler.

SAB.9. Yakın çevresindeki coğrafi olay, nesne, mekân ve kişilerin konumunu algılayabilme

SAB.9.a. Bulunduğu mekânda kendisinin/nesnelerin/ mekânların konumunu yön/konum terimlerini kullanarak ifade eder.

SAB.9.b. Kendisine verilen kroki üzerinde belirlenen rotayı takip ederek hedefi bulur.

SAB.15. Yakın çevresi ile ilgili olarak hazırlanmış olan basit krokiyi okuyabilme

SAB.15.a. Krokiye yaygın olarak kullanılan basit renk, şekil ve sembollerin isimlerini söyler.

SAB.15.b. Kroki, atlas, küre ve pusulayı tanır.

Sanat Alanı

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.ç.Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.

Müzik Alanı:

MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme

MHB3.d. Grupla uyum içerisinde beden perküsyonu (bedenle ritim) yapar.

İÇERİKLER

Kavramlar:

Sözcükler: Kamp, izci, çadır, oryantiring

Materyaller: Görsel kart, hikaye kitabı, etkinlik sayfası, makas, yapıştırıcı, fon kartonu, grapon kağıdı, işaret için materyaller, ödül, hulohop

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf/bahçe

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

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 [Kamp Zamanı Şarkısı](#) ve [Davul Ormanı | Ritimli Şarkılar Okul Öncesi | Burak Onurlu](#) hareketleri hep birlikte yapılır. (MHB3.d.) 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.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

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. (D18.)

ETKİNLİKLER

[Canım Kardeşim - Kamp Ateşi - Eğitici Film](#) izlenir.

Sanat Etkinliği için masalara geçilir. "[Çadır Kamp Sanat Etkinliği](#)" sanat etkinliği "[Haydi Bakalım İzçiler Şarkısı](#)" eşliğinde yapılır. (SNAB.4.)

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir

[Kamp Ateşi Hikâyesi](#) izlenir/dinlenir. Hikaye hakkında konuşulur. Hikaye hakkında konuşulur. Kamp deyince akıllarına neler geldiği sorulur. (Çadır, ateş, orman, dal, kelebek, göl vb.) Kelimeler hakkında konuşulur. Öğretmen sınıfın ortasına iki hulahop koyar. Birinin üzerine "KAMP ÇANTASI" resmi, diğerine "EV" resmi yapıştırır. Çocuklara karışık görsel kartları dağıtılır. Bu kartlarda hem kamp malzemeleri (çadır, fener, matara, uyku tulumu, pusula, odun) hem de ev eşyaları/kamp dışı nesneler (ütü, televizyon, vazo, topuklu ayakkabı, buzdolabı) vardır.

Çocuklardan ellerindeki görseli incelemeleri istenir. Sırayla kalkan çocuk, elindeki nesnenin ne olduğunu söyler ve "Bu kelime kamp temasına mı ait, yoksa ev temasına mı?" diye düşünerek kartı doğru kutuya atar. Böylece kelimeler "Kampa Götürülecekler" ve "Evde Kalacaklar" şeklinde tematik olarak ayrıştırılır.(TAOB.3.,OB1.3.)

Çocuklar öğretmeni görebilecek şekilde otururlar. Çocuklara daha önce doğada gördükleri bir karınca veya bir ağaçla ilgili deneyimleri sorulur.Öğretmen İzçilik Nedir? Diye çocuklara sorar. Gelen cevaplardan sonra izci selamını gösterir. İzci selamı sağ el ortadaki üç parmak gösterilir. Başparmak ve serçe parmağı ortada birleştirilir. Bu selamın kendi içinde bir anlamı vardır denir ve izciliğin "çocuk ve genci tam anlamıyla topluma yararlı, insanları seven, onlara yardım eden, doğayı ve çevreyi koruyan, vatanına yararlı, iyi bir insan olma sanatı" olduğunu söyler. İzçilerin bu faaliyetlerle iyi bir kişilik, sağlıklı bir bünye, yeteneklerinin geliştiği, bilgi ve beceri kazandıkları, anlatılır. Çocukları ve gençlerin izcilik eğitimini oyun ve eğlence içerisinde kazandıkları söylenir. Kampta neler gerektiği hakkında sohbet edilir. (Çadır,uyku tulumu,yağmurluk, fener, pusula, harita, yiyecek, ip vb. araç ve gereçler.) (SAB.15.b.) Çocuklara "İzci olup hep birlikte doğa gezisine çıkalım mı ne dersiniz?" diye sorulur. Bahçeye çıkılır.(Hava şartlarının uygun olmaması halinde etkinlik sınıf içine uyarlanır.) Önce bahçe gezilir. Ağaçlar, yapraklar, dal parçaları vb incelenir. Uygun bir yere oturulur. Kamp ateşi için sınıftan getirilen kahverengi fon kartonundan yapılan odunlar ateş yakılacak şekilde koyulur ve kırmızı-sarı-turuncu grapon kağıtlarından koyulur.

Bunu ateş olarak kabul edilir. Ateş etrafında bilinen tekerlemeler, şarkılar söylenir. (Beslenme saati bu kısımda yapılabilir.) Sonrasında çöplerin çöp kutusuna atılmasının, ateşin söndürülmesinin önemi üzerinde durulur.

Oryantiring etkinliğine geçilir.

(Hazırlık aşamasında; Öğretmen önceden çocukların anlayabileceği basit çizgilerle bahçenin bir haritasını oluşturur. Haritadaki önemli noktaları (ağaç, kum havuzu, salıncak vb.) belirgin işaretlerle gösterilir. Her bir önemli noktaya farklı renkte bayraklar veya balonlar yerleştirilir. Her bir işaret noktasında çocukların yapacağı basit görevleri içeren kartlar hazırlanır. Örneğin, "Bu ağacın altında 5 tane yaprak bul!", "Salıncağa 3 kere bin!", "Kum havuzunda bir kale yap!", "Bu ağacın altında kaç tane karınca yuvası bulabilirsin?", "Salıncağa binip en yüksek sesle şarkı söyle!"

Etkinliğe çocuklarla birlikte yerinde zıplamak, kolları sallamak kısa bir ısınma egzersizi yapılarak başlanır. Hazırlanan harita çocuklara gösterilir ve üzerindeki işaretlerin ne anlama geldiği, hangi görevi içerdiği açıklanır. Çocuklar 3-4 kişilik küçük gruplara ayrılır.**(SDB2.2.SB4.)** Her bir ekibe bir harita ve bir kalem verilir. İlk işaretin yerini bulmaları için çocuklar yönlendirilir. Çocuklardan, haritadaki işaretleri takip ederek her bir noktaya ulaşarak görev kartlarındaki görevleri tamamlamaları beklenir.**(SAB.15.a.,SDB3.3.SB1.,E1.,E3.4.)** Tüm görevleri tamamlayan ilk ekip hazineye ulaşarak küçük bir ödül kazanır.

(SAB.8.,SAB.9.,D3.1.,D3.4.,E2.5.,KB1.5) Görevlerini yerine getirirken ne tür zorluklarla karşılaştıkları ve nasıl çözdükleri sorulur. Bugün oryantiring yaparken haritayı kullanmasaydık ne olurdu? Sorusunun cevabı aranır.**(KB3.2.,KB3.3.)**

5 Küçük İzci Parmak Oyunu önce öğretmen tarafından yapılır sonra önce öğretmen yapar ardından çocuklar tekrar ederler.

5 KÜÇÜK İZCİ

Beş küçük izci çadır kuruyor
Biri düştü kaldı dört küçük izci
Dört küçük izci ip atlıyor
Biri düştü, kaldı üç küçük izci
Üç küçük izci yemek pişiriyor
İki küçük izci dereye girdi
Biri derede kayboldu
Bir küçük izci yalnız kaldı
O da çadıra girdi.
Hiç kimse kalmadı

Sınıfta Kim Yok? Oyunu için çocuklar daire olur ve öğretmen tekerleme söyler.

İncilerim döküldü, toplayamadım,
Küçük hanım geldi, saklayamadım,
İkircik mikircik, sen bu oyundan çık

Öğretmen seçilen çocuğa arkadaşlarına dikkatle bakmasını söyleyerek gözlerini mendille ya da eşarpı kapatır ve gruptan bir çocuğu dışarı çıkarır. Ebe gözleri açıldığında gruba dikkatle bakar ve kimin dışarıda olduğunu bulmaya çalışır. Ebe kimin dışarıda olduğunu bulamazsa ebeye grubun belirlediği komik olabilecek cezalar verilir.**(E2.5.)** Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- İzcilik nedir? İzçiler ne yapar?
- İzci olmak ister miydin?
- Kamp Yapacak olsanız nelere ihtiyacınız olurdu?
- Bugün hangi farklı türde ağaçlar gördün?
- Toprağa dokununca nasıl hissettin?
- Çevremizi nasıl daha temiz tutabiliriz?
- Neden doğayı korumalıyız?
- Zorlandığın bir an oldu mu? Nasıl üstesinden geldin?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Kendi çadırını tasarlırsan nasıl olurdu? Diye sorulur ve isteyen çocukların çizerek, isteyenlerin renkli kağıt ve artık materyal kullanarak kendileri için çadır tasarımları istenir.

Destekleme: İhtiyacı olan olan çocuklarla bireysel çalışma yapılır. Konu ile ilgili görseller üzerinde konuşulur. Kelime ayrıştırma oyununda zorlanan çocuklara "Bunu ormanda kullanabilir misin?" ipucu soruları yöneltilir. Kağıt kesme çalışmasında desteklenebilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Ailelere haber mektubu ile çocuklarla birlikte keşif için çevre gezisi yapmaları, bu konuda sohbet etmeleri istenir. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

[Puzzle,](#)

[Hafıza Oyunu,](#)

[İnteraktif Çalışmalar,](#)

[İnteraktif Oyunlar](#)

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

[İzci Olmak İstiyorsan Şarkısı](#)

[Damla'nın Dolabı | Kamp Yapalım! Eğitici Film](#)

["Haydi Bakalım İzciler Şarkısı"](#)

HAYDİ BAKALIM İZCİLER ŞARKISI

Haydi bakalım izciler
Takılın peşime
Büyük bir keşfe
Çıkalım birlikte
Bu ormanda ağaçlar
Dinle bak ne söyler
Bu ormanda ağaçlar
Dinle bak ne söyler
Tak tak tak tak tak
Tak tak tak tak tak
Taşlara bak 4

Haydi bakalım izciler
Takılın peşime
Büyük bir keşfe
Çıkalım birlikte
Bu ormanda yapraklar
Dinle bak ne söyler
Bu ormanda yapraklar
Dinle bak ne söyler
Hış hış hış hış hış
Hış hış hış hış hış
Yapraklar düşer hış 4

Bu ormanda rüzgarlar
Dinle bak ne söyler
Bu ormanda rüzgarlar
Dinle bak ne söyler
Vu vu vu vu vu
Vu vu vu vu vu
Rüzgarlar eser vuuu 4
Ateş yaktım kaç Ayyyy 4

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 13.2.2026

ALAN BECERİLERİ

Fen Alanı

FBAB.6.Deney Yapma

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Müzik Alanı

MSB2. Müziksel Söyleme

MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.6. Bilgi Toplama Becerisi

KB2.6.SB3. Olay/konu/durumla ilgili ulaşılan bilgileri doğrulamak

KB2.6.SB4. Olay/konu/durumla ilgili ulaşılan bilgileri kaydetmek

EĞİLİMLER

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal Eğilimler

E2.1. Empati

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK 13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

2.1. BENLİK BECERİLERİ (SDB1)

SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi)

SDB1.1.SB2. Olaylar/durumlar karşısında hangi duyguları yaşadığını fark etmek

SDB1.1.SB2.G1. Duygularını sözel olarak ifade eder.

SDB1.1.SB2.G2. Duygularını farklı yollarla ifade eder.

SDB1.3. Kendine Uyarılma (Öz Yansıtma Becerisi)

SDB1.3.SB1. Kendini değerlendirmek

SDB1.3.SB1.G1. Mevcut duygu, düşünce ve davranışlarını inceler.

SDB1.3.SB1.G2. Mevcut duygu, düşünce ve davranışlarını yorumlar.

DEĞERLER

D18 TEMİZLİK

D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek

D18.1.2. Beden temizliğini zamanında ve özenli yapmaya gayret eder.

D15 SEVGİ

D15.4. Özverili olmak

D15.4.1. Sevgiyi ifade etmenin farklı yolları olduğunu bilir.

D15.4.2. Sevgisini sözel olarak ifade eder.

D15.4.3. Sevgisini çeşitli yollarla gösterir.

D15.4.4. Sevdiği şeye/kişiye karşı sorumlu davranışlar sergiler.

EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

OB1. BİLGİ OKURYAZARLIĞI

OB1.2. Bilgiyi Toplama

OB1.2.SB1. İstenen bilgiye ulaşmak için kullanacağı araçları belirlemek

OB1.2.SB2. Belirlediği aracı kullanarak olay, konu ve durum ile ilgili bilgileri bulmak

OB1.2.SB3. Bir olay, konu ve durum ile ilgili ulaşılan bilgileri doğrulamak

OB1.2.SB4. Bir olay, konu ve durum ile ilgili ulaşılan bilgileri kaydetmek

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Fen Alanı

FAB.6 Merak ettiği konular/olay/durum hakkında deneyler yapabilme

FAB.6.a. Basit düzeyde deney tasarlamak için malzemeler seçer.

FAB.6.b. Merak ettiği konuya ilişkin basit düzeyde deney tasarlar.

Sanat Alanı

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.ç.Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.

Müzik Alanı:

MSB.2. Çocuk şarkılarındaki/çocuk şarkısı formlarındaki özellikleri fark ederek söyleyebilme

MSB.2.a. Çocuk şarkılarının/çocuk şarkısı formlarının sözlerini doğru telaffuzla söyler.

MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme

MHB3.d. Grupla uyum içerisinde beden perküsyonu (bedenle ritim) yapar.

İÇERİKLER

Kavramlar:

Sözcükler: Sevgi

Materyaller: Çalışma kağıtları, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, fon kartonu, kağıt tabak

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

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 "[Sevgidir Hazine](#)" ve "[Deve Cüce Sabah Sporu](#)" hareketleri hep birlikte yapılır. (MHB3.d.) 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.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

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. (D18.)

ETKİNLİKLER

["RGG Ayas - Sevgi Deneyi - Çizgi Film"](#) ve ["Sevginin Rengi Eğitici Film"](#)

["Sevgi Günü Kutusu"](#) sanat etkinliği ["Sevgi Şarkısı"](#) eşliğinde yapılır. Çocuklara beyaz kağıt verilir ve sevginin rengini bir resim yaparak anlatmalarını istenir. (SNAB.4.)

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir

Çocuklara "Sevgi" ne demek diye sorulur, sevgi ve önemi üzerine sohbet edilir. Hepimizde üzüntü, mutsuzluk, korku gibi duyguların olduğu ve tüm bu ve diğer olumsuz duygularımızın sevgi ile çok kolay aşabileceğimiz söylenir ve sevginin tüm yaraları sardığı anlatılır.

Sonra öğretmen kırmızı kağıttan yada fon kartonundan kesilmiş biraz büyükçe bir kalp şeklini eline alır. Bu kalbin sevgi dolu bir kalp olduğu söylenir. Şimdi de çocuklardan bu kalbe kötü bir söz söylemeleri istenir. Her kötü sözde kalbi kısım kısım buruşturur. Sonra çocuklara kalpten özür dilemelerini ister ve o kalbi çocuklar özür diledikçe açmaya başlar. Çocuklara kalbin ilk gördükleri gibi olup olmadığı sorulur. Karşımızdaki kişiyi sözlerimiz ile ya da davranışlarımız ile (oyunlarımıza almama, itme, vurma vb.) kalbini kırmamamız gerektiği ve sevgimizi göstermemiz gerektiği söylenir.(SDB1.1.SB2.,SDB1.3.SB1.,D15.4.) (Kalp kırdığımız zaman, o kalbin eski halini almasının zaman alacağı da söylenebilir.)(E2.1.,D15.4.)

Çocuklara Japon Bilim Adamı Masaru Emoto'nun; güzel sözlerin canlılar üzerindeki etkisini araştıran deneyler yaptığı söylenir. "Bu deneylerden biri de Pirinçle yapılan deneydir. Deneyde Emoto üç kap alır. Kaplardan birine güzel sözcükler, diğerine kötü sözcükler en sonuncusuna da hiç bir şey yazmayan etiketler yapıştırır. Üç kabın içine de eşit miktarda pirinç ve su koyar. 1 ay boyunca ilgili sözleri kaplara söyler. 1 ayın sonunda güzel sözler söylediği kaptaki pirinçler filizlenir ve güzel kokmaya başlar. Kötü sözler söylenen kaptaki pirinçler kararır ve kötü kokar, hiç söz söylenmeyip ilgisiz bırakılan kaptaki pirinçler ise kurur." Diye deney açıklanır.

["Pirinç ile Sevgi Deneyi"](#) izlenir. Daha sonra videodaki deneyi sınıfta uygulayacakları söylenir. Daha önceden sınıfa getirilen 3 kavanoza eşit miktarda pirinç ve su koyulur. Güzel sözler kavanozu, kötü sözler kavanozu ve ilgisiz kavanoz olmak üzere isimlendirilir.(FAB.6)

Güzel sözler kavanozuna (çok güzelsin, harikasin, seni seviyorum, sen mükemmelsin vb.), kötü sözler kavanozuna (çok çirkinsin, seni sevmiyorum, sen çok kötü görünüyorsun, vb.) sözcükleri söylenir. İlgisiz kavanoza ise hiçbir sözcük söylenmez. Kavanozlar sınıfın farklı köşelerine yerleştirilir. Öğrenciler yaklaşık bir ay süre ile süreci devam ettirir. Süreç sonunda değişiklikler gözlemlenir ve kayıt altına alınır.(KB2.6.,OB1.2.,E1.1.)Durum üzerine öğrenciler ile sohbet edilir.

Masaya (bir tarafı çift taraflı bant olan) çift renk olarak kalpler koyulur ve her çocuğun gelerek bir kalp seçmesini aynı renk kalbi ise bir arkadaşını çağırıp o arkadaşına takması istenir. Çocuk gelir aynı renk olan kalbin bir tanesini kendine takar diğerini arkadaşını çağırır ona takar.

["Sevgi Kutusu Hikâyesi"](#) izlenir. Hikaye üzerine konuşulur. Daha önce öğretilen şarkılar tekrar edilir. [Gökyüzüne Merdiven Şarkısı](#) söylenir.(MSB.2.)

GÖKYÜZÜNE MERDİVEN ŞARKISI

Gökyüzüne merdiven

Kursam çıksam sevgiden (2)

Yıldız alsam saçıma taksam

Ayna olsa aydedem (2)

Bulutlarla oynasam

Güneşe dokunmasam (2)

Yağmur olsam toprağa düşsem

Çocukkk olsam yenideennn:)

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?

- Sevgi nedir?
- Neden insanlara ve hayvanlara sevgi göstermeliyiz?
- Dünya da insanlar birbirlerine, hayvanlara ve bitkilere sevgi göstermezse ne olur?
- Sana hiç sevgi gösterilmezse kendini nasıl hissedersin?
- Sana sevgi gösterilince kendini nasıl hissedersin?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocuklara renkli kağıtlar, yapışkan pullar, simler ve kalemler verilir. Ailelerine ya da sevdiği bir arkadaşına verebilecekleri sevgi dolu kartlar hazırlamaları istenir.

Destekleme: İhtiyacı olan olan çocuklarla bireysel çalışma yapılır. Konu ile ilgili konuşulur. Kağıt kesme çalışmasında desteklenebilir.

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

["Sevgi Parmak Oyunları"](#)

["Sevgi Parmak Oyunu"](#)

SEVGİ PARMAK OYUNU

Küçücük bir bebektim
Uyurken ninni dinlerdim
Bastım 6 yaşına
Çıktım keşif yoluna
Sevgi çıktı karşıma
Büyüyorum sevgiyle...

["Sevgi - Değerler Eğitimi - Hikâye"](#)

["Sevgi Çiçekleri Oyunu"](#)

["Sevgi Çiçekleri Şarkısı"](#)

SEVGİ ÇİÇEKLERİ ŞARKISI

Dallarda Çiçek Çiçek
Tarlada Başak Başak-2*
Ocakta Alev Alev
Biz Sevgi Çiçekleri-2*
Halay Başı Çek Çek
Bizim Halayı.-2*
Tutuşun Bu Eller,
Sarsın Dünyayı.-2*
Suların Mavisinde.
Yaprağın Yeşilinde.-2*
Barışın Güneşinde.
Biz Sevgi Çiçekleri.-2*
Halay Başı Çek Çek
Bizim Halayı.-2*
Tutuşun Bu Eller,

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 16.2.2026

ALAN BECERİLERİ

Matematik Alanı

MAB1. Matematiksel Muhakeme

Sanat Alanı

SNAB2. Sanat İnceleme

Müzik Alanı

MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER

Temel Beceriler (KB1)

KB1.5 Bulmak

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.7. Karşılaştırma Becerisi

KB2.7.SB1. Birden fazla kavram veya duruma ilişkin özellikleri belirlemek

KB2.7.SB2. Belirlenen özelliklere ilişkin benzerlikleri listelemek

KB2.7.SB3. Belirlenen özelliklere ilişkin farklılıkları listelemek

EĞİLİMLER

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK 13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB3. Sözlü ya da sözsüz olarak etkileşim sağlamak

SDB2.1.SB3.G9. Anlamadığı durum/konuya ilişkin sorular sorar.

DEĞERLER

D14 SAYGI

D14.3. Çevresine, millî ve manevi değerlerine saygı duymak

D14.3.2. Millî ve manevi değerlere duyarlı davranır.

D16 SORUMLULUK

D16.1. Kendine karşı görevlerini yerine getirmek

D16.1.2. Öz bakımını doğru biçimde ve zamanında yapar.

EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

OB1. BİLGİ OKURYAZARLIĞI

OB1.2. Bilgiyi Toplama

OB1.2.SB1. İstenen bilgiye ulaşmak için kullanacağı araçları belirlemek

OB1.2.SB2. Belirlediği aracı kullanarak olay, konu ve durum ile ilgili bilgileri bulmak

OB1.2.SB3. Bir olay, konu ve durum ile ilgili ulaşılan bilgileri doğrulamak

OB1.2.SB4. Bir olay, konu ve durum ile ilgili ulaşılan bilgileri kaydetmek

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Matematik Alanı

MAB.3. Matematiksel olgu, olay ve nesneleri yorumlayabilme

MAB.3.a. Matematiksel olgu ve olayları farklı materyaller/semboller kullanarak ifade eder.

MAB.3.b. Geometrik şekillerin farklı biçimsel özelliklere sahip örneklerini oluşturur.

MAB.3.c. Nesne/varlıkların konum, şekil gibi matematiksel özelliklerini farklı yollarla ifade eder.

Sanat Alanı

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.ç.Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.

Müzik Alanı:

MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme

MHB3.d. Grupla uyum içerisinde beden perküsyonu (bedenle ritim) yapar.

İÇERİKLER

Geometrik Şekiller: Çember, daire, dikdörtgen, kare, kenar, köşe

Sözcükler: Geometrik şekil, çember, Regaip, Kandil

Materyaller: Çalışma kağıtları, makas, yapıştırıcı, boya kalemleri, blok oyuncakları, sulu boya ya da parmak boyası, ip, çember(hulohop)

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

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 **"Çok Şaşırdım!!! (Ta Ta Ta)"** hareketleri hep birlikte yapılır. (MHB3.d.) 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. İlgili öğrenme merkezlerine **"Çember ile İlgili Flash Kartları"** çıktı alınarak koyulur.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

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. (D16.)

ETKİNLİKLER

[Çember Gösterisi](#) Eğitici Film, "[Çember - Çember Nasıl Çizilir](#)", "[Şekilleri Tanıyalım](#)" eğitici videoları izlenir.

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.

Çocuklara bir top ve çember şeklinde olan herhangi bir nesne gösterilir, benzer olan ve benzer olmayan yanlarını sorulur. Çocuklara elindeki nesnenin hangi geometrik şekle benzediği sorulur. (E3.1.,KB2.7.) Bir tane çember şekli çocuklara gösterilir ve çemberin daire gibi kenar ve köşelerinin olmadığı, daireden farkının ise çemberin içinin boş dairenin ise dolu olduğu söylenir. Çocuklara tuvalet kağıdı rulosundan yapılmış "Dümbünler" verilir. "Şimdi sınıfın içinde veya bahçede, içinden arkasını görebildiğimiz 'Çemberleri' bulalım" denir. (OB1.2.) Bulunan nesneler (kavanoz kapağının halkası, hulahop vb.) masaya dizilir ve incelenir. Hadi bulduğumuz çemberleri en geniş olandan en dar olana doğru sıralayalım." Denir. (Hulahop en başa, yüzük en sona gibi). (MAB.3.,SDB2.1.SB3.) "[Çember ile İlgili Flash Kartları ve Slayt Gösterisi](#)" izlenir. Görseller hakkında konuşulur.

Masalara geçilir ve "Çember Parmak Boya Baskısı" ve sanat etkinliği "[Şekiller Şarkısı](#)" eşliğinde yapılır. Oyun hamurlarından farklı boyutlarda/ renklerde çember şekli, çemberden zincir, kolye vb. yapılır.(SNAB.4.)

"[Çember Yarışı Çizgi Filmi](#)" izlenir.

"[Nathan Evans - Wellerman \(Sea Shanty\) Müziği](#)" eşliğinde hep birlikte "[Okul Öncesi Çemberler ile Ritim \(Ritim ve Takip Çalışması\)](#)" Yapılır. Bunun için dört tane çember yere koyulur. Müziğin ritmine uyarak önce çemberin içine bir adım atılır, yanına diğer ayak koyulur ve el bir kez çırpılır. Aynı şekilde bir ileri gidilir. Çember bittiğinde diğer çocuk çembere giriş yaparken çemberi bitiren çocuk geri geri aynı hareketleri yaparak gider. (MHB.3.)

Hulohoplar ile "[Çember Oyunu](#)" oynanır. Çember oyunu için çemberlere ip bağlanır. Birer çocuk çemberin içine girer. Diğer çocuklar çemberin ipinden çekerken çemberin içindeki çocuklarda hıza ayak uydurarak ve çemberin dışına çıkmadan bitiş noktasına kadar ulaşmaya çalışırlar.(E2.5.)

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- Çemberin kenar ve köşesi var mıdır?
- Daire ile çemberin farkı nedir?
- Çember olan nesneler nelerdir?
- Çember kullanarak bir resim yapacak olsaydık, bu resimde neler olurdu?
- Çemberin konuşabildiğini hayal etsek, bize ne söylerdi?
- Çemberin arkadaşları kimler olabilir?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: "[Daire ve Çember Farkı Etkinliği](#)" yapılabilir. Çocuklar çemberi ve daireyi kendi zevklerine göre süsleyebilir. Çemberin etrafına küçük taşlar, renkli kağıtlar veya doğadan toplanan yapraklar yerleştirilebilir.

Destekleme: İhtiyaç duyan çocuklar için; bireysel çalışma yapılır. Farklı malzemeler kullanarak (hamur, ip, kağıt) çember yapılır. Etkinlik sürecinde çocuklara sorulan sorular basitleştirilerek çocukların katılımları desteklenebilir

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

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

[Puzzle.](#)

[Hafıza Oyunu.](#)

[İnteraktif Çalışmalar.](#)

[İnteraktif Oyunlar](#)

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

["Çember Şekli Parmak Oyunu"](#)

["Daire ve Çember Farkı Etkinliği"](#)

["Şekiller Şarkısı"](#)

["Robidik Çemberi Öğretiyor "](#)

Kağıt çalışması yapmak istenirse [" Kağıttan Zincir Kolye Yapımı Sanat Etkinliği"](#) yapılabilir.

Boyama çalışması yapmak istenirse bardak yerine havlu peçete rulosu da kullanılabilir.

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 17.2.2026

ALAN BECERİLERİ

Fen Alanı

FBAB3. Bilimsel Gözleme Dayalı Tahmin Etme

FBAB7. Bilimsel Çıkarım Yapma

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Müzik Alanı

MHB4. Müziksel Hareket

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB2. Aktif ve Zinde Yaşam İçin Sağlık Becerileri

KAVRAMSAL BECERİLER

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.8. Sorgulama Becerisi

KB2.8.SB3. İlgili konu hakkında bilgi toplamak

KB2.8.SB4. Toplanan bilgilerin doğruluğunu değerlendirmek

KB2.8.SB5. Toplanan bilgiler üzerinden çıkarım yapmak

EĞİLİMLER

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal Eğilimler

E2.1. Empati

E2.5. Oyunseverlik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

2.1. BENLİK BECERİLERİ (SDB1)

SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi)

SDB1.2.SB5. Kendi öğrenme durumunu geliştirmeye yönelik çalışmalar yapmak

SDB1.2.SB5.G1. Merak ettiği konu/kavramları öğrenmek için uygun yöntem geliştirir.

SDB1.2.SB5.G2. Geliştirdiği yöntemi uygular.

DEĞERLER

D14 SAYGI

D14.3. Çevresine, millî ve manevi değerlerine saygı duymak

D14.3.1. Doğayı ve canlıları korur.

D18 TEMİZLİK

D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek

D18.1.2. Beden temizliğini zamanında ve özenli yapmaya gayret eder.

EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

OB1. BİLGİ OKURYAZARLIĞI

OB1.3. Bilgiyi Özetleme

OB1.3.SB1. Bilgiyi çözümlemek

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Fen Alanı

FAB.1. Günlük yaşamında fene yönelik olaylara/olgulara ve durumlara yönelik bilimsel gözlem yapabilme

FAB.1.c Yakın çevresindeki canlı/cansız varlıklara yönelik elde ettiği verileri açıklar.

FAB.3. Günlük yaşamında fen olaylarına yönelik bilimsel gözleme dayalı tahminlerde bulunabilme

FAB.3.d. Canlıların temel özellikleriyle ilgili bilgilerini test etmek için yeni gözlemler yapar.

FAB.7. Günlük hayatındaki fene yönelik olaylar hakkında gözlemlerine dayalı basit düzeyde bilimsel çıkarımlar yapabilme

FAB.7.a. Canlı ve cansız varlıkların niteliklerini gözlemlerine dayalı olarak ifade eder

FAB.7.b. Sorunlara yönelik verileri toplamak için hayal gücünü kullanır.

Sanat Alanı

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.a. Yapmak istediği sanat etkinliğinin türüne karar verir.

SNAB.4.b. Yapmak istediği sanat etkinliği için gerekli olan materyalleri seçer.

SNAB.4.ç.Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.

Müzik Alanı:

MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme

MHB3.d. Grupla uyum içerisinde beden perküsyonu (bedenle ritim) yapar.

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB.9. Aktif ve sağlıklı yaşam için hareket edebilme

HSAB.9.a. İç ve dış mekanda hareketli etkinliklere istekle katılır.

İÇERİKLER

Kavramlar:

Zıt: Canlı Cansız

Sözcükler: Kedi, enik, canavar

Materyaller: Çalışma kağıtları, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, seçilen etkinliğe göre ip, şönil, abeslang çubuk

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf/bahçe

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

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 **"Kediler Yuvası Şarkısı"** ve **"Heykel - Onur Erol"** hareketleri hep birlikte yapılır. (MHB3.d.) 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.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

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. (D18.)

ETKİNLİKLER

["Kediler Nasıl Dengede Durur? | Okul Öncesi Eğitici Animasyon"](#) ve [Hayvanların Özellikleri -Kediler- Eğitici Film](#) izlenir.

Masalara geçilir. ["Kedi Yapımı"](#) sanat etkinliği için çocuklara seçenekler sunulur. Çoğunluğun seçtiği sanat etkinliği ["Beş Küçük Kedi Şarkısı"](#) eşliğinde yapılır. (SNAB.4.)

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir

Çocuklara kimler kedi seviyor? Evde kediniz var mı? Kediler ne yer? Nasıl ses çıkarırlar? (Miyavlama) Kedinin yavrusuna ne denir? (Enik) Kedilerin fiziksel özellikleri nelerdir?(Bıyıkları, tüyleri, pençeleri), Kediler hangi hayvana benzer?(Kaplan), Kediler evde mi yaşar yoksa dışarıda mı? Sokakta yaşayan hayvanlar hakkında konuşulur, onlara karşı nasıl davranmalıyız? Onlar için neler yapabiliriz? Soruları sorulur ve cevabı aranır.(OB1.3.) Onlar için bir kap su ve yemek vermenin önemi üzerinde durulur. Kedilerin de bir canlı olduğu, onların da bizler gibi canı yandığı, korktuğu, sevmek istedikleri söylenir.(E2.1.) Kedileri korkutmanın, onlara kötü davranmanın önemi anlatılır.(FAB.7.b.,D14.3.)

Çocuklar sırayla birer kedi gibi davranır ve kedilerin hareketlerini, seslerini taklit ederler. Kedi gibi miyavlama, esneme, zıplama, koşma gibi hareketler yapılır.(HSAB.9.,E2.5.)

Daha sonra dışarıda kedi gözlemlemek için bahçeye çıkılır. Bahçede kedilerin nasıl hareket ettikleri, nelerle ilgilendikleri, vücut dillerini nasıl kullandıkları dikkatlice izlenir. (E1.1., KB2.8.) Örneğin:Kedilerin nasıl yavaşça yürüdüğüne, insanlara karşı yaklaşımına,yüksek seslere nasıl tepki verdiklerine gözlemlenir.

(FAB.1.,FAB.3.,FAB.7.a.,SDB1.2.SB5.)

Daha önce öğrenilen ["Mırnav Mırnav İki Kedi"](#) ve ["Bir Kedi Varmış Sayışma Tekerlemesi"](#) tekrar edilir.

MIRNAV MIRNAV İKİ KEDİ

Mırnav mırnav iki kedi (işaret parmaklar karşılıklı hareket ettirilir.)

Biri çıkmış üst odaya (işaret parmağıyla yukarı çıkma hareketi yapılır)

Biri inmiş alt odaya (diğer elin işaret parmağıyla aşağı inme hareketi yapılır.)

Biraz sonra buluşmuşlar (parmaklar buluşturulur)

Mırıl mırıl konuşmuşlar (parmaklar hareket ettirilir.)

-Ben bir fare yakaladım (sağ elin işaret parmağı hareket ettirilir.)

-Ben tabakları yaladım (sol elin işaret parmağı hareket ettirilir)

Aman demişler çok yorulduk (bir kez el şıklatılır.)

İşte orda bir koltuk (koltuk...vb gösterilir)

Hemen koşmuşlar oraya(makara sarma hareketi yapılır.)

Uyumuşlar doya doya (uyuma hareketi yapılır.)

Ev sahibi çıkagelmiş,

Kalkın miskin kediler demiş.

BİR KEDİ VARMIŞ TEKERLEMESİ

Bir kedi varmış

100'e kadar sayarmış

0'ını atmış

10 kalmış

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Bir kedi varmış

100'e kadar sayarmış

0'ını atmış

10 kalmış
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Bir kedi varmış
100'e kadar sayarmış
0'ını atmış
10 kalmış
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

["Üç Kedi Bir Canavar Hikâyesi"](#) izlenir. Hikaye hakkında konuşulur.

["Kedi Fare Oyunu"](#) Oynanır. Çocuklar arasından bir fare seçilir Kedi seçilen fareyi bulmaya çalışır. Yaklaştığında çocuklar miyavlamaya başlar. Uzaklaştığında sessiz kalırlar ya da "gel pisi pisi" derler. Sesin yüksekliğine göre kedi fareyi bulmaya çalışır.

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- Evinde kedi besleyen var mı?
- Kediler nasıl dengede dururlar?
- Sokaktaki kedilere özellikle çok sıcak ve çok soğuk havalarda nasıl yardımcı olabiliriz?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Kedilerin ekosistemdeki işlevi ile ilgili tartışma ortamı oluşturulur.

Destekleme: İhtiyacı olan olan çocuklarla bireysel çalışma yapılır. Konu ile ilgili konuşulur. Görsel kartlar gösterilir. Kağıt kesme çalışmasında desteklenebilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Sınıfa varsa ev kedisi getirilir. Çocukların evlerinde, bahçe ya da parkta kedi gözlemlmeleri ve resimleyerek gözlemlerini anlatmaları istenir. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

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

Toplum Katılımı: Okulun çevresindeki sokak hayvanları için mama ve su koyulabilir.

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

[Kara Kedi - Onur Erol-Karamela Sepeti - Çocuk Şarkıları](#)

[Ritimli Kedi Dansı](#)

["Kedi Parmak Oyunu"](#)

KEDİ PARMAK OYUNU

Pisi pisi beyaz kedi
Pamuk kedi nerdesin?
Tıkır tıkır fare geldi
Aslan geldi nerdesin?
Yerde misin?
Gökte misin?
Söyle canım nerdesin?

[" Kedi Şarkısı Ritim Oyunu"](#)

KEDİ ŞARKISI

Mini mini bir kedi
Ormanda kayboldu
Onu gören bir serçe

Cik cik cikledi

Mini mini bir kedi
Ormanda kayboldu
Onu gören bir köpek
Hav hav havladı
Mini mini bir kedi
Ormanda kayboldu
Onu gören bir karga
Gak gak gakladı

Mini mini bir kedi
Ormanda kayboldu
Onu gören bir serçe
Cik cik cikledi

Mini mini bir kedi
Ormanda kayboldu
Onu gören bir köpek
Hav hav havladı

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 18.2.2026

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı

TAE0B. Erken Okuryazarlık

Sosyal Alanı

SBAB1. Zamanı Algılama ve Kronolojik Düşünme

SBAB16. Eleştirel ve Sosyolojik Düşünme

Sanat Alanı

SNAB1. Sanat Türlerini ve Tekniklerini Anlama

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Müzik Alanı

MSB2. Müziksel Söyleme

MÇB3. Müziksel Çalma

MYB5. Müziksel Yaratıcılık

Hareket Ve Sağlık Alanı

HSAB3. Harekete İlişkin Sosyal/Bilişsel Beceriler

KAVRAMSAL BECERİLER

Temel Beceriler (KB1)

KB1.10 Sunmak

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.4. Çözümleme Becerisi

KB2.4.SB1. Nesne, olgu ve olaylara ilişkin parçaları belirlemek

KB2.4.SB2. Parçalar arasındaki ilişkileri belirlemek

Üst Düzey Düşünme Becerileri (KB3)

KB3.3. Eleştirel Düşünme Becerisi

KB3.3.SB1. Olay/konu/problem veya durumu sorgulamak

KB3.3.SB2. Sorgulanan olay/konu/problem veya durum ile ilgili akıl yürütmek

KB3.3.SB3. Akıl yürütmeye ulaştığı çıkarımları yansıtmak

EĞİLİMLER

E2. Sosyal Eğilimler

E2.1. Empati

E2.3. Girişkenlik

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.2. Yaratıcılık

E3.6. Özgün Düşünme

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)

SDB2.3. Sosyal Farkındalık Becerisi

SDB2.3.SB1. Sosyal ipuçlarını dikkate almak

SDB2.3.SB1.G1. Sözel ve sözel olmayan sosyal ipuçlarının etkisini fark eder.

SDB2.3.SB1.G2. Sözel ve sözel olmayan sosyal ipuçlarını tanır.

SDB2.3.SB4. Toplumsal normlar hakkında bir anlayış geliştirmek

SDB2.3.SB4.G3. Kendi ülkesinin miras ve varlıklarını koruma etkinliklerine katılır.

DEĞERLER

D12 SABIR

D12.1. Düşünce, duygu ve davranışlarında kontrollü olmak

D12.1.2. Sabır gerektiren davranışları bilir.

D14 SAYGI

D14.3. Çevresine, millî ve manevi değerlerine saygı duymak

D14.3.2. Millî ve manevi değerlere duyarlı davranır.

D16 SORUMLULUK

D16.1. Kendine karşı görevlerini yerine getirmek

D16.1.2. Öz bakımını doğru biçimde ve zamanında yapar.

D16.2. Topluma karşı görevlerini yerine getirmek

D16.2.4. Toplumun millî ve manevi değerlerini koruyup yaşatmaya istekli olur.

D16.2.5. Toplumsal hayatı düzenleyen kurallara uygun hareket eder.

D19 VATANSEVERLİK

D19.3. Ülke varlıklarına sahip çıkmak

D19.3.2. Koruma alanları, müzeler, el işleri, yemekler gibi somut ve ninniler, türküler, bilmeceler, destanlar gibi somut olmayan kültürel mirasını tanır.

D20 YARDIMSEVERLİK

D20.1. Cömert olmak

D20.1.1. İmkânları ölçüsünde maddi varlıklarını ihtiyaç sahipleriyle paylaşması gerektiğini bilir.

D20.1.2. İnsanlara yardım etmekten mutluluk duyar.

D20.2. Dayanışma ve fedakârlık göstermek

D20.2.1. İmkânları kullanırken ihtiyaç sahiplerine öncelik verir.

D20.2.2. Yardıma muhtaç insanların duygularını anlamaya çalışır.

D20.3. İyiliksever olmak

D20.3.1. İyilik yapmaya istekli olur.

EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

OB5. KÜLTÜR OKURYAZARLIĞI

OB5.1.Kültürü Kavrama

OB5.1.SB3. Kendi kültürünü fark etmek

OB5.2.Kültürü Sürdürme

OB5.2.SB1. Kültürel etkinliklere katılmak

OB5.2.SB2. Sosyal sorumluluk almak

OB5.2.SB3. Kültürel mirası korumak

OB5.3.Kültürel Etkileşim

OB5.3.SB3. Empati yapmak

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı

TAE0B.3. Ses bilgisel farkındalık becerileri gösterebilme

TAE0B.3.b. Bazı sözcüklerin uyaklı olduğunu fark eder.

Sosyal Alanı

SAB.1. Günlük hayatta olay/konu/durum/zamana ilişkin değişen ve benzerlik gösteren özellikleri karşılaştırabilme

SAB.1.b. Yakın çevresinde kutlanan millî ve dini bayramlarda, 10 Kasım Atatürk'ü Anma Günü ile Atatürk Haftası gibi anılan özel günlerde neler yapıldığını ifade eder.

SAB.20. Toplumsal yaşama yönelik nesne, olgu ve olayları çözümleyebilme

SAB.20.a. Türk kültürüne ait ayırt edici özellikleri söyler.

Sanat Alanı

SNAB.1. Temel sanat kavramlarını ve türlerini anlayabilme

SNAB.1.c Temel sanat materyallerini amacına uygun şekilde kullanır.

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.ç. Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.

SNAB.4.d. Sanat etkinliklerinde yaratıcı ürünler oluşturur.

SNAB.4.e. Drama etkinliklerinde yaratıcı performans sergiler.

Müzik Alanı:

MÇB.3. Çaldığı ritimlerdeki/ezgilerdeki/çocuk şarkılarındaki/çocuk şarkısı formlarındaki özellikleri fark edebilme

MÇB.3. a. Ritimleri/ ezgileri kuvvetli ve hafif ses farklılıklarına/yavaş ve hızlı tempo farklılıklarına göre çalar.

MÇB.4. Müziksel çalma becerilerini sergileyebilme

MÇB.4.a. Duygu ve düşüncelerini çocuk şarkılarını/çocuk şarkısı formlarını artık materyallerden yapılmış çalgılar ve Orff çalgılarını çalarak ifade eder.

MÇB.4.b. Artık materyallerden yapılmış çalgıları ve Orff çalgılarını bireysel olarak/grupla birlikte uyum içerisinde çalar.

MÇB.4.c. Artık materyallerden yapılmış çalgıları ve Orff çalgılarını müzikli dramatizasyonda kullanır.

MYB.1. Müziksel deneyimlerinden yola çıkarak müziksel ürün ortaya koyabilme

MYB.1. d. Artık materyallerle çalgılar üretir.

Hareket Ve Sağlık Alanı

HSAB.1. Farklı çevre ve fiziksel etkinliklerde büyük kas becerilerini etkin bir şekilde uygulayabilme

HSAB.1.a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketlerini yapar.

HSAB.12. Hareketli oyunların temel kurallarını açıklayabilme

HSAB.12.a. Hareketli oyunlara ilişkin kuralları fark eder.

HSAB.12.b. Hareketli oyunun kurallarını söyler.

İÇERİKLER

Kavramlar:

Sözcükler: Ramazan, İmsak, İftar, Sahur, Mahya, Yardımlaşma, Sadaka, Oruç, Davulcu.

Materyaller: Çalışma kağıtları, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, boş koli, koli içine koymak için malzemeler, yoğurt kovası, ritim çubuğu, renkli evalar (Yapışkanlı eva tercih edilebilir.)

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Çocuklar gelmeden sınıf Ramazan ayına uygun görsellerle (hilal, yıldızlar, fenerler) süslenir, hazırlanır. Gelen çocuklar kapıda karşılanır ve selamlanır, çocukların ayakkabılarını koymaları ve pandiflerini giymeleri için rehberlik edilir.

Çocukların sandalyelerini alarak çember şeklinde oturmaları sağlanır ve "Bugün sınıfımızda bir değişiklik var mı?" diye sorulur. "Ramazan ayı geldi. Ramazan denince aklımıza neler geliyor?" sorusuyla beyin fırtınası yapılır. Pide, davulcu, hurma, hep birlikte yemek yemek gibi kavramlar konuşulur. Bu ayın "Kalpleri Yumuşatma ve İyilik Ayı" olduğu vurgulanır.

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 [Güne Başlama Dansı](#) hareketleri hep birlikte yapılır. (MHB3.d.) 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.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

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. (D18.)

ETKİNLİKLER

[İlk Sahur](#) (3-4-5 yaş karışık grubu olanlar [Yardımlaşma Ayı Ramazan - Şeker Hoca](#)) eğitici videoları izlenir.

Masalara geçilir ve çocuklara yoğurt kovalarının nasıl bir müzik aletine dönüşebileceği sorulur. Kovaların etrafı Ramazan temalı (yıldız, hilal, kandil) kesilmiş evalarla, görsellerle ya da yapışkanlı evalarla süslenir. (SNAB.1.c) Çocukların kendi davullarını özgün şekilde tasarlamalarına izin verilir (E3.2.) "Kovaların yanlarına delik açılarak çocukların boyunlarına asabilmeleri için renkli kurdeleler bağlanır. Etkinlik [Hoş Geldin Ey Ramazan\) - Çocuk İlahileri](#) eşliğinde yapılır.(SNAB.4.ç.,SNAB.4.d.,E3.2.,MYB.1.d.)

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Davullar tamamlandıktan sonra çocuklar 'davulcu amca' rolüne bürünerek (MÇB.4.c.) ritimle ve tekerlemeyi söyleyerek minderlere yürürler. Öğretmen, 'Şimdi bu davulların sesini biraz dinlendirelim ve onların neden bu kadar önemli olduğunu konuşalım' diyerek Ramazan Ayının anlam ve önemi hakkında konuşmak için sohbeti başlatır.

Öğretmen, "Çocuklar, gökyüzünde hilali gördüğümüzde çok özel bir misafir gelir: Ramazan! Sizce neden Ramazan ayında insanlar daha çok gülümser ve birbirine yardım eder?" diye sorar. İmsak (hazırlık/başlangıç), Sahur (gece yemeği) ve İftar (sevinç sofrası) kavramları çocukların anlayacağı bir dille (örneğin; sahurun gece lambası ışığında yenen bir piknik gibi olduğu) anlatılır. "Çocuklar, şu an elimizde tuttuğumuz bu davullar sadece ses çıkarmak için mi var? Eskiden, saatlerin ve telefonların bu kadar yaygın olmadığı zamanlarda bu davullar neden sokaklarda çalarmış biliyor musunuz?" Çocuklara Ramazan davulcusunun görevi anlatılır (İnsanları sahura kaldırmak).

"Gece herkes uyurken birinin davul çalarak sizi uyandırması sizce nasıl bir duygu? Şaşırtıcı mı yoksa eğlenceli mi?", "Davulcu sadece davul çalmaz, bir de güzel sözler, yani 'maniler' söyler. Sizce davulcu neden şiir gibi konuşur?" gibi sorular sorularak her çocuğun konuşmasına fırsat verilir. (OB5.1.)

"Davulcu amca, komşuları uyandırarak aslında onlara yardım ediyor, yani bir sorumluluk yerine getiriyor. Biz de bugün davullarımızı çalarken arkadaşlarımıza karşı nazik olma sorumluluğumuzu hatırlayalım."

Çocuklara geleneksel Ramazan davulunun neden hala çalındığı anlatılarak, bu güzel geleneği (mirası) korumak için bugün kendi davullarımızı yaptığımız vurgulanır. (SDB2.3.SB4.G3, SAB.1.b., SAB.20.a.)

"Bu ay kalplerimizi temizleme ve paylaşma ayıdır. Sadece yemek yememek değil, kötü söz söylememek ve iyilikte yarışmak ayıdır." vurgusu yapılır. Çocuklara "Ramazan boyunca her gün bir iyilik yapacağız" denir ve evlere gönderilmek üzere İyilik Takvimleri çocuklara dosyalarına koymaları için verilir.

Çocukların **akıl yürütmesini** sağlayacak tarzda sorular da sorulur. (P4C Yaklaşımı) (KB3.3.,E2.1.)

- "Eğer dünyadaki bütün davullar bir günlüğüne sussaydı, insanlar sahur vaktini nasıl anlardı?" (Problem çözme)
- "Hiç tanımadığımız birine yardım etmek (Ramazan kolisi gibi) neden kalbimizi mutlu eder?"
- "Sadece yemek yememek mi oruçtur, yoksa dilimizle de (güzel söz söylemek) oruç tutabilir miyiz?"

Sınıftaki yoğurt kovaları, kutular veya ritim çubukları dağıtılır. Öğretmen bir mani söyler, çocuklar ritim tutarak eşlik eder. (SDB2.3.SB4.G3.,MÇB.4.b.,MÇB.4.c.)

Davulumun ipi var,
Dolapta pekmezim var,
Kalkın artık komşular,
Size güzel sözüm var! (Güm-be-de-güm-güm)

Etkinliğin ardından çocuklara bizde kendi manimizi yazalım mı? Diye sorulur. Çocuklarla birlikte basit uyaklı bir sınıf manisi oluşturulur: (TAE0B.3.b.,E3.6.)

"Sınıfımıza neşe geldi (Güm güm güm)
Ramazan ayı hoş geldi (Güm güm güm)
Hep beraber paylaşalım (Güm güm güm)
İyilikte yarışalım (Güm güm güm)"

Sınıfa büyük bir koli getirilir. Öğretmen, "Bu koli, ihtiyacı olan bir aileye gidecek. İçine neler koyabiliriz?" diye sorar. Çocuklar sınıftaki oyuncak yiyecekleri veya ailelerin önceden gönderdiği temel gıdaları (makarna, pirinç vb.) kolilerler. Çocuklar kolinin üzerine yardımlaşmayı anlatan resimler çizerler ya da Ramazan temalı görseller kesip yapıştırırlar. (OB4.2) "Paylaşmak mutluluktur" mesajı oluşturulur. "Bu koli açıldığında o aile neler hissedecek?" sorusuyla çocukların empati becerisi desteklenir. (E2.3., E2.1.,OB5.3.,OB5.2.)

[Ramazan Ayı Çocuk Masalı](#) izlenir. Masal hakkında sorular sorulur.

Manici Geldi, Uyanın Oyunu oynanır. **Nasıl Oynanır?** Sınıfın bir köşesi "Ev", diğer köşesi "Sokak" olur. (HSAB.1.a.) Çocukların yarısı "uyuyan komşular" olur ve ev köşesinde gözlerini kapatıp yere uzanırlar. Diğer yarısı ellerinde kendi yaptıkları davullarla "Ramazan Davulcuları" olur. Öğretmen bir mani başlatır: "Davulumun sesi güm güm eder, uykucu komşular nereye gider?" Davulcular ritim tutarak komşuların yanına gider. Davulun sesi yavaş ve alçaksa komşular kıpırdanır, davulun sesi hızlı ve yüksekse (İmsak vakti yaklaşıyor!) komşular hemen uyanıp "Hayırlı Sahurlar!" diyerek zıplarlar. (MÇB.3.a.,HSAB.12.a.) Roller değiştirilerek oyun tekrarlanır.(E2.5) Davulcular sokağa çıktığında sınıfın ışıkları kapatılıp (gece efekti), komşular uyandığında ışıklar açılabilir. (Bu, çocukların oyunun atmosferine girmesini ve "İmsak" (vaktin dolması) kavramını anlamasını sağlar.)

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME

- Bugün öğrendiğimiz en ilginç kelime hangisiydi?

- Ramazan davulcusu neden davul çalar?
- Ramazan kolisi hazırlarken neler hissettiniz?
- Evde ailenizle hangi iyilik görevini yapmak istersiniz?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Yardımlaşma kolisi süslenirken, çocuklardan sadece nesneleri değil, "yardımlaşmanın rengini" veya "mutluluğun resmini" hayal edip kolinin üzerine özgün semboller çizmeleri istenir.

Destekleme: İnce motor becerilerinde zorlanan çocuklar için koliyi süslerken büyük yapışkanlı stickerlar kullanılabilir

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. "*Sayın Velimiz, bugün sınıfımızda Ramazan ayının paylaşma ruhunu konuştuk. Sınıfımızda göndermiş olduğunuz malzemelerle bir 'Yardımlaşma Kolisi' oluşturduk. Ayrıca hazırladığımız 'İyilik Takvimi' kapsamında evde de küçük iyilikler yapması için onu teşvik edebilirsiniz.*"

Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

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

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

Davul yapımı sırasında arkadaşıyla materyal paylaşan veya ritim tutarken gruba uyum sağlayan öğrencilerin davranışları anekdot kaydı olarak tutulabilir.

Giriş Manisi (Selamlaşma):

"Besmeleyle başladım,
Sınıfımı selamladım.
Ramazan ayı geldi,
İyilikleri topladım!"

Yardımlaşma Manisi (Koli Hazırlarken):

"Kutu kutu koliler,
İçinde hep sevgiler.
Paylaşınca bizlerle,
Mutlu olur gönüller."

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 19.2.2026

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı:

TADB. Dinleme

Matematik Alanı

MAB1. Matematiksel Muhakeme

MAB2. Matematiksel Problem Çözme

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Müzik Alanı

MÇB3. Müziksel Çalma

MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER

Üst Düzey Düşünme Becerileri (KB3)

KB3.3. Eleştirel Düşünme Becerisi

KB3.3.SB1. Olay/konu/problem veya durumu sorgulamak

KB3.3.SB2. Sorgulanan olay/konu/problem veya durum ile ilgili akıl yürütmek

KB3.3.SB3. Akıl yürütmeye ulaştığı çıkarımları yansıtmak

EĞİLİMLER

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E1.4. Kendine İnanma (Öz Yeterlilik)

E2. Sosyal Eğilimler

E2.4. Güven

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

E3.4. Analitik Düşünme

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK 13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

2.1. BENLİK BECERİLERİ (SDB1)

SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi)

SDB1.2.SB2. Motivasyonunu ayarlamak

SDB1.2.SB2.G1. İlgisini çekecek bir etkinliğe katılmak için harekete geçer.

SDB1.2.SB2.G2. Yapmak istediği etkinlik için uygun materyal arar.

SDB1.2.SB2.G3. Katılacağı etkinlik için ortamı düzenler.

SDB1.2.SB2.G4. Katıldığı etkinliğe dikkatini verir.

SDB1.2.SB2.G5. Katıldığı etkinliği sonuna kadar devam ettirir

DEĞERLER

D3 ÇALIŞKANLIK

D3.3. Araştırmacı ve sorgulayıcı olmak

D3.3.1. Yaratıcılığını geliştirecek faaliyetlere katılır.

D3.3.2. Çeşitli fikir, argüman ve yeni bilgilere açık olur.

D.3.3.3. Bilimsel, teknolojik alanlardaki gelişmelerle ilgili etkinliklere katılmaya istekli olur.

D16 SORUMLULUK

D16.1. Kendine karşı görevlerini yerine getirmek

D16.1.2. Öz bakımını doğru biçimde ve zamanında yapar.

EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

OB1. BİLGİ OKURYAZARLIĞI

OB1.1. Bilgi İhtiyacını Fark Etme

OB1.1.SB1. Bilgi ihtiyacını fark etmek

OB1.1.SB2. Bilgi türlerini fark etmek (sanatsal, gündelik vb.)

OB5. KÜLTÜR OKURYAZARLIĞI

OB5.1. Kültürü Kavrama

OB5.1.SB3. Kendi kültürünü fark etmek

OB5.2. Kültürü Sürdürme

OB5.2.SB3. Kültürel mirası korumak

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı:

TADB.3. Dinledikleri/izledikleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyalleri çözümleyebilme

TADB.3.a. Dinledikleri/izledikleri materyallerdeki olayların parçalarını belirler.

TADB.3.b. Dinledikleri/izledikleri materyallerde yer alan olayların parçaları arasındaki ilişkiyi belirler.

Matematik Alanı

MAB.4. Matematiksel olgu, olay ve nesnelere ilişkin çıkarım yapabilme

MAB.4.b. Örüntü oluşturur.

MAB.4.c. Nesne, olgu ve olayları karşılaştırır.

MAB.4.ç. Nesne, olgu ve olaylara ilişkin çıkarımlarını söyler.

MAB.8. Matematiksel problemlerin çözümüne ilişkin deneyimlerini, çıkarımlarını ve değerlendirmelerini yansıtabilme

MAB.8.a. Problem çözme sürecini çeşitli yollarla ifade eder.

MAB.8.b. Çözüme ulaştıran stratejinin uygulanabileceği farklı durumlara örnekler verir.

MAB.8.c. Matematiksel problemin çözümüne ilişkin deneyimlerini/fikirlerini arkadaşlarıyla paylaşır.

Sanat Alanı

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.ç. Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.

Müzik Alanı:

MÇB.4. Müziksel çalma becerilerini sergileyebilme

MÇB.4.a. Duygu ve düşüncelerini çocuk şarkılarını/çocuk şarkısı formlarını artık materyallerden yapılmış çalgılar ve Orff çalgılarını çalarak ifade eder.

MÇB.4.b. Artık materyallerden yapılmış çalgıları ve Orff çalgılarını bireysel olarak/grupla birlikte uyum içerisinde çalar.

MSB.2.a. Çocuk şarkılarının/çocuk şarkısı formlarının sözlerini doğru telaffuzla söyler.

MHB3.d. Grupla uyum içerisinde beden perküsyonu (bedenle ritim) yapar.

İÇERİKLER

Kavramlar:

Yön/Mekanda Konum: İleri geri, içeri dışarı

Sözcükler: Robotik Kodlama, robot

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

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

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. (MHB3.d.) 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.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

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. (D16.1.2.)

ETKİNLİKLER

"Elif ve Arkadaşları Robotik Kodlama Eğitici Film" izlenir. **"İleri-Geri Kavramı"** ve **"İleri Geri Kavramını Öğreniyorum"** eğitici filmi izlenir.(TADB.3.)

Masalara geçilir ve **"Kodlama Çalışması"** yapılır ve oynanır. (SNAB.4.)

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa 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 (SDB2.3.SB4, OB5.1.SB3) 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. **(E3.4.)** Çocuklara sizler de robot olmak ister misiniz diye sorulur. **(E1.1., OB1.1.)** Sınıftan bir öğrenci seçilir. Kodlama yaparak ilerleyecek olan öğrencinin göz bandı ile gözleri kapatılır. Öğretmen tarafından renkli kağıtlar kullanılarak yere bir ilerleme alanı oluşturulur. Öğretmen kağıtların sırasına göre ileri gitmesi gerektiği zaman öğrencinin başına, sağ yana gitmesi gerektiği zaman sağ omzuna, sol yana gitmesi gerektiği zaman sol omzuna dokunarak gözleri kapalı olan öğrencinin ilerlemesi için yönlendirmelerde bulunur. Yönergeleri alarak gözleri kapalı bir şekilde yerlerini kodlayıp ilerlemeye dikkat eder. Etkinlikte hem gözleri kapalı öğrenci duruma dikkatini vererek kodlama gerçekleştirir hem yönergeleri veren öğretmen yerdeki kağıtların sırasına uygun olarak yönerge vererek kodlama gerçekleştirir. **(E1.4., E2.4., E3.1., KB3.3.)** Daha sonra öğrenciler yerdeki kağıtların sırası öğrenciler yer değiştirdikçe değiştirilir. Yeni bir ilerleme alanı oluşturulur. **(MAB.8., SDB1.2. SB2., D3.3.)**

At Alkışı Parmak Oyunu oynanır.

At Alkışı Parmak Oyunu Atlar ormanda yavaşça yürüyor tıkr tıkr da tıkr (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 Tıkr tıkr da tıkr (3) Aaaa!! O da ne? Bir Çimenlik.	Çimenliğin Altından Geçemem Üstünden Geçemem Ama İçinden Geçebilirim (eller birbirine sürtülerek ses çıkartılır) Yürümeye Devam Ettim Tıkr tıkr da tıkr (3) Aaaa!! O da ne? Bir Bataklik. Batakliğin Altından Geçemem Üstünden Geçemem Ama İçinden Geçebilirim (Dil damağa vurularak ses çıkartılır) Yürümeye Devam Ettim	Tıkr tıkr da tıkr (3) Aaaa!! O da ne? Bir Asma Köprü. Asma Köprü'nün Altından Geçemem Üstünden Geçemem Ama İçinden Geçebilirim (sağa sola sallanarak gacı gur sesler çıkarılır.) Yürümeye Devam Ettim Tıkr tıkr da tıkr (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. **(MÇB.4.)**

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

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

- 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?

FARKLILAŖTIRMA:

ZenginleŖtirme: Çocuklar Legoları kullanarak kendi robotlarını yaparlar.

Destekleme: Çocuklara bireysel destek olunur.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. AŖağıdaki 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.

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 20.2.2026

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı:

TADB.Dinleme

TAOB. Okuma

TAEOB. Erken Okuryazarlık

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Müzik Alanı

MSB2. Müziksel Söyleme

MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.3. Özetleme Becerisi

KB2.3.SB3. Metin/olay/konu/durumu yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)

EĞİLİMLER

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB1. Başkalarını etkin şekilde dinlemek

SDB2.1.SB1.G1. Dinlerken göz teması kurar.

SDB2.1.SB1.G2. Muhatabının sözünü kesmeden dinler.

DEĞERLER

D18 TEMİZLİK

D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek

D18.1.2. Beden temizliğini zamanında ve özenli yapmaya gayret eder.

EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

OB4. GÖRSEL OKURYAZARLIK

OB4.1.Görseli Anlama

OB4.1.SB1. Görseli algılamak

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı:

TADB.2. Dinledikleri/izledikleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyalleri ile ilgili yeni anlamlar oluşturabilme

TADB.2.a. Dinledikleri/izledikleri materyaller ile ön bilgileri arasında bağlantı kurar.

TAOB.2. Görsel materyallerden anlamlar üretebilme

TAOB.2.a. Görsel materyal ile ön bilgileri arasında ilişki kurar.

TAOB.2.b. Görsellerden hareketle metinle ilgili tahminde bulunur.

TAOB.2.c. Görsel okuma materyallerinde yer alan bilgilerden yararlanarak çıkarım yapar.

TAEOB.3. Ses bilgisel farkındalık becerileri gösterebilme

TAEOB.3.c. Sözcüklerin ilk/son seslerini fark eder.

TAE0B.3.ç. Sözcüklerin ilk/son seslerinden yeni sözcükler üretir.

TAE0B.4. Sözcüklerin harflerden oluştuğunu fark edebilme

TAE0B.4.a. Sözcüklerin harflerden oluştuğunu fark eder.

TAE0B.4.b.Sözcükte yer alan büyük ve küçük harfleri gösterir.

Sanat Alanı

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.ç.Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.

Müzik Alanı:

MSB.2. Çocuk şarkılarındaki/çocuk şarkısı formlarındaki özellikleri fark ederek söyleyebilme

MSB.2.a. Çocuk şarkılarının/çocuk şarkısı formlarının sözlerini doğru telaffuzla söyler.

MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme

MHB3.d. Grupla uyum içerisinde beden perküsyonu (bedenle ritim) yapar.

İÇERİKLER

Kavramlar:

Harfler/Sesler: Ö Sesi

Sözcükler: Alfabe, harf, Ö sesi, ördek, paytak

Materyaller: Çalışma kağıtları, makas, yapıştırıcı

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

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 "**3 Kardeş Ördek Şarkısı**" hareketleri hep birlikte yapılır. (MHB3.d.) 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. İlgili öğrenme merkezlerine [Ö Sesi Kartları](#) konur.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

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. (D18.)

ETKİNLİKLER

"Ö Sesi Eğitici Video" ve "Ö Sesi Öğretimi - Ö Harfi Oyunu" eğitici videoları (TADB.2.) izlenir.

Masalara geçilir "Ö Sesinden Sevimli Ördek" sanat etkinliği "Beyaz Ördek Şarkısı" eşliğinde yapılır.

(SNAB.4.)

"Ördek suda yüzüyor, (Yüzme hareketi)

Vak vak diye ötüyor. (El ile gaga yapılı)

Hadi şimdi sen de,

Sessizce yerine geçiver."

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.

Çocuklara daha önce hangi harfleri öğrendikleri hatırlatılır. Önceden öğrenilen harfler çocukların isimleri, sınıftaki nesneler, ve hayvan vb. isimleri ile tekrar edilir. (TADB.2., SDB2.1.SB1.) Tahtaya Büyük ve küçük "Ö-ö" sesi yazılır.(TAEOB.4.,E3.1.) Çocuklardan da bu sesi taklit etmeleri istenir. Daha sonra sınıfta bazı yerlere önceden gizlenmiş "Ö" harfi ile başlayan nesnelerin görselleri (Örümcek, Önlük, Öküz, Öğretmen) dedektif çocuklar tarafından bulunur ve bu görselleri bulup panoya asarlar. "Ö" harfiyle başlayan/bitene ya da içerisinde "Ö" sesi olan kelimeler (örneğin; ördek, öğretmen, ödev, göz, göl vb.) (TAEOB.3.) görseller incelenir ve masalara içinde az miktarda ırmık, kum veya tıraş köpüğü olan tepsiler konur. Çocuklar parmaklarıyla önce "Ö" sesini çizerek, sonra üzerine iki nokta koymayı (gözleri) unutmamaları hatırlatılır. "Ö'nün gözleri var, bizi görüyor" kodlaması yapılır.

"Ö Sesi ile ilgili Flash Kartları ve Slayt Gösterisi" izlenir ve slayt sonundaki sorular çocuklara sorulur.(TAOB.2., OB4.1.)

"3 Küçük Ördek (Parmak Oyunu) Şarkılı El Oyunu" hareketleri de yapılarak söylenir.

3 KÜÇÜK ÖRDEK PARMAK OYUNU

3 Küçük ördek (3-2-1 Ördek)

Badi badi yürüyerek

Caddeye çıkmışlar

Sağa sola bakmışlar

Küçük ördek karşıya geçmiş

Vak vak vak vak vak vak

Vik vik vik vik vik vik

"Çirkin Ördek Yavrusu Masalı" izlenir. Masal ile ilgili sorular sorulur.(KB2.3.)

Daha önce öğrenilen şarkılar tekrar edilir. "5 Küçük Ördek Şarkısı" söylenir.(MSB.2.)

5 KÜÇÜK ÖRDEK ŞARKISI

Bir gün beş küçük ördek

Saklanmışlar yüzerek

Anne ördek vak vak demiş

Dört ördek geri gelmiş

Bir gün dört küçük ördek

Saklanmışlar yüzerek

Anne ördek vak vak demiş

Üç ördek geri gelmiş

Bir gün üç küçük ördek

Saklanmışlar yüzerek

Anne ördek vak vak demiş

İki ördek geri gelmiş

Bir gün iki küçük ördek

Saklanmışlar yüzerek

Anne ördek vak vak demiş

Bir ördek geri gelmiş

Bir gün bir küçük ördek

Saklanmış da yüzerek

Anne ördek vak vak demiş

Son ördek de gelmemiş

Bir gün annecik ördek

Çocuklar daire olurlar ve "[Paytak Paytak Yürürsün Rond Müziği](#)" eşliğinde müziğin sözlerine uygun olarak hareketleri yapılarak "[Ördek Oyunu](#)" oynanır.(E2.5.)

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- Bugün yaptığın hangi etkinlik seni mutlu etti?
- Daha önce öğrendiğimiz harfler nelerdir?
- Bugün hangi harfi öğrendik?
- "Ö" sesini nasıl çıkarıyoruz? Ağzımızı nasıl yapıyoruz?
- "Ö" sesi çıkarırken dudaklarımız kare mi oldu yuvarlak mı?
- Sınıfımızda ismi "Ö" ile başlayan arkadaşımız var mıydı?
- "Ö" harfi ile başlayan bir nesne veya hayvan ismi söyleyebilir misiniz?
- Ördekler nasıl yürür?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocuklara "Ö" harfini büyük bir kağıda çizer. Bu harfi hayal gücüne uygun şekilde süsleyip bir resme dönüştürürler. Çalışmalar panoya asılır ve birlikte incelenir.

Destekleme: İhtiyaç duyan çocuklar için; görsel kartlar gösterilerek ve nesneler kullanarak bireysel çalışmalar yapılır. Makas kesme konusunda sıkıntı yaşayan çocuklara destek olunur. "Ö ile başlayan nesneleri bulalım" oyunu oynanır.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Çocuklara evde "Ö" sesi ile başlayan nesneler bulmaları için küçük bir görev verilmesi istenir. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

[Puzzle,](#)

[Hafıza Oyunu,](#)

[İnteraktif Çalışmalar,](#)

[İnteraktif Oyunlar](#)

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

["Ördek Yavrusu Nasıl Çizilir?"](#)

["Ö - ö" sesi hissetme, tanıma ve öğrenme Animasyonlu anlatım \(OMUTÜY\) EBA TV"](#)

Ördek, Ördek, Kaz" oyunu.

Çocuklar çember olur. Bir ebe seçilir. Ebe çocukların başlarına dokunarak "Ördek, Ördek..." diye gezer. Birine "KAZ!" dediğinde o çocuk kalkıp ebeyi kovalar.

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih:23.2.2026

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı:

TAE0B. Erken Okuryazarlık

Matematik Alanı

MAB6. Sayma

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Müzik Alanı

MSB2. Müziksel Söyleme

MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER

Temel Beceriler (KB1)

KB1.1 Saymak

KB1.3 Yazmak

EĞİLİMLER

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK13 SOSYAL-DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ TABLOLARI

2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB1. Başkalarını etkin şekilde dinlemek

SDB2.1.SB1.G1. Dinlerken göz teması kurar.

SDB2.1.SB1.G2. Muhatabının sözünü kesmeden dinler.

DEĞERLER

D18 TEMİZLİK

D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek

D18.1.2. Beden temizliğini zamanında ve özenli yapmaya gayret eder.

EK 16OKURYAZARLIK TABLOLARI

OB1. BİLGİ OKURYAZARLIĞI

OB1.1.Bilgi İhtiyacını Fark Etme

OB1.1.SB1. Bilgi ihtiyacını fark etmek

OB5. KÜLTÜR OKURYAZARLIĞI

OB5.1.Kültürü Kavrama

OB5.1.SB1. Kültürel kavramları tanımak

OB5.1.SB3. Kendi kültürünü fark etmek

OB5.2.Kültürü Sürdürme

OB5.2.SB3. Kültürel mirası korumak

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı:

TAE0B.1. Yazı farkındalığına ilişkin becerileri gösterebilme

TAE0B.1.b. Yazı yönünü gösterir.

TAE0B.6. Yazma öncesi becerileri kazanabilme

TAE0B.6.a. Yazma için uygun oturma pozisyonu alır.

TAE0B.6.b. İstenilen nitelikte yazar ve çizer.

Matematik Alanı

MAB.1. Ritmik ve algısal sayabilme

MAB.1.a. 1 ile 20 arasında birer ritmik sayar.

MAB.1.b. 1 ile 20 arasında nesne/varlık sayısını söyler.

MAB.1.c. 1 ile 5 arasında nesnelerin/varlıkların miktarını bir bakışta söyler.

Sanat Alanı

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.ç.Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.

Müzik Alanı:

MSB.2. Çocuk şarkılarındaki/çocuk şarkısı formlarındaki özellikleri fark ederek söyleyebilme

MSB.2.a. Çocuk şarkılarının/çocuk şarkısı formlarının sözlerini doğru telaffuzla söyler.

MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme

MHB3.d. Grupla uyum içerisinde beden perküsyonu (bedenle ritim) yapar.

İÇERİKLER

Kavramlar:

Sayı/Sayma:0 Sayısı (1-20 Arası Sayılar)

Sözcükler: 0 sayısı, baykuş

Materyaller: Çalışma kağıtları, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, sayı kuklaları, pipet, şönil (oyun saatinde kullanmak için), kutu, top

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

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 "[Baykuş Şarkısı | Burak Onurlu](#)" ve "[Dinozor - Onur Erol Sabah Sporu](#)" hareketleri hep birlikte yapılır. (MHB3.d.) 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.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

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. (D18.)

ETKİNLİKLER

["0 Rakamını Öğreniyorum - Okul Öncesi "](#), ["0 Sıfır Rakamını Örneklerle Öğreniyorum"](#) ve ["Pırıl - Sayıların Kayboluşu - Eğitici Film"](#) izlenir. (OB1.1.)

Çocuklar masaya alınır ve "Sıfırdan Baykuş Yapımı" sanat etkinliği [" Baykuş Şarkısı"](#) eşliğinde yapılır. (SNAB.4.ç.)

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.

Çocuklara daha önce öğrendiğimiz sayılar sorulur, masaya 9 lego koyulur. Geriye doğru sayarak eksiltir. Son lego da alınınca "Şimdi kaç lego var?" diye sorulur. "HİÇ" cevabı alınınca **Sıfır Kuklası** sahneye çıkar ve "Bugün çok özel bir rakam öğreneceğiz denir.(SDB2.1.SB1,MAB.1.a.)

Çocuklara iki kutu (örneğin; bir kutu içinde 3 top, bir kutu içinde hiç top) gösterilerek hangi kutuda kaç top olduğu sorulur. (MAB.1.c.) Öğretmen bir masaya 9 tane lego koyar. Hep birlikte masadaki legolar sayılır.(KB1.1)

Öğretmen; "Şimdi bir oyun oynayacağız, legolar saklambaç oynayıp teker teker gidecekler," der. Sırayla her seferinde bir lego masadan alınır ve geriye kalanlar yüksek sesle sayılır (9, 8, 7...). Son lego da alınınca öğretmen sorar: "Şimdi masada kaç lego var?" Çocuklardan "HİÇ" veya "Kalmadı" cevabı alınınca, öğretmen heyecanla; "Evet, hiç kalmadı! İşte biz matematikte bu 'hiç'i anlatmak için özel bir sayı kullanırız," der. Tam bu sırada Sıfır Kuklası sahneye çıkar ve çocuklara selam verir:

"Merhaba çocuklar! Bugün çok özel bir rakam öğreneceğiz. Benim adım SIFIR. Ben 'hiçbir şey yok' anlamına gelirim." (OB1.1.SB1.)

Sıfır rakamı tanıtılır ve "Çocuklar, Sıfır tek başınayken 'yok' demektir, biraz üzgündür. Ama diğer sayı arkadaşlarının yanına gelince çok güçlü bir kahramana dönüşür!" denir. Tahtada veya kuklalarla örneklenir: Diğer sayı kuklalarının yanına tek tek sıfır kuklasını getirir.

- 1 rakamının yanına (sağına) 0 gelince **10** olur.
- 2 rakamının yanına gelince **20** olur. (MAB.1.b.)

10'dan 100'e kadar 10'ar 10'ar sayılır. "Sıfır sihirli bir değnek gibidir, sayıları büyütür!" vurgusu yapılır. 0 rakamının yazılışı, yazılış yönü vurgulanarak gösterilir. (TAEOB.1.b.,E3.1.) Hep birlikte işaret parmaklarımızda havada 0 rakamı çizme çalışması yapılır. (Arkadaşlarının sırtına 0 çizilir.) (E3.1.,KB1.3)

Öğretmen çocuklara bir Harezmi resmi gösterir ya da başına temsili bir sarık/şapka takarak role girer: "Çocuklar, çok çok uzun yıllar önce yaşayan, yıldızları inceleyen ve sayıları çok seven tonton bir dedemiz varmış. Adı **HAREZMİ**'ymiş. Harezmi, sayıların babasıymış! O zamanlar insanlar sayıları yazarken zorlanıyormuş. Harezmi demiş ki; 'Eğer bir yerde hiç nesne yoksa, oraya içi boş bir yuvarlak koyalım, ona da SIFIR diyelim!' Böylece matematiği kolaylaştırmış. Bizim bugün kullandığımız sıfırı, kitaplara yazıp dünyaya öğreten kişi Türk bilgini Harezmi dedemizmiş." (OB5.1.SB3.)

0 rakamının yazılışı gösterilir. "Tıpkı Harezmi dedenin çizdiği gibi kocaman bir daire çiziyoruz" yönergesi verilir. Hep birlikte işaret parmaklarıyla havada ve sıra

[Kırmızı Kanatlı Baykuş Hikâyesi"](#) izlenir. Hikaye hakkında konuşulur, sorular sorulur. (SDB2.1.SB1.)

Daha önce öğretilen şarkılar tekrar edilir."[0 Rakamı Şarkısı"](#) söylenir.(MSB.2.a.)

SIFIR ŞARKISI

Sıfırdır onun ismi
Çember gibidir şekli
Sıfır tane kedi
Göremiyorum hani
Onun adı sıfırdır
Hiç değeri yoktur
Sıfır tane araba
Göremedim etrafta

["0 Rakamı Oyunu"](#) için daire şeklinde sandalyelere oturulur. Her çocuğa pipet verilir ama öncesinde öğretmen tehlike oluşabilecek durumlara göre çocukları uyarır. Şönil ya da fon kartonundan sıfır rakamı hazırlanır ve pipetin kıvrılan kısmı ile mümkün olduğu kadar dokunmadan yanındaki arkadaşının pipetine sıfır rakamı takılır.(E2.5.)

Çocuklar erken okuryazarlık çalışmaları için masaya alınır. Çalışmalar yapılır. (TAEOB.1.b,TAEOB.6.a,TAEOB.6b)

Çalışmayı erken bitiren çocuklara (her çocuğa yaptırılmalıdır) "0" rakamını tahtada da yazdırılır. (KB1.3)

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- Baykuş nasıl bir hayvandır?
- Sen de bir baykuş olsaydın ve uçamasaydın ne hissederdin?
- Sıfır ne demek?
- Sıfırı ve sayıları çok seven, bize bu rakamı tanıtan Türk bilginin adı neydi? (Harezmi)
- Harezmi yaşasaydı ve sınıfa gelseydi ona ne sormak isterdin?
- 1 sayısının yanına Harezmi'nin sıfırını koyarsak hangi sayı olur? (10)

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Sayıları ritmik olarak sayar. Sıfırın geçtiği örnekleri günlük hayattan vermeleri istenir. (örneğin, "Bugün hiç ödevim yok, yani sıfır ödevim var vb."

Destekleme: İhtiyaç duyan çocuklar için; görsel kartlar gösterilerek ve nesneler kullanarak bireysel çalışmalar yapılır. Pet şişeleri dizerek bowling oyunu kurulur ve şişelerin üzerine 0 rakamı yapıştırılır. Çocuklar sıfır rakamını düşürmek için atış yaparlar.

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](#)

Ailelere not: "Bugün çocuklarımızla 0 rakamını ve 0 rakamını dünya matematiğine tanıtan ünlü Türk-İslam bilginini Harezmi'yi tanıdık. Siz de evde çocuğunuzla 'Harezmi ve Sayılar' hakkında kısa bir araştırma yapabilir veya çocuğunuzdan Harezmi dedeyi size anlatmasını isteyebilirsiniz."

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

Öğretmen İçin Kısa Bilgi Notu (Harezmi): Ebu Cafer Muhammed bin Musa el-Harezmi, Cebir'in kurucusu olarak bilinir. "Sıfır" rakamını (Hint matematiğinden alıp geliştirerek) aritmetik işlemlerde sistemli olarak kullanan ve Batı dünyasına "Algoritma" kavramını öğreten kişidir. Eserleri yüzyıllarca Avrupa üniversitelerinde ders kitabı olarak okutulmuştur.

[Baykuş'un Özellikleri Eğitici Video](#)

[Minik Baykuş Şarkısı](#)

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 24.2.2026

ALAN BECERİLERİ

Fen Alanı

FBAB6. Deney Yapma

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Hareket Ve Sağlık Alanı

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

Müzik Alanı

MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER

Temel Beceriler (KB1)

KB1.5 Bulmak

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.5. Sınıflandırma Becerisi

KB2.5.SB2. Nesne, olgu ve olayları ayırtırmak veya bölmek

EĞİLİMLER

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB5. İletişiminin önündeki engelleri ortadan kaldırmak

SDB2.1.SB5.G1. Konuşmak için muhatabının konuşmasının/ işinin bitmesini bekler.

SDB2.1.SB5.G2. Konuşmak istediğini belirtmek için mimiklerini kullanır.

SDB2.1.SB5.G3. Nazik bir ifadeyle söz ister.

DEĞERLER

D18 TEMİZLİK

D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek

D18.1.2. Beden temizliğini zamanında ve özenli yapmaya gayret eder.

EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

OB1. BİLGİ OKURYAZARLIĞI

OB1.2. Bilgiyi Toplama

OB1.2.SB1. İstenen bilgiye ulaşmak için kullanacağı araçları belirlemek

OB1.2.SB3. Bir olay, konu ve durum ile ilgili ulaşılan bilgileri doğrulamak

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Fen Alanı

FAB.6 Merak ettiği konular/olay/ durum hakkında deneyler yapabilme

FAB.6.a. Basit düzeyde deney tasarlamak için malzemeler seçer.

FAB.6.b. Merak ettiği konuya ilişkin basit düzeyde deney tasarlar.

Sanat Alanı

SNAB.4. Sanat etkinliđi uygulayabilme

SNAB.4.đ.Yaratıcılıđını geliřtirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.

SNAB.4.d. Sanat etkinliklerinde yaratıcı ürünler oluřturur.

Hareket Ve Sađlık Alanı

HSAB.2. Farklı ebat ve özellikteki nesneleri etkin bir şekilde kullanabilme

HSAB.2.a. Farklı büyüklükteki nesneleri kavrar.

Müzik Alanı:

MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme

MHB3.d. Grupla uyum içerisinde beden perküsyonu (bedenle ritim) yapar.

İÇERİKLER

Kavramlar:

Renk: Beyaz

Zıt: Açık-koyu

Sözcükler: Beyaz, açık, koyu

Materyaller: Çalışma kağıtları, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, parmak boyası, su, bardak, boş kutu, renkli

Legolar

Eđitim/Öđrenme Ortamları: Sınıf/bahçe

ÖĐRENME-ÖĐRETME YAŐANTILARI

ÖĐRENME-ÖĐRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŐLAMA ZAMANI

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 sađlanır. Çocuklar çemberde otururken öđretmen **duygu kartlarını** (mutlu, üzđün, řaşkın, 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 öđrenci olup olmadığı sorulur. Çocuklar sınıfın girişinde oluřturulan,

"Mandallarla Yoklama Tablosunda" her çocuđun kendi sayısının, resminin veya isminin olduđu etiketleri kontrol etmelerine fırsat verilir, aynı zamanda arkadaşlarının isimlerini öđrenip öđrenmedikleri gözlemlenir. O günün sınıf yoklaması alınır. Çocukların güne daha sakin ve odaklanmış bařlayabilmeleri için **"Mini Nefes Egzersizi"** yapılır.

Çocuklara "řimdi bir elimizde çiçek, diđer elimizde mum olduđunu hayal ediyoruz. Çiçek koklarken ne yaparız? Peki sizler mumu nasıl üflüyorsunuz? Çocuklara řimdi aynı çiçek koklar gibi burnumuzdan derin nefes alacađımızı ve mum üflerken de ađzımızla nefes vereceđimiz söylenir. Öđretmenin liderliđinde oyun bařlanır. Çiçek kokluyoruz" (derin nefes al) - "Mum üflüyoruz" (nefes ver) şeklinde söylenir ve çocuklarla birlikte yapılır. Güne sađlıklı bařlamak için **"Balloon Pop 2 Sabah Sporü"** hareketleri hep birlikte yapılır. (MHB3.d.) Daha sonra öđrenme merkezlerinde oyuna geçilir.

ÖĐRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklara "Bugün nerede oynamak istersin?" diye sorulur. Çocuklar verdikleri yanıtlara uygun merkezlere yönlendirilir. Çocukların öđrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanmalarına rehberlik edilir. İsteyen çocukların oyun hamuru ile oynamalarına, isteyen çocukların serbest resim yapmalarına fırsat verilir.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

Öđrenme merkezlerinde oyun sonunda **Toplanma Müziđi** açılır. Müzik sonunda tüm merkezlerin düzenli bir şekilde toplanması sađlanır. Müzik bittiđinde hep birlikte merkezlerin düzenli toplanıp toplanmadıđı kontrol edilir.

Bir sađa baktım

Bir sola baktım

Lokomotif yaptım

Cuf cuf cuff.

Tekerlemesi söylenerek sıra olunur ve kahvaltı öncesinde elleri yıkamaya gidilir. Kahvaltı öncesinde nelere dikkat edilmesi gerektiđi anlatılır.(Yemek yerken konuşmamak vb.) Sonrasında dua edilerek kahvaltıya geçilir. Tüm çocuklara kahvaltısını yaptıktan sonra eller yıkanır ve sınıfa geçilir. (D18.)

ETKİNLİKLER

"Renkleri Öđreniyorum - Beyaz - Okul Öncesi", **"Açık Koyu Kavramı Eđitici Video"** izlenir.

Masalara geçilir ve "[Beyaz At](#)" sanat etkinliği "[Beyaz Şarkısı](#)" eşliğinde yapılır. (SNAB.4.)

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir

Sınıfa içinde beyaz renkten oluşan nesneler olan bir sepet/kutu ile girilir.(E1.1.) Çocuklara nesneler gösterilir. Nesnelerin isimleri sorulur ve tüm nesneler gösterildikten sonra bu nesnelerin ortak özelliğinin ne olduğu sorulur. Beyaz rengin doğadaki tüm renklerin karışımı olarak bilindiği söylenir. Çocuklara şimdiye kadar hangi renkleri öğrendiğimiz ile ilgili sohbet edilir.(SDB2.1.SB5.) Kırmızı sarı mavi renklerinin ana renkler olduğunu ve bu renklerin birbiri ile karışımından farklı renkler ortaya çıktığını, bu ortaya yeni çıkan renklere ara renkler denildiğini hatırlatılır ve ara renkte olan nesneler gösterilir, çocuklardan da sınıftan herhangi renkte bir nesne getirmeleri istenir. Çocuklar getirdikleri nesnenin rengini, ara renk ise hangi renklerden oluştuğunu söyler.(SDB2.1.SB1.G2.)

Çocuklara açık ve koyu renkli nesneler gösterilir. (Açık yeşil koyu yeşil kalem gibi) Beyaz rengin diğer renkleri ile karıştığında o rengi açtığı söylenir. Bardaklara parmak boyası ile 2'şer tane farklı renkte sular hazırlanarak "[Beyaz Renk ve Koyu Açık Deneyi](#)" yapılır. (FAB.6.,E3.1.) Beyaz renkte hazırlanan su her iki rengin bir tanesine biraz dökülür ve karıştırılır. Çocuklar ile açık ya da koyu renkler incelenir ve neden renginin açık görüldüğü hakkında konuşulur.(OB1.2.)

"[Beyaz Renk Kavramı Flash Kartları ve Slayt Gösterisi](#)" ve "[Açık Koyu Rengi Flash Kartları ve Slayt Gösterisi](#)" izlenir. Slayttaki sorular sorulur. Sınıfta hem açık hem koyu renkte olan aynı rengin tonlarında nesneler bulunur ve masaya koyudan açığa doğru dizilir.(KB1.5)

"[Ceyda'nın Resimleri Hikâyesi](#)" izlenir. "Sizce arkadaşlarına nasıl bir resim çizmiş olabilir?" diye çocuklara sorulur ve boş bir kağıt verilecek çizimleri istenir.(SNAB.4.d.)

"[Okul Öncesi Renkleri Ayırt Etme Hareketli Oyunu](#)" renkli legolar ile iki grup arasında müzik eşliğinde oynanır.(E2.5.) Bunun için çocuklar arka arkaya minderlere otururlar. Önceki iki çocuğun ortasına karışık renkteki küçük boy lego vb. oyuncaklar dökülür. Her gruba bir renk söylenir ve o grubun önündeki çocuklar sadece kendilerine söylenen renkteki oyuncakları iki elleriyle tutarak birer birer başlarının üzerinden arkasındaki arkadaşlarına verirler.(KB2.5.) En sondaki çocuk arkasındaki boş kaba koyar. Müzik bittiğinde/durdurulduğunda oyuncaklar çocuklarla birlikte sayılır. Kazanan takım tebrik edilir.(HSAB.2.)

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- Ana renkler hangileri?
- Ara renkler hangileri?
- Renkleri açık renkli olması için hangi rengi kullanırsınız?
- Sınıfta beyaz renkte 3 nesne gösterir misin?
- Doğum gününün kutlanması sana ne hissettirir?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocuklar, beyaz temalı resimler yaparak boyarlar. Beyaz renk ve açık koyu renk tonlarının zenginliği üzerine konuşulabilir.

Destekleme: Küçük gruplar halinde beyaz nesneleri eşleştirme oyunları oynanır. Kağıt kesme çalışmasında desteklenebilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Çocukları ile birlikte evde beyaz renkte olan nesneleri bulmaları istenir. "[Renk Çarkı Yapımı Eğitici Video](#)" aileye gönderilir ve çocukları ile birlikte seyretecekleri ve çarkı yapmaları istenir. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

[Puzzle](#)

[Hafıza Oyunu](#)

[İnteraktif Çalışmalar](#)

[İnteraktif Oyunlar](#)

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

["Beyaz Rengi Parmak Oyunu"](#)

BEYAZ RENGİ PARMAK OYUNU

Bembeyaz bulutlar
Yağar beyaz karlar
Koşup oynar koyunlar
Çok mutlu olurlar
Yoğurt süt peynir
İçerim ben kefir
Kedi ile keçi
Beyazdır rengi

["Beyaz Renk Şarkısı"](#)

BEYAZ RENK ŞARKISI

Beyaz derler adıma
Gezerim her tarafta
Tüm renkler birleşir bende
Varım gördüğün her yerde
Bulut olurum gözkyüzünde
Ayran olurum sürahide
Kar olup örterim dağları
Kutup Ayısı da benim rengimde

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 25.2.2026

ALAN BECERİLERİ

Fen Alanı

FBAB1.Bilimsel Gözlem Yapma

FBAB2.Sınıflandırma

FBAB3. Bilimsel Gözleme Dayalı Tahmin Etme

FBAB.6.Deney Yapma

Matematik Alanı

MAB6. Sayma

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Müzik Alanı

MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.8. Sorgulama Becerisi

KB2.8.SB1. Merak ettiği konuyu tanımlamak

KB2.8.SB2. İlgili konu hakkında sorular sormak (5N1K)

EĞİLİMLER

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal Eğilimler

E2.2. Sorumluluk

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

E3.4. Analitik Düşünme

E3.5. Merak Ettiği Soruları Sorma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)

SDB2.3. Sosyal Farkındalık Becerisi

SDB2.3.SB4. Toplumsal normlar hakkında bir anlayış geliştirmek

SDB2.3.SB4.G1. Okulunun, yaşadığı toplumun veya dünyanın bir ihtiyacını/sorununu keşfeder.

DEĞERLER

D5 DUYARLILIK

D5.2. Çevreye ve canlılara değer vermek

D5.2.1. Çevre sorunlarına yol açabilecek davranışlardan kaçınır.

D18 TEMİZLİK

D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek

D18.1.2. Beden temizliğini zamanında ve özenli yapmaya gayret eder.

EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

OB7. VERİ OKURYAZARLIĞI

OB7.1.Sorular Sorma ve Olası Sonuçları Düşünme

OB7.1. SB1. Verilen bağlamda sorular hazırlamak

OB7.1. SB2. Yeni sorular üretmek

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Fen Alanı

- FAB.1. Günlük yaşamında fene yönelik olaylara/olgulara ve durumlara yönelik bilimsel gözlem yapabilme**
FAB.1.b. Materyallerin gözlemlenebilir özellikleriyle ilgili verileri duyuları aracılığıyla toplar.
- FAB.2. Fene yönelik nesne, olayları/olguları benzerlik ve farklılıklarına göre sınıflandırabilme**
FAB.2.c. Materyalleri gözlemlerini kullanarak katı, sıvı ve gaz olarak gruplandırır.
- FAB.3. Günlük yaşamında fen olaylarına yönelik bilimsel gözleme dayalı tahminlerde bulunabilme**
FAB.3.c. Nesnelerin belirli durumlardaki değişimleri ile ilgili gözlemlerinden sonuçlar çıkarır.
- FAB.4. Fene yönelik olay ve/veya olgulara yönelik bilimsel veriye dayalı tahminlerde bulunabilme**
FAB.4.b. Günümüz çevre sorunlarından hareketle ileride yaşanabilecek problemler hakkında tahminde bulunur.
- FAB.6 Merak ettiği konular/olay/durum hakkında deneyler yapabilme**
FAB.6.a. Basit düzeyde deney tasarlamak için malzemeler seçer.
FAB.6.b. Merak ettiği konuya ilişkin basit düzeyde deney tasarlar.

Matematik Alanı

- MAB.1. Ritmik ve algısal sayabilme**
MAB.1.a. 1 ile 20 arasında birer ritmik sayar.

Sanat Alanı

- SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme**
SNAB.4.ç.Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.

Müzik Alanı:

- MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme**
MHB3.d. Grupla uyum içerisinde beden perküsyonu (bedenle ritim) yapar.

İÇERİKLER

Kavramlar:

Duyu: Sıcak-soğuk

Sözcükler: Atmosfer, sera gazı, karbondioksit, küresel ısınma, katı, sıvı, gaz, buzul, kutup ayısı

Materyaller: Çalışma kağıtları, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, dünya maketi, mandal, ip, evalardan oyun materyali, buz ve kap, çaydanlık ya da su ısıtıcısı, karbonat, sirke, balon, şişe

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

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 "**Eller Yukarı Çocuk Dans Şarkısı Sabah Sporu**" hareketleri hep birlikte yapılır. (MHB3.d.) 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.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

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. (D18.)

ETKİNLİKLER

["Küresel Isınma - Nane Limon- Okul Öncesi Film"](#), ["Küresel Isınma! Animasyon Okul Öncesi"](#) ve ["İklim Değişikliği Filmi"](#) izlenir.

Masalara geçilir. ["Kutup Ayısı"](#) sanat etkinliği ["Geri Dönüşüm Şarkısı-Küresel Isınma Şarkısı-Su Şarkısı-Dünyamız Çok Güzel-Dünya Şarkısı"](#) eşliğinde yapılır.

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir

Masaya dünya maketi getirilir ve maket üzerine çocukların montundan koyulur.(E1.1.) Çocuklara dünyamızı mont gibi saran ve gazdan oluşan atmosfer tabakası olduğu, iç tarafta da sera gazı bulunduğunu söyler. Sera gazının dünyamıza gelen güneş ışınlarının geri gitmesini engellediğini böylelikle dünyamızın ısınıp ısınıp koruduğu söylenir.(OB7.1., E3.1., SDB2.3.SB4.)

Fabrikalar ve evlerimizde kullandığımız kömür ve doğalgazın zararlı dumanı, taşıtların egzozlarından çıkan zararlı gazların gökyüzüne yükselerek sera gazı seviyesinin yükselttiği böylelikle de dünyamızın normalden daha hızlı ısındığı söylenir. Nüfusun artması, doğal kaynaklarımızı doğru kullanmayıp israf etmemiz, geri dönüşüme gereken önemi vermememiz, sanayi ve evlerimizin bacalarına, taşıtların egzozlarına filtre takılmaması, parfüm ve deodorant gibi şeylerin kullanımının azaltılmamasının da bu küresel ısınmayı hızlandırdığı anlatılır. Yine ağaçların kesilmesinin de dünyamızın ısınmasını hızlandırdığını çünkü ağaçların gündüzleri o zararlı gazları yani karbondioksiti alarak oksijen verdiği söylenir.

Küresel ısınma sonucunda dünyamızın ısınmaya başlamasıyla iklim değişikliği, buzulların erimesi ve bazı canlı türlerinin yok olması gibi sonuçların olabileceğini söylenir. Küresel ısınmanın önüne geçmek için enerji kaynaklarımızın kullanımına dikkat etmemiz, geri dönüşüm konusunda hassas olmamız, kısa mesafeye yürüyerek gitmemiz, uzun mesafelere ise mümkün olduğunca kendi aracımızla değil toplu ulaşım araçları ile gitmemiz, mümkün olduğunca çok ağaç ve diğer bitkilerden dikmemiz gerektiği söylenir.(FAB.4.b., KB2.8., E2.2., E3.4., D5.2.)

["Küresel Isınma Flash Kartları ve Slayt Gösterisi"](#) izlenir. Görseller hakkında konuşulur.

Masaya geçilir ve buzulların erimesi ve katının sıvı hale dönmesi ile ilgili deney yapılır. Bunun için buz küpleri bir kaba koyulur ve çocukların incelemeleri için fırsat verilir.(FAB.1.b.) Daha sonra küçük bir tencereye alınır ve çocukların güvenliğine dikkat ederek eritilir. Çocukların maddenin katı halden sıvı hale gelmesi gözlemlenir. Ve yine çocukların dikkati su buharına çekilir. Su buharının ise sıvının gaz haline dönüşü olduğu söylenir. Su buharına kapak tutulur ve buharın sıvı hale gelişi gözlemlenir. Çocuklara su önce nasıldı? (Buz - Katı), daha sonra nasıl değişti? (Eridi - Sıvı oldu), En son ne oldu? (Buhar olup uçtu - Gaz oldu) soruları sorulur. Dünyamızın da fazla ısınması ile buzulların eridiğine dikkat çekilir. (FAB.2.) Çocuklara "Gazların Gücünü Keşfetmeye ne dersiniz?" diye sorulur ve ile ilgili küçük bir deney daha yapılır. Bunun için şişeye bir miktar sirke, balonun içine ise karbonat koyulur. Balonun ağzı şişeye geçirilir ve balonun içindeki karbonatın şişeye akması sağlanır. Balon şişmeye başlar "Balon neden şişti?" diye sorularak gazların varlığı anlatılır.(FAB.3., FAB.3.c., E1.1., E3.5.)

[Dünyanın Ateşi Var Hikâyesi](#) izlenir. Hikaye ile ilgili sorular sorulur.

["Sayıları Eşleştir Hareketli Oyunu"](#) oynanır. Bunun için bir elmanın bir yarısına sayı, diğer yarısında domino vardır. Her çocuk sayı kadar domino olan elmanın diğer yarısını bularak eşleştirme yapar.(E2.5., MAB.1.)

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliđi yaparken eđlendin? Neden?
- Küresel ısınma nedir?
- Küresel ısınmaya neler sebep olur?
- Küresel ısınma olursa neler olur?
- Küresel ısınmayı nasıl önleyebiliriz?
- Sen küresel ısınmayı ve iklim deđişikliđini yavaşlatmak için neler yapıyorsun?
- Buz ellerinizde ne yaptı?
- Su buharı neden ortaya çıkıyor?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocuklardan hayal ettikleri bir dünya resmi çizmeleri ve boyayarak arkadaşlarına sunmaları istenir.

Destekleme: Bireysel olarak görsel kartlarda kullanarak konu pekiştirilir ve etkinlikte yardımcı olunur.

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

[Bulmaca Kulesi - Küresel Isınma - Eğitici Film](#) (Karbon ayak izi)

["Beyaz Uçak Küresel Isınmaya Hayır Diyor Hikâyesi"](#)

["Kutup Ayısı Zor Durumda- Canım Kardeşim- Eğitici Film"](#)

["Gezegelimiz \(Küresel Isınma ve Kutup Ayıları\) Eğitici Video"](#)

["Küresel Isınma Animasyon"](#)

["İklim Deđişikliđini Önlemek İçin Neler Yapabiliriz? Eğitici Video"](#)

["Kutup Ayısı Pigi Hikâyesi"](#)

["Kutup Ayısı Yapımı Sanat Etkinliđi"](#)

["Sevimli Kutup Ayısı Sanat Etkinliđi"](#)

["Okul Öncesi Küresel Isınma ile Etkinliđi"](#)

["Küresel Isınma ve Hava Kirliliđi Nasıl Oluşur ?"](#)

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 26.2.2026

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı

TAOB. Okuma

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Hareket Ve Sağlık Alanı

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

Müzik Alanı

MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.3. Özetleme Becerisi

KB2.3.SB1. Metin/olay/konu/durum ile ilgili çözümleme yapmak

KB2.3.SB2. Metin/olay/konu/durum ile ilgili sınıflandırma yapmak

KB2.3.SB3. Metin/olay/konu/durumu yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)

EĞİLİMLER

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

2.1. BENLİK BECERİLERİ (SDB1)

SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi)

SDB1.2.SB2. Motivasyonunu ayarlamak

SDB1.2.SB2.G4. Katıldığı etkinliğe dikkatini verir.

SDB1.2.SB2.G5. Katıldığı etkinliği sonuna kadar devam ettirir.

DEĞERLER

D18 TEMİZLİK

D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek

D18.1.2. Beden temizliğini zamanında ve özenli yapmaya gayret eder.

EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

OB4. GÖRSEL OKURYAZARLIK

OB4.1.Görseli Anlama

OB4.1.SB1. Görseli algılamak

OB4.1.SB2. Görseli tanımak

OB4.2.Görseli Yorumlama

OB4.2.SB3. Kendi ifadeleriyle görseli nesnel, doğru anlamı değiştirmeyecek bir şekilde yeniden ifade etmek

OB4.3.Görsel Hakkında Eleştirel Düşünme

OB4.3.SB2. Görsel ile sorgulanan olay/konu/problem veya durum ile ilgili akıl yürütmek

OB4.3.SB3. Görsel üzerinden akıl yürütmeye ulaştığı çıkarımları yansıtmak

OB4.4.Görsel İletişim Uygulamaları Oluşturma

OB4.4.SB1. Görseli kullanmak

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı

TAOB.1. Resimli öykü kitabı, dijital araçlar, afiş, broşür gibi görsel materyalleri seçebilme

TAOB.1.a. İncelediği görsel materyale dair fikrini ifade eder.

TAOB.2. Görsel materyallerden anlamlar üretebilme

TAOB.2.a. Görsel materyal ile ön bilgileri arasında ilişki kurar.

TAOB.2.b. Görsellerden hareketle metinle ilgili tahminde bulunur.

TAOB.2.c. Görsel okuma materyallerinde yer alan bilgilerden yararlanarak çıkarım yapar.

TAOB.2.ç. Görsel materyalleri karşılaştırarak benzerlik ve farklılıkları ortaya koyar.

TAOB.2.d. Görsel materyalleri çeşitli özelliklerine göre sınıflandırır.

Sanat Alanı

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.ç.Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.

Hareket Ve Sağlık Alanı

HSAB.6. Eşle/grupla ahenk içinde hareket örüntüleri sergileyebilme

HSAB.6.c. Eş çalışmalarında hareketi eş zamanlı yapar.

Müzik Alanı:

MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme

MHB3.d. Grupla uyum içerisinde beden perküsyonu (bedenle ritim) yapar.

İÇERİKLER

Kavramlar:

Zıt: Program kitabında yer alan zıt kavramlar

Sözcükler: Zıt, eş anlam

Materyaller: Tematik kartlar, boya, makas, yapıştırıcı

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf-Açık Alan

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

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 [Zumba Kids Sabah Sporu](#) hareketleri hep birlikte yapılır. (MHB3.d.) 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.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

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. (D18.)

ETKİNLİKLER

[Vıvız 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.(SNAB.4.)

"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. (E1.1.) 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.(OB4.2.)

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 olduğu söylenir. Zıt kavram ne demek diye sorulur. Anlam olarak birbirinin tersi anlamı olan kelimeler olduğu söylenir.

Gece-gündüz, uzun-kısa, genç-yaşlı, zayıf-şişman, 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 diğer kelime söylenmeden 2-3 saniye beklenir. Çocukların tahmin etmelerine fırsat verilir. Konu görsellerle de desteklenir.

(TAOB.2.,KB2.3.,OB4.1.,OB4.3.)

[İnci ve Lili Hikâyesi](#) okunur. (izlenir.) Hikayede geçen zıt anlamlı kelimeler vurgulanır.

Çocuklar açık alana sıra olarak geçerler. [Şasırtmacalar Oyunu](#) iki kişi 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.

(SDB1.2.SB2.) 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.(HSAB.6.,E3.1.) Oyun bu şekilde hızlanarak devam eder. Vuruş sırasını ilk şasırtan oyuncu yenilmiş olur. Bahçede serbest oynanır ve daha sonra sıraya geçilir, sessiz bir şekilde sınıfa gidilir.(E2.5.)

***(Yüz Yüze 100 Çocuk Oyunu projesi kapsamındadır. Öğretmen fotoğraf video çekebilir.)

Dilimizin Zenginlikleri Projesi kapsamında [Eş Anlamlı Kelime Kartları](#), [Zıt Kavramlar Kartları](#), [Düşün Bul Kartları](#) ile eğitici masa oyunları oynanır.(TAOB.1.,TAOB.2.d.,KB2.3.,OB4.4.)

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?

- En çok hangi etkinliđi yaparken eđlendin? 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?
- "Yarın yine kelime oyunu oynayalım mı?" diye sorulur.

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocuklarla kelime avı oynanabilir. Tahtada kartona eş ya da zıt anlamlı kelimelerin bir tanesi kartona yapıştırılır diğeri eş saklanır ve çocukları bulması için sınıfın farklı yerlerine kartlar saklanır. Çocuk kartı bulduđu zaman eş ya da zıt anlamlı kelimenin yanına yapıştırır ya da mandal ile yerleştirir.

Destekleme: Bireysel olarak görsel kartlarda kullanarak konu pekiştirilir ve etkinlikte yardımcı olunur.

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.

[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

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 27.2.2026

ALAN BECERİLERİ

Fen Alanı

Deney Yapma

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB2. Aktif ve Zinde Yaşam İçin Sağlık Becerileri

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Müzik Alanı

MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.8. Sorgulama Becerisi

KB2.8.SB1. Merak ettiği konuyu tanımlamak

KB2.8.SB2. İlgili konu hakkında sorular sormak (5N1K)

EĞİLİMLER

E2. Sosyal Eğilimler

E2.4. Güven

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

E3.2. Yaratıcılık

E3.5. Merak Ettiği Soruları Sorma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK13 SOSYAL-DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ TABLOLARI

2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)

SDB3.2. Esneklik Becerisi

SDB3.2.SB1. Zor durumlara farklı çözümler bulmak

SDB3.2.SB1.G1. Zor durumlarla karşılaşmanın doğal olduğunu fark eder.

SDB3.2.SB1.G2. Zor durumlarla baş edebilmek için farklı seçenekler olabileceğini fark eder.

SDB3.2.SB1.G3. Zor durumlarla karşılaştığı zaman olası çözümleri fark eder.

SDB3.2.SB1.G4. Zor durumlarla karşı karşıya kaldığında gerektiğinde yardım ister.

DEĞERLER

D5 DUYARLILIK

D5.3. Afet bilincine sahip olmak

D5.3.1. Afet ve acil durumların her an her yerde gerçekleşebileceğini bilir.

D5.3.2. Afet ve acil durumların neden olduğu riskleri ve bu riskleri azaltmak için alınabilecek önlemleri bilir.

D5.3.3. Afet öncesinde, afet sırasında ve sonrasında yapılması gerekenlerin farkında olur.

D5.3.4. Afet durumlarında ulaşabildiği insanlara ve diğer canlılara yardımcı olur.

D5.3.5. Afet sonrası toplumsal dayanışmaya katkıda bulunur.

D16 SORUMLULUK

D16.1. Kendine karşı görevlerini yerine getirmek

D16.1.2. Öz bakımını doğru biçimde ve zamanında yapar.

EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

OB1. BİLGİ OKURYAZARLIĞI

OB1.1.Bilgi İhtiyacını Fark Etme

OB1.1.SB1. Bilgi ihtiyacını fark etmek

ÖĞRENME ÇIKTILARI

FenAlanı:

FAB.6 Merak ettiği konular/olay/durum hakkında deneyler yapabilme

FAB.6.b. Merak ettiği konuya ilişkin basit düzeyde deney tasarlar.

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB.11. Tehlike ve kaza durumlarına karşı kendini koruyabilme

HSAB.11.a. Tehlike oluşturacak davranışlardan/durumlardan kaçınır.

HSAB.11.b. Tehlike/kaza/afet durumlarında neler yapması gerektiğini söyler.

Sanat Alanı

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.ç.Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.

SNAB.4.e. Drama etkinliklerinde yaratıcı performans sergiler.

Müzik Alanı:

MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme

MHB3.d. Grupla uyum içerisinde beden perküsyonu (bedenle ritim) yapar.

İÇERİKLER

Kavramlar:

Zaman: Önce-şimdi-sonra

Sözcükler: Sığınak, deprem, deprem çantası, önlem, hortum

Materyaller: Çalışma kağıtları, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, fon kartonu, kavanoz, su, bulaşık deterjanı, bant, renkli toplar

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

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 [Balloon Pop 2 Sabah Sporu](#) hareketleri hep birlikte yapılır. (MHB3.d.) 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.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

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. (D16.1.2.)

ETKİNLİKLER

Çocuklar sanat etkinliğini yapmaları için masalara alınır ve ["Sivil Savunma"](#) sanat etkinliği ["Sivil Savunma Şarkısı"](#) eşliğinde yapılır. (SNAB.4.ç.)

["Sivil Savunma Günü Nedir? Animasyon Eğitici Video"](#) ve [" RGG Ayas - Yardımlaşmanın Gücü - Çizgi Film"](#) izlenir.

Öğretmen ülkemizde yeni yaşanan doğal afet (deprem) sebebiyle zor durumda kalan insanların olduğunu ve onlara yardım etmek için de sivil toplum kuruluşlarının böyle kermesler düzenlediği söylenir.

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.

Çocuklara 28 Şubat Sivil Savunma günü olduğunu söylenir. Sivil savunma kuruluşları ve görevleri hakkında bilgi verir. Sivil Savunma; savaş sırasında saldırılara karşı, barış zamanı ise her türlü doğal afet ve büyük felaketlerde halkın can ve mal kaybını en aza indirmek için yapılan silahsız, koruyucu ve kurtarıcı önlem ve çalışmalar bütünü olduğu söylenir. Acil durum numarasının 112 olduğu tekrar edilir.(E2.4.) Doğal afetlerden ve doğal afetlerde bu kuruluşların bize nasıl yardım ettikleri hakkında konuşulur. Yardımlaşmanın önemine ve sevgini tüm yaraları sardığına dikkat çekilir. Deprem öncesinde(deprem çantası vb., deprem sırasında ve sonrasında neler yapılması gerektiği (Depremden **ÖNCE** çanta hazırlarız, **ŞİMDİ** okuldayız ve öğreniyoruz, depremden **SONRA** yardımlaşırız), yangının nedenleri ve çıkmasını önleme yolları, yangın sırasında zehirli gazların yukarı yükseldiği, bu yüzden dumandan korunmak için eğilerek yürümemiz gerektiği belirtilir. (OB1.1.)) Sınıf içinde yangın alarm sesi dinletilir ve bu sesin anlamı üzerine konuşulur. Yangın tüpünün ne işe yaradığı, okulun çıkış işaretlerinin (levhaların) neden yeşil olduğu ve bizi güvenli yollara ulaştıracakları açıklanır. (HSAB.11.,KB2.8., E3.5.,D5.3)

Ardından öğretmen: "Çocuklar, şimdi bir oyun oynayalım mı? Sanki şu an bir deprem oluyormuş gibi yapalım. Bakalım sınıfımızdaki '**hayat üçgeni**' oluşturabileceğimiz güvenli yerleri kimler hatırlıyor? 'Çök-Kapan-Tutun' yapmayı unutmayın!" diyerek yönerge verir. **Uygulama:** Aniden "Deprem oluyor!" komutu verilir. Çocukların panik yapmadan masaların yanı veya sağlam dolap kenarlarında **Çök-Kapan-Tutun** yapmaları sağlanır. (HSAB.11.a)

Tahliye: Öğretmen "Sarsıntı bitti, şimdi güvenli bir şekilde dışarı çıkıyoruz" dediğinde, çocukların birbirini itmeden, sıra halinde ve hızlı adımlarla "Güvenli Toplanma Alanı"na gitmeleri rehberlik edilerek sağlanır.

(HSAB.11.b, D5.3.3) (Tahliye sırasında çocukların kafalarını korumaları için ellerini başlarının üzerine koymalarını veya varsa yumuşak bir nesne (yastık, mont vb.) kullanmaları sağlanabilir ya da bu şekilde yapılmasının daha iyi olacağı söylenebilir.)

Çocuklarla masaya geçilir ve ["Hortum Deneyi"](#) yapılır. Bunun için içi su dolu kavanoza 2 kaşık bulaşık deterjanı koyulur, ağzını kapatılır. Dairesel şekilde döndürür. Bir doğal afete dönüşebilen hortum gözlemlenir ve deney hakkında sohbet edilir.(FAB.6.,E3.1.)

["İtfaiye Hikâyesi"](#) izlenir. Hikaye hakkında konuşulur.

["Sivil Savunma Haftası Draması \(Acil Numaralar\)"](#) draması yapılır. Bunun için köpük tabaklardan telefon yapılır ve acil durumda bir çocuk 112 arar. Aradığında polise mi ambulansa mı, itfaiyeye mi ihtiyacı olduğunu söyler. Çocuğun söylediğine göre polis, itfaiye ya da ambulans gelir ve gerekli müdahaleyi yapar.(SNAB.4.e.,E3.2.,D5.3.4.,SDB3.2.SB1.)

["Top Yapıştırma Oyunu"](#) oynanır. İki çocuğun üzerine bant yerleştirilir ve renkli toplar da belli bir mesafeye koyulur ve iki çocuk tarafından birer birer renkli toplar yapıştırılır.

(E2.5.)

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- Hangi etkinlik senin dikkatini çekti?
- Doğal afetler nelerdir?
- Acil durumlarda hangi numarayı arayacağını hatırlıyor musun?
- Hortum deneyi sana ne hissettirdi?
- Deprem öncesinde, sırasında ve sonrasında neler yapılması gerekir?
- Yangın çıkmaması için neler yapılmalıdır?
- Yangın sırasında neler yapılmalıdır?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Deprem çantasının içinde bulunması gerekenlerin neler olabileceği hakkında beyin fırtınası yapılabilir. Çocukların verdikleri cevaplar ve öğretmenin eklemeleri ile bir ihtiyaç formu oluşturulabilir. Depremden sonra yardıma ihtiyacı olan insanlara yardım edebilmek için hazırlıklı olmamız gerektiğinden bahsedilebilir. Deprem çantamızda bulunan gıda, su gibi temel ihtiyaçlarımızı diğer insanlarla paylaşmamız gerektiği hakkında konuşulabilir. İlk yardımın önemi hakkında kısa bir film izletilebilir. Basit ilk yardım müdahaleleri bir model üzerinde gösterilebilir. Sınıfa bir ilk yardım uygulayıcısı davet edilebilir.

Destekleme: Çocukların deprem çantasına hazırlamaları ve koyacakları materyalleri bulması sırasında akran eşleştirmesi yapılarak akran desteği sağlanabilir. Ayrıca çocuklara deprem çantasında bulunması gereken bu nesnelerin yerlerinin işaretli olduğu görseller verilerek ipuçları sunulabilir. Sıcak-soğuk gibi oyunlarla çocukların materyali bulmaları için sözlü ipucu verilebilir. Gerekli durumlarda öğretmen bireysel yardımda bulunabilir. Etkinliğin tamamlanması için ek süre verilebilir. Tüm nesnelerin bulunması yerine belirlenen daha az sayıda materyalin bulunması istenerek etkinlik basitleştirilebilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Evde deprem sırasında çök-kapan-tutun hareketini yapacak güvenli alanlar gösterilir. Evde bir deprem tatbikatı yapılır. Deprem çantası hazırlanır.

[Puzzle,](#)

[Hafıza Oyunu,](#)

[İnteraktif Çalışmalar,](#)

[İnteraktif Oyunlar](#)

Toplum Katılımı: AFAD veya Kızılay görevlileri sınıfa davet edilerek çocuklara bilgilendirme yapımları sağlanabilir.

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

["Güven Ailesi ile Görevimiz Deprem Eğitici Film"](#)

[112 Acil Çocuk Şarkısı](#)

[28 Şubat Sivil Savunma Günü Proje Çalışması / Pano Hazırlama](#)

[Doğal Afetler ile İlgili Flash Kartları ve Slayt Gösterisi](#)

[Okul Öncesi Afet Eğitimi Eğitici Film](#) daha önce planlarımızda yer verilmiş olan bu eğitici videonun çocuklara tekrar izletilmesi yararlı olacaktır. (Sınıfta deprem bölgesinden gelen öğrenci varsa uygunluğuna siz karar veriniz.)

Çocuklarla, basit ilk yardım uygulamaları (küçük yaralanmalarda temizleme, sargı yapma vb.) yapılabilir.

Bu içerikte yer alan yazı, fotoğraf ve sair içeriklerin, bireysel kullanım dışında izin alınmadan kısmen ya da tamamen kopyalanması, çoğaltılması, kullanılması, yayınlanması ve dağıtılması yasaktır. İçeriğin tüm hakları saklıdır.

