

,T.C. MEB OKUL ÖNCESİ EĞİTİM PROGRAMI
GÜNLÜK PLAN

23/03/2026

Okulun Adı:

Yaş Grubu : 48-72 Ay

Öğretmenin Adı:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

BİLİŞSEL GELİŞİMİ

Kazanım 22. Bir hedefe ulaşmak için planlama yapar.

Göstergeler

- ☒ Kendine bir hedef belirler.
- ☒ Hedefini gerçekleştirme motivasyonunu açıklar.
- ☒ Hedefe ulaşmak için gerekli aşamaları ifade eder.Hedefe yönelik harekete geçer.
- ☒ Hedefe yönelik davranışın aşamalarını devam ettirir.
- ☒ Hedefe yönelik davranışları gerektiğinde değiştirir.
- ☒ Hedefe yönelik karmaşık görevleri yerine getirmek için gerekli düzenlemeleri yapar.

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 4. Konuşurken dil bilgisi yapılarını kullanır.

Göstergeler

- ☒ Konuşmalarında bağlaçlara yer verir.
- ☒ Konuşmalarında zarflara yer verir.
- ☒ Konuşmalarında zamirlere yer verir.
- ☒ Konuşmalarında edatlara yer verir.
- ☒ Sözcüklerdeki ekleri doğru kullanır.

FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK ÖZELLİKLERİ

Kazanım 9. Özgün çizimler yaparak kompozisyon oluşturur.

Göstergeler

- ☒ Çeşitli figürler/temel figürler çizer.
- ☒ Özgün çizimler yapar.
- ☒ Belirli çizimlerde kendine özgü imgeler kullanır.
- ☒ Figürlerinde ayrıntı kullanır.
- ☒ Anlam bütünlüğü olan bir resim çizer.

Kazanım 10. Müzik ve ritim eşliğinde hareket eder.

Göstergeler

- ☒ Müziğin temposuna, ritmine ve melodisine uygun dans eder.
- ☒ Eşli ya da grup halinde dans eder.

SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM ve DEĞERLER

Kazanım 2. Duygularını ifade eder.

Göstergeler

- ☒ Duygularını sözel olarak ifade eder.
- ☒ Duygularının nedenlerini açıklar.

Kazanım 3. Kendine güvenir.

Göstergeler

- ☑ Bilgilerini/becerilerini/başarılarını/hayallerini paylaşır.
- ☑ Sınırlılıklarını/zorlandığı durumları ifade eder.
- ☑ Grup önünde kendini ifade eder.

KAVRAMLAR

ÖĞRENME SÜRECİ

GÜNE BAŞLAMA

Çocuklar gelmeden sınıf hazırlanır. Gelen çocuklar kapıda karşılanır ve selamlanır, çocukların ayakkabılarını koymaları ve pandiflerini giymeleri için rehberlik edilir.

Çocukların sandalyelerini alarak çember şeklinde oturmaları sağlanır. Çocuklar çemberde otururken öğretmen **duygu kartlarını** (mutlu, üzgün, şaşkın, korkmuş vb.) gösterir. Çocuklardan o anki duygularına uygun kartı seçmeleri ve "Bugün böyle hissediyorum çünkü..." diye kısa açıklama yapmaları istenir, her çocuk konuşması için cesaretlendirilir. O gün okula gelmeyen öğrenci olup olmadığı sorulur. Çocuklar sınıfın girişinde oluşturulan, "**Mandallarla Yoklama Tablosunda**" her çocuğun kendi sayısının, resminin veya isminin olduğu etiketleri kontrol etmelerine fırsat verilir. 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!!! \(Ta Ta Ta\) / Okul Öncesi Spor-Dans](#) hep birlikte yapılır. Öğrenme merkezlerine çocuklar yönlendirilir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklara "Bugün nerede oynamak istersin?" diye sorulur. Çocuklar verdikleri yanıtlara uygun merkezlere yönlendirilir. erkezlere yapılan yeni ilavelerle çocukların serbest bir şekilde oynamalarına fırsat verilir. İsteyen çocukların oyun hamuru ile oynamalarına, isteyen çocukların serbest resim yapmalarına fırsat verilir.

TOPLANMA, TEMİZLİK, KAHVALTI, GEÇİŞLER

Öğrenme merkezlerinde oyun sonunda [Toplanma Müziği](#) açılır.

Müzik sonunda tüm merkezlerin düzenli bir şekilde toplanması sağlanır.

Müzik bittiğinde hep birlikte merkezlerin düzenli toplanıp toplanmadığı kontrol edilir.

Bir sağa baktım

Bir sola baktım

Lokomotif yaptım

Cuf cuf cuff.

Tekerlemesi söylenerek sıra olunur ve kahvaltı öncesinde elleri yıkamaya gidilir. Kahvaltı öncesi dua edilerek kahvaltıya geçilir. Tüm çocuklara kahvaltısını yaptıktan sonra eller yıkanır ve sınıfa geçilir.

TÜRKÇE-SANAT (Bütünleştirilmiş Bireysel ve Büyük Grup Etkinliği)

Etkinlik Adı: Hayal Kurmak Ne Güzel

Sözcükler: Hayal, rüya, zihin, bellek

Değerler:

Materyaller: Hikaye kitabı, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, süslenmiş boş bir kutu (Zihin Kutusu için)

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

- Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.
- Öğretmen ortaya renkli veya şeffaf, üzeri yıldızlarla süslenmiş bir kutu koyar. "Çocuklar, bu bizim **Zihin Kutumuz**. Başımızın içinde de tıpkı bu kutu gibi harika bir kütüphane vardır, adına **Zihin** deriz. Yaşadığımız her şeyi, gördüğümüz tüm güzellikleri birer fotoğraf gibi orada saklarız. Bu saklama işine de **Bellek** diyoruz. Şimdi herkes tatilde ve Ramazan Bayramı'nda zihin kutusuna attığı en güzel anıyı düşünsün."
- Her çocuğa söz hakkı verilir. Çocuk anısını anlattıktan sonra, elini kutunun içine "hayali bir fotoğraf karesi" bırakıyormuş gibi yapar.
- Anılar kutuya toplandıktan sonra hayal kurma kavramına geçiş yapılır: "Zihin kutumuz sadece olanları saklamaz, henüz olmayan ama olmasını istediğimiz şeyleri de üretir. Buna **Hayal Kurmak** denir. Hayal kurarken zihninizde resimler çizeriz.", "Mesela, ağaçların rüzgarda sallanması **gerçektir**, ona dokunabilir ve görebiliriz. Ama bir ağacın bize masal anlatması bir **hayaldir**. Gökyüzünde kuşların uçuşması gerçektir, ama bizim kanatlarımız olup uçmamız bir hayaldir." Denir. Çocuklardan "Bir gerçek, bir hayal" oyunu kapsamında kendi cümlelerini kurmaları istenir. (Örn: "Dışarıda yağmur yağıyor-Gerçek", "Yağmurdan çikolata akıyor-Hayal")
- Hayal kurmanın sadece eğlence değil, bir beceri olduğu çocuklara basitçe açıklanır: "Çocuklar, hayal kurmak bizim belleğimizi (hafızamızı) güçlendirir. Bir sorunla karşılaştığımızda 'Bunu nasıl çözerim?' diye hayal ederiz. Ya da büyüyünce ne olacağımızı (öğretmen, polis, mimar) zihninizde canlandırarak kendimize bir yol çizeriz. Hayaller, bizi geleceğe hazırlar."
- "Siz hiç hayal kurdunuz mu? Hayallerinize ulaşmak için bugün neler yapabilirsiniz?" soruları yöneltilerek çocukların çözüm odaklı düşünceleri ve konuşma kurallarına uygun kendilerini ifade etmeleri sağlanır.
- Daha sonra "[Hayal Kurmak Animasyon Çizgi Film](#)" izlenir.
- "Şimdi herkes zihin kutusundaki en renkli hayalini kağıda dökmeye hazır mı?" diyerek masalara geçilir ve çocukların hayal kurdukları şeylerin resmini "[Öyle Bir Dalmış Ki Hayallere Şarkısı](#)" eşliğinde yapmaları için masalara yönlendirilir. Daha sonra çocukların kendi hayal resimlerini anlatmaları istenir.
- "[Hayal Kurmak Güzeldir Hikâyesi](#)" izlenir. "[Kukuli - Fındık Dalları Şarkısı](#)" eşliğinde dans edilir.

AÇIK ALANDA OYUN

- Çocuklar açık alana sıra olarak çıkılır.
- Gökyüzündeki bulutlar, yerdeki cisimlerin gölgeleri bir şeylere benzetilir. (Bulutlarda ata binmiş çocuk, fil vb. taşlar ya da ağaçların gölgeleri birşeylere benzetilerek hayal kurmalarına fırsat tanınır.)
- Oyuna geçilir.
- Mergenci (Tavşan, Duvar, Avcı) Oyunu için oyunculardan birisi hakem olarak seçilebilir veya öğretmen hakem olabilir.
- Oyuncular iki eşit takıma ayrılırlar. Takımlar karşı karşıya gelecek şekilde dizilirler.
- Hakem, 6'ya kadar sayar. Bu sürede takımlar toplanıp "tavşan, duvar, avcı" figürlerinden birine karar verirler.
- Hakem, 3'e kadar sayar ve takımlar belirledikleri figürü yaparlar.
- **Oyun kurallarına** göre avcı tavşanı, tavşan duvarı, duvar da avcıyı yener.
- İki takım da aynı figürü yaparsa berabere kalmış olurlar, iki takım da birer puan alır.
- Duvar figürü, iki elin avuç içi de karşıya bakacak şekilde yapılır.
- Avcı figürü, işaret ve başparmaklar birleştirilip gözlerde tutularak dürbün şeklinde yapılır.
- Tavşan figürü ise iki elin işaret parmakları başın üstüne gelecek şekilde yapılır.
- Oyun sonunda hakem alınan puanlara göre kazanan takımı açıklar.
- Oyun bitiminde sıraya geçilir ve sessizce sınıfa gidilir.

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

DEĞERLENDİRME

Çocukların karşılaştırma ve sınıflandırma becerilerine yönelik aylık planda belirtilen kontrol listesi kullanılır. Denge ve koordinasyon gelişimleri için fotoğraflar çekilir.

Çocukla Gün Değerlendirme: Çocuklara gün boyunca yapılan etkinlikler aşağıdaki cümlelerle hatırlatılır:

- Bugün neler yaptık/öğrendik?
- Öğrenme merkezlerinde ne tür oyunlar oynadın?
- Hiç hayal kurdun mu?
- Hayal kurduğunda kendini nasıl hissediyorsun?
- Kurduğumuz hayallerin gerçekleşmesi için neler yapabiliriz?
- Bugün yaptığımız etkinliklerden hangisini yapmak sizi mutlu etti.

gibi sorular sorularak ertesi gün yapılacak etkinliklerin planlanmasında düşünceleri alınır.

Genel Değerlendirme:

Çocuk Açısından: Çocuklar güne başlama ve duygu paylaşımı etkinliğine istekle katıldı. Zihin kutusu çalışmasında çoğu çocuk geçmiş yaşantısını sırayla anlatabildi ve konuşurken bağlaçlar kullandı. Hayal-gerçek etkinliğinde başlangıçta karıştıranlar olsa da örnekler arttıkça doğru ayırt etmeye başladılar. Birçok çocuk büyüyünce yapmak istediği mesleği söyleyerek hedef belirledi ve buna ulaşmak için neler yapması gerektiğini ifade etti. Sanat etkinliğinde özgün çizimler ortaya çıktı, bazı çocuklar resmini grup önünde anlatırken daha özgüvenli davrandı. Açık alan oyununda kurallara uyma ve takım halinde hareket etme becerileri gözlemlendi.

Öğretmen Açısından: Kullanılan materyaller çocukların dikkatini toplamada ve etkinliğe odaklanmalarında etkili oldu. Soyut kavramlar (hayal, bellek, hedef) somut örnekler ve günlük yaşamdan örneklerle desteklenince katılım belirgin şekilde arttı. Çekingen çocuklar bireysel söz hakkı verilerek ve yönlendirici sorularla konuşmaya dahil edildi. Geçişler planlı yapıldığı için sınıf düzeni korunarak ilerledi. Sanat etkinliğinde ayrıntılı çizim yapmak isteyen çocuklar için süreyi esnetme gereği fark edildi. Açık alan oyununda ortaya çıkan küçük anlaşmazlıklar rehberlik edilerek çocukların kendi çözüm yollarını bulmaları sağlandı. Genel olarak etkinlik süresince çocukların motivasyonunun yüksek olduğu gözlemlendi.

Program Açısından: Planlanan etkinlikler bilişsel, dil, sosyal-duygusal ve motor gelişim alanlarını dengeli biçimde destekledi. Planlama kazanımı günlük yaşam örnekleriyle ilişkilendirilerek çocukların hedef belirleme ve hedefe ulaşma yollarını düşünmeleri sağlandı. Konuşma etkinlikleri dil gelişimini, sanat çalışması yaratıcılığı ve ince motor becerileri, açık alan oyunu ise iş birliği ve koordinasyonu destekledi. Oyun temelli yapı korunarak öğrenme doğal akışta gerçekleşti ve çocukların aktif katılımı sağlandı. Programın yaş grubuna uygun ve uygulanabilir olduğu görüldü.

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

[Rafadan Tayfa - Rüya Macerası Çizgi Film](#)

[Çok Hayal Kuran Çocuk Hikâyesi](#)

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.

