

Okulun Adı:

Yaş Grubu : 48-72 Ay

Öğretmenin Adı:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

BİLİŞSEL GELİŞİMİ

Kazanım 2. Nesnelerin/varlıkların özelliklerini açıklar.

Göstergeler

- Nesnelerin/varlıkların adını söyler.
- Nesneleri/varlıkları inceler.
- Nesnelerin/varlıkların fiziksel özelliklerini betimler.
- Nesnelerin/varlıkların işlevsel özelliklerini betimler.
- Nesnelerin/varlıkların benzer yönlerine örnekler verir.
- Nesnelerin/varlıkların farklı yönlerine örnekler verir.

Kazanım 13. Nesne/varlıkları ölçer.

Göstergeler

- Nesne/varlıkları standart olmayan ölçme birimlerini kullanarak ölçer.
- Ölçme sonucunu söyler.
- Ölçülmek istenen özelliğe uygun standart ölçme aracını seçer.

Kazanım 16. Geometrik şekilleri tanıır.

Göstergeler

- Gösterilen geometrik şeklin adını söyler.
- Geometrik şekillerin belirleyici özelliklerini söyler.
- Geometrik şekilleri belirleyici özelliklerine göre karşılaştırır.
- Söylenen geometrik şekle sahip nesnelere gösterir.
- Geometrik şekilleri birleştirerek farklı şekiller oluşturur.

Kazanım 27. Üst bilişsel becerileri değerlendirir.

Göstergeler

- Üst bilişsel bir göreve ilişkin işlem basamaklarını sıralar.
- Üst bilişsel görevi başarmak için kullandığı stratejileri açıklar.
- Üst bilişsel görev hakkında yorum yapar.

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 7. Dinlediklerinin/izlediklerinin anlamını yorumlar.

Göstergeler

- Dinlediklerini/izlediklerini başkalarına açıklar.
- Dinledikleri/izledikleri ile ilgili sorulara yanıt verir.
- Dinledikleri/izledikleri ile ilgili sorular sorar.
- Dinlediklerini/izlediklerini yaşamıyla ilişkilendirir.
- Dinlediklerini/izlediklerini çeşitli yollarla sergiler.

SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM ve DEĞERLER

Kazanım 7. Farklı kültürel özellikleri irdeler.

Göstergeler

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

KAVRAMLAR

Geometrik Şekil: Daire, Üçgen, Kare, Dikdörtgen, Elips, Kenar, Köşe

Boyut: Büyük-Orta-Küçük, Uzun-Kısa, Geniş-Dar

Miktar: Ağır-Hafif

Yön/Mekânda Konum: Önünde-Arkasında, Altında-Ortasında-Üstünde, Yukarıda-Aşağıda, İçinde-Dışında, Alçak-Yüksek

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 [Hacıyatmaz - Onur Erol](#) 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.

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: Mimar Sinan'ın İzinde

Sözcükler: Mimar Sinan, yapı, mimarlık, tasarım, teknoloji, vinç

Değerler: Duyarlılık, Çalışkanlık, Sorumluluk

Materyaller: Hikaye kitabı, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, renkli kağıtlar, kağıt ruloları, kartonlar, Legolar, abeslang çubuk, kavanoz ya da bardak

Öğretmen, eline eski bir anahtar veya minik bir taş alarak çocukları yanına çağırır:

"Çocuklar, bugün size çok eski zamanlarda

- Sinan, daha küçük bir çocukken bile dere kenarlarında taşlarla oynamayı, onlardan minik köprüler yapmayı çok severmiş. Büyüdüğünde ise o kadar akıllı bir mimar olmuş ki, Padişahlar ona: '*Sinan, bize öyle binalar yap ki hem çok güzel olsun hem de yüzlerce yıl hiç yıkılmasın!*' demişler. Mimar demek, binaları tasarlayan kişi demektir.
- Mimar Sinan kocaman taşları öyle bir dizmiş ki, o binalar depremlerde sallanmış ama hiç yıkılmamış. Çünkü Sinan, işini yaparken hiç acele etmez, her taşı 'en iyisi' olsun diye büyük bir özenle seçer ve yerine yerleştirmiştir. Çocuklar, biliyor musunuz; bir işi severek ve dikkatlice yaptığımızda, o iş tıpkı Sinan'ın camileri gibi sapasağlam olur ve yıllarca yaşar! Sinan sadece sağlamlığa değil, her detaya da çok değer verirmiş. Mesela, camilerin içinde sesin her yere gitmesi için duvarlara minik küpler saklamış. Bir köşede fısıldasan, diğer köşeden duyulmuş! Şimdi gelin biz de Sinan'ın küplerini anlamak için bir deney yapalım. (Boş bir kavanoza veya bardağa doğru sırayla fısıldanır). Bakın, sesimiz kavanozun içinde nasıl yankılanıyor, nasıl hapsolüyor değil mi? İşte Sinan da bu küpleri caminin içine sesi taşısınlar diye büyük bir dikkatle yerleştirmiş. Sinan amca, yaptığı binaların sadece sağlam değil, aynı zamanda çok güzel görünmesini de istemiş. Bu yüzden duvarlara en sevdiği laleleri, çiçekleri çizmiş. Hatta o kadar merhametli ve düşünceliymiş ki, kendisi kadar binalarda yaşayan diğer canlıları da önemsemiş; kuşlar üşümesin diye binaların dışına minik 'Kuş Sarayları' (kuş evleri) yapmış. İşte çocuklar; bir işi hem sağlam, hem güzel, hem de başkalarına faydalı olacak şekilde yapmak için özen göstermek gerekir." Diye söylenir.
- [Mimar Sinan ve Mihrimah Sultan Camii \(Mimar Sinan\) Eğitici Film](#) izlenir. Filmi izledikten sonra Mimar Sinan'ın fotoğraflarına (Selimiye, Süleymaniye) bakıyoruz. Ama bir farkla: **Gözlemci Gözlüklerimizi** takıyoruz! Denilerek eller gözlük gibi yapılarak fotoğraflar incelenir.
 - Bu binanın tepesindeki koca topa ne diyoruz? Hangi şekle benziyor? (Kubbe - Daire)
 - Pencerelere bakın, kenarları ve köşeleri var mı? Hangi şekle benziyorlar?
 - Sizce bu uzun kuleler (minareler) bulutlara değmek mi istiyor?, Camiden daha mı yüksekte duruyorlar?
 - Eskiden tırlar, vinçler yokken bu büyük ve ağır taşları oraya nasıl koymuş olabilirler?"
 - Caminin içinde saklanan o minik küpler nerede olabilir? Peki, kuş sarayları binanın dışında mı duruyor?
- Mimar Sinan'ın yaptığı bazı eserlerin fotoğraflarını gösterilir. (Selimiye Camii, Süleymaniye Camii, Şehzade Camii gibi). Yapıların hangi şekillerden oluştuğu sorulur (kubbe - daire, minare - silindir, köprü - üçgen vb.). Bu yapıların kültürel bir miras olduğu ve sahip çıkmamız gerektiği anlatılır.
- Mimar Sinan'ın eserlerini tasarlarken hangi teknolojileri kullandığı sorulur. Çocukların fikirleri dinlendikten sonra, o dönemde kullanılan bazı araçlar ve teknikler hakkında bilgi verilir. Mimar Sinan'ın kubbeleri düşmesin diye onları güçlü duvarların üzerine koyduğu söylenir. Siz olsaydınız bu kubbeyi nasıl düşürmezsiniz? Diye sorulur. Mimar Sinan'ın kullanacağı malzemeleri de çok özenle seçtiği, dayanıklı ve göze güzel görünecek estetik, güzel yapılar yaptığı söylenir. Ayrıca binalar yapılmadan önce yerin sağlam olup olmadığına bakıldığı anlatılır. Mimar Sinan'ın yapılarının tasarımlarında ve inşasında geometrik şekiller kullandığı açıklanır. Mimar Sinan bugün yaşasaydı sizce hangi teknolojileri kullanırdı? Diye sorulur.
- [Mimar Sinan Hayatı - Çocuklar İçin Masallar](#) izlenir.

- "Acaba biz de Mimar Sinan gibi bir eser tasarlayıp yapabilir miyiz?" sorusuyla çocukların merakı uyandırılır.
- Çocuklar gruplara ayrılır. Grupların bir adı olur: "Gökkuşuğu Mimarları", "Taş Ustaları" gibi. Her grup, Mimar Sinan'ın eserlerinden birini (veya hayali bir eseri) model olarak tasarlar. Tasarım aşamasında bloklar, oyun hamuru, karton gibi malzemeler kullanılarak eserin temel şekli oluşturulur. Çocuklar, tasarımını yaptıkları eserin ölçülerini (basitçe), yüksekliğini, genişliğini belirlerler. Modellerin inşası sırasında birbirleri ile işbirliği yapar, problem çözme becerilerini kullanırlar. Kule devrildiğinde veya kubbe durmadığında öğretmen müdahale etmez, sorar: "Eyvah, kulemiz sallanıyor! Altına nasıl bir destek koyarsak Mimar Sinan'ın eserleri gibi dimdik durur?" Köprünün altından suların geçmesi için ne kadar geniş bir boşluk bırakmalıyız?, Kubbemizi caminin tam ortasına ve duvarların üstüne nasıl yerleştirebiliriz? Kullandığınız bloklardan hangisi daha küçük? onu binanın önünde mi yoksa arkasında mı kullanacaksınız?, Kulemiz çok alçak kaldı, onu daha uzun yapmak için altına kaç tane daha parça eklemelisiniz? Soruları ile öğretmen çocuklara rehberlik eder.
- Yapılar tamamlandıca çocuklar boya kalemleri ve el işi kağıtlarıyla eserlerini süslerler. Camilere minik kapılar, köprülerin altına kağıttan mavi sular yaparlar. Her grup, kendi eserini arkadaşlarına tanıtır: "Biz bu camiyi yaparken çok yardımlaştık, kubbemizi yaparken de oyun hamuru kullandık çünkü..." diyerek süreci anlatırlar.

AÇIK ALANDA OYUN

- Çocuklar açık alana sıra olarak çıkılır.
- Okul, çevredeki yapılar incelenir.
- Bahçe oyuncakları ile bir müddet oynanır ve sınıfa geri dönülür.

DEĞERLENDİRME

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

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

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- Bugün Mimar Sinan hakkında neler öğrendik?
- Köprü, cami ve çeşme gibi yapılar ne için?
- Mimar Sinan'ın yaptığı eserlerden hangisini çok beğendiniz?
- Mimar Sinan gibi bir şeyleri inşa etmek ister misin? Neden?
- Büyük binalar sırasında insanlara nasıl yardım edilmiş olabilir?
- Bir bina inşa etmek için nasıl bir iş birliği yapılabilir?
- Mimar Sinan gibi büyük yapılar yapmak için hangi malzemeleri kullanabiliriz?

gibi sorular sorularak ertesi gün yapılacak etkinliklerin planlanmasında düşünceleri alınır.

Genel Değerlendirme:

Çocuk Açısından: Çocukların etkinlik sürecine aktif katılım sağladıkları, özellikle yapı inşa etme, gözlem yapma ve problem çözme süreçlerinde istekli oldukları gözlemlenmiştir. Geometrik şekilleri fark etme, karşılaştırma ve ölçme becerilerinin desteklendiği görülmüştür. Grup çalışmaları sırasında iş birliği yapma, fikir üretme ve kendini ifade etme becerilerinde gelişim gözlemlenmiştir. Mimar Sinan'ın eserlerine yönelik farkındalık kazanmışlardır.

Öğretmen Açısından: Öğretmenin rehberlik edici ve yönlendirici rolü etkili olmuş, açık uçlu sorularla çocukların düşünme becerileri desteklenmiştir. Süreç boyunca çocuklara müdahale etmek yerine keşfetmelerine fırsat verilmesi öğrenmeyi güçlendirmiştir. Etkinliklerin planlı ve akıcı şekilde ilerlediği değerlendirilmiştir.

Program Açısından: Etkinliklerin MEB Okul Öncesi Eğitim Programı kazanım ve göstergeleri ile uyumlu olduğu, bilişsel, dil ve sosyal-duygusal gelişim alanlarını bütüncül şekilde desteklediği görülmüştür. Kavram öğretimi (geometrik şekiller, boyut, konum) doğal öğrenme süreci içinde verilmiş ve etkinlikler uygulanabilir nitelikte planlanmıştır.

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: Yakında Mimar Sinan'ın yaptığı yapılar varsa ziyaret edilebilir. Mimar ya da inşaat sektöründe çalışan bir veli sınıfa davet edilerek çocuklara mesleğini tanıtabilir.

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

[Zaman Makinesiyle Mimar Sinan'a Yolculuk Masalı](#)

 Eve Giden Mesaj (Aile Katılımı)

"Bugün sınıfta küçük birer mimar olduk! Çocuğunuzla eve giderken yoldaki binaların şekillerini (üçgen çatı, kare pencere) incelemeye ne dersiniz? Hatta evdeki yastıklardan bir 'Mimar Sinan Kalesi' yapıp içine saklanabilirsiniz!"

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. 