

Okulun Adı:

Yaş Grubu : 48-72 Ay

Öğretmenin Adı:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

BİLİŞSEL GELİŞİMİ

Kazanım 4. Nesne/durum/olayla ilgili tahminlerini değerlendirir.

Göstergeler

- ☒ Nesne/durum/olayı inceler.
- ☒ Tahminini söyler.
- ☒ Gerçek durumu inceler.
- ☒ Tahmini ile gerçek durumu karşılaştırır.
- ☒ Tahmini ile gerçek durum arasındaki benzerlikleri/farklılıkları açıklar.
- ☒ Tahminine ilişkin çıkarımda bulunur.

Kazanım 20. Problem durumlarına çözüm üretir.

Göstergeler

- ☒ Karşılaştığı problemin ne olduğunu söyler.
- ☒ Probleme ilişkin çözüm yolu/yolları önerir.
- ☒ Probleme ilişkin çözüm yollarından birini seçer.
- ☒ Seçtiği çözüm yolunun gerekçesini söyler.
- ☒ Seçtiği çözüm yolunu dener.
- ☒ Çözüme ulaşamadığında yeni bir çözüm yolu seçer.
- ☒ Çözüme ulaşamadığında nedenlerini sorgular.
- ☒ Denediği çözüm yolu/yollarını değerlendirir.

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 8. Görsel materyalleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.

Göstergeler

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

FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK ÖZELLİKLERİ

Kazanım 6. Küçük kaslarını kullanarak koordineli hareketler yapar.

Göstergeler

- ☒ Nesneleri değişik şekillerde katlar/rulo yapar.
- ☒ Ellerini/parmaklarını/ayaklarını eş zamanlı ve koordineli hareket ettirir.

Kazanım 8. Araç gereç kullanarak manipülatif hareketler yapar.

Göstergeler

- ☑ Farklı materyaller kullanarak boyama yapar.
- ☑ Nesnelere şekil verir.
- ☑ Farklı yapıştırıcılar kullanarak materyalleri yapıştırır.
- ☑ Nesneleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.

KAVRAMLAR

Zıt: Doğru Yanlış

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 "[Level Up 5 \(Monster Mania\) - Sabah Sporu](#)" hep birlikte yapılır. Öğrenme merkezlerine çocuklar yönlendirilir.

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. Öğrenme merkezlerine bilim ve teknoloji ile ilgili görseller koyulur.

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-FEN- SANAT (Bütünleştirilmiş Bireysel ve Büyük Grup Etkinliği)

Etkinlik Adı: Bilim ve Teknoloji ve Bilinçli Teknoloji Kullanımı

Sözcükler: Bilim, bilim insanı, icat, teknoloji, internet, keşif, büyüteç

Değerler:

Materyaller: Hikaye kitabı, çalışma kağıtları, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, boş ilaç kutuları, çeşitli kapaklar, kağıt rulosu, büyüteç

- ["8-14 Mart Bilim ve Teknoloji Haftası Eğitici Video"](#) ve ["Einstein Kimdir? Eğitici Film"](#) izlenir.
"Çocuklar, az önce izlediğimiz bu dağınık saçlı, sevimli amca aslında dünyanın en ünlü bilim insanlarından biriydi: **Albert Einstein**. Peki, Einstein'ı bu kadar özel yapan neydi biliyor musunuz? Sizin gibi çok ama çok **meraklı** olması! Einstein da küçükken tıpkı sizin gibi 'Gökyüzü neden mavi?', 'Işık nasıl bu kadar hızlı gidiyor?' diye sürekli sorular sorarmış." denir.
Ben, küçük kaplanım.
Taştan taş atlarım.
Minderleri görünce
Üstlerine zıplarım.
 - Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.
 - Çocuklara bilim nedir? Bilim insanı nedir? İcat nedir? Soruları sorulur. Merak ettiğimiz şeyleri deney yaparak, gözlemleyerek öğrenmek **BİLİM**, öğrendiklerimizi günlük hayatta işe yarar hale getirip kullanmaya **TEKNOLOJİ**, bilimle uğraşan, araştıran, deney yapan ve yeni bilgiler üreten kişilere **BİLİM İNSANI**, daha önce var olmayan bir şeyi ihtiyaçtan yola çıkarak tasarlayıp ortaya koymaya ise **İCAT** denildiği söylenir.
 - Teknoloji yararlı mıdır? Zararlı mıdır? Diye sorulur. Teknolojinin yararları olduğu gibi doğru kullanmazsak zararları olduğu da söylenir. Televizyon, cep telefonu, tablet ve internetin çok fazla kullanılmasının bizlere nasıl zararları olabileceği hakkında beyin fırtınası yapılır. Çocuklar "Öğretmen tableti elinden bırakmanı istediğinde ne dersin?" diye soru sorulur ve her bir çocuğun cevabı dinlenir. ["Bilinçli Teknoloji Kullanımı Anasınıfı Eğitici Film"](#) ve ["Yeşilcan'ın Maceraları Efe'nin İcadı \(Teknoloji Bağımlılığı\) Eğitici Film"](#) izlenir.
 - ["Işığın Kırılması Deneyi"](#) için masaya geçilir. Çocuklara cam kırılırsa ne olur? Oyuncak kırılırsa ne olur? Gibi sorular sorulur. En son ışık kırılırsa ne olur? Sorusu sorulur. Çocuklara ışığın kırılması cam yada oyuncağın kırılması gibi parçalara ayrılmadığı söylenir. Çocuklar iyice meraklanırlar ve onların meraklarını gidermek için masalara geçilir. Bir boş kavanoz, su ve sağa ya da sola doğru çizilmiş bir resim ya da ok işaretleri hazır edilir. ["Işığın Kırılması Deneyi"](#) için boş kavanozun arkasına sağa ya da sola bakan resim konur, su eklemeyen önce çocuklara "Resim ne tarafa dönecek?" diye sorulur ve kavanoza yavaş yavaş su ilave edilmeye başlanır. Resimlerin su ilavesi yapıldıktan sonra tam tersi yöne döndüğü görülür. "Deneyde su koymadan önceki tahminin ile su koyduktan sonra gördüğün sonuç aynı mıydı?", "Neden böyle olmuş olabilir?" soruları sorulur. Cisimleri gözlerimize yansıttıkları ışık sayesinde gördüğümüz söylenir. Cisimleri görmemizi sağlayan ışığın; havada, suda ve camda farklı olduğu ifade edilir. Bu ortamların birinden çıkıp diğerine girerken kırıldığı ve kırılmanın gerçekleşmesinde dolayı resmi sanki yön değiştirmiş gibi gördüğümüz söylenir. Deneyin sonunda "Su yerine süt koysaydık ne olurdu?" veya "Kavanoz yerine kare bir kap kullansaydık sonuç değişir miydi?" şeklinde sorular sorulur.
- [Hangisiyle Ne Yaparız?](#) bilmeceleleri gerektiğinde ipucu verilerek sorulur. [Büyüteç Hikayesi](#) dinlenir/okunur. Keşif yapmanın ne demek olduğu sorulur ve bilinmeyen şeyleri bulma cevabına ulaşılmaya çalışılır. Büyütecin ne olduğu ve ne işe yaradığı sorulur. Büyüteç olmasaydı ne olurdu? Sen olsaydın neleri büyütme isterdin? Vb. Sorular sorulur.
- ["Bilim Çocuk Şarkısı"](#) eşliğinde artık materyal kullanarak [icat yapmaları için](#) masalara yönlendirilir. **AÇIK ALANDA OYUN**
 - Çocuklar açık alana sıra olarak çıkarlar.

- Çevreyi gözlemlemeleri ve yeni şeyler keşfetmeleri için çocuklara büyüteç verilir.
- Keşif sonunda bahçede serbest oynanır.
- Sonrasında sıraya geçilir ve sessiz bir şekilde sınıfa gidilir.

ERKEN OKURYAZARLIK (Bütünleştirilmiş Bireysel ve Büyük Grup Etkinliği)

Etkinlik Adı: Bahçede Neler Keşfettim

Sözcükler: Keşif, büyüteç

Değerler:

Materyaller: Etkinlik sayfası, kuru boya

- Masalara geçilir.
- Çocuklar bahçede keşfettiklerini resmederler.
- Bakanlığın gönderdiği kitaplar çalışılır.
- Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME

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

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

- Bugün neler yaptık/öğrendik?
- Bilim ne demek?
- Bilim insanı ne demek?
- Bilim insanı olsaydın ne yapmak isterdin?
- Teknolojik aletler nelerdir?
- İcat nedir?
- Herkes icat edebilir mi?
- Sen ne icat etmek istedin?
- Teknolojinin yararları nelerdir?
- Teknoloji ne zaman zarar vermeye başlar?
- İnterneti doğru kullanmayı biliyor musun?
- Bugün yaptığımız etkinliklerden hangisini yapmak sizi mutlu etti.

gibi sorular sorularak ertesi gün yapılacak etkinliklerin planlanmasında düşünceleri alınır.

Genel Değerlendirme:

Çocuk Açısından: Çocuklar gün boyunca gerçekleştirilen etkinliklere istekle katılım göstermiş, özellikle deney sürecinde meraklarını aktif biçimde ortaya koymuşlardır. Işığın kırılması deneyinde gözlem yapma, tahmin etme ve sonuçları karşılaştırma süreçlerinde bilişsel olarak aktif oldukları gözlenmiştir. Açık alanda büyüteçle keşif yaparken dikkatlerini toplama, çevreyi inceleme ve keşfettiklerini ifade etme becerilerini kullanmışlardır. Artık materyallerle icat tasarlama etkinliğinde yaratıcılıklarını sergilemiş, küçük kas becerilerini kullanarak materyalleri şekillendirme ve bir araya getirme konusunda gelişim göstermişlerdir. Bilinçli teknoloji kullanımı ile ilgili yapılan sohbet ve izlenen videoların çocukların teknolojinin doğru kullanımına yönelik farkındalıklarını artırdığı gözlemlenmiştir. Genel olarak çocukların etkinlikler boyunca motivasyonlarının yüksek olduğu, iş birliği içinde çalışabildikleri ve öğrendiklerini sözlü olarak ifade edebildikleri değerlendirilmiştir.

Öğretmen Açısından: Planlanan etkinlikler hedeflenen kazanım ve göstergeler doğrultusunda uygulanmış, süreç boyunca çocukların aktif katılımını destekleyici rehberlik yapılmıştır. Deney

aşamasında çocukların tahminlerini açıklamaları için uygun sorular yöneltilmiş, bilimsel kavramlar yaşa uygun ve anlaşılır bir dille açıklanmıştır. Bilinçli teknoloji kullanımına yönelik yapılan tartışmalarda çocukların duygu ve düşüncelerini özgürce ifade etmelerine fırsat verilmiştir. Açık alanda yapılan keşif etkinliğinde güvenlik önlemleri alınmış, çocukların çevreyi gözlemlmeleri için gerekli materyaller sağlanmıştır. Sanat etkinliğinde çocukların bireysel yaratıcılıklarını destekleyici bir ortam oluşturulmuştur. Süre yönetimi genel olarak etkinliklerin akışına uygun şekilde düzenlenmiş, geçişlerde tekerlemeler ve müzik kullanılarak sınıf düzeni sağlanmıştır. Gözlem ve değerlendirme süreçlerinde çocukların gelişimleri not edilerek sürecin izlenmesi sağlanmıştır.

Program Açısından: Uygulanan günlük plan, MEB Okul Öncesi Eğitim Programı'nın kazanım ve göstergeleriyle uyumlu olup bilişsel, dil, fiziksel gelişim alanlarını bütüncül bir yaklaşımla desteklemiştir. Bilim ve teknoloji teması, çocukların merak, araştırma ve problem çözme becerilerini geliştirecek şekilde yapılandırılmıştır. Deney, gözlem, keşif ve yaratıcı üretim etkinlikleri programın süreç odaklı yaklaşımını desteklemiştir. Erken okuryazarlık etkinlikleri, çocukların görsel materyalleri inceleme ve anlamlandırma becerilerini geliştirmeye katkı sağlamıştır. Dijital okuryazarlık ve bilinçli teknoloji kullanımı konularının plana entegre edilmesi, programın çağın gerektirdiği becerileri destekleme amacına uygun bulunmuştur. Genel olarak planın programın amaç ve ilkeleriyle tutarlı, uygulanabilir ve zenginleştirilmiş bir öğrenme ortamı sunduğu değerlendirilmiştir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Çocuklarla birlikte keşif için çevre gezisi yapmaları, evdeki teknolojik aletleri incelemeleri ve bu konuda sohbet etmeleri istenir. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

[Puzzle,](#)

[Hafıza Oyunu,](#)

[İnteraktif Çalışmalar,](#)

[İnteraktif Oyunlar](#)

Toplum Katılımı: Sınıfa Bilgisayar ve teknoloji alanında bir uzman davet edilebilir.

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

(İstenirse Erken Çocukluk Eğitimi (EÇE) Hikaye Kitaplarından [Uzay Gözlükçüsü Hikayesi](#) de okunabilir?

["Tali Bilim İnsani Oluyor Hikâyesi"](#)

[Hayatımız Teknoloji Eğitici Film](#)

[Teknolojik Araç ve Gereçlerin Güvenli Kullanımı Eğitici Film](#)

[Kendini Sev Kendini Korum - Teknoloji Bağımlılığını Anlatan Hikâyesi](#)

["Artık Materyal Kullanarak Fotoğraf Makinesi "](#)

