

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 9.4.2026

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı

TADB. Dinleme/İzleme

TAKB. Konuşma

Fen Alanı:

FBAB1. Bilimsel Gözlem Yapma

FBAB5. Operasyonel Tanımlama Yapma

FBAB.6.Deney Yapma

FBAB8. Bilimsel Model Oluşturma

FBAB10.Bilimsel Sorgulama Yapma

Matematik Alanı

MAB1. Matematiksel Muhakeme

MAB2. Matematiksel Problem Çözme

Sosyal Alan

SBAB2. Kanıta Dayalı Sorgulama ve Araştırma

SBAB4. Değişim Ve Sürekliliği Algılama

SBAB5. Sosyal Katılım Becerisi

Sanat Alanı

SNAB2. Sanat İnceleme

SNAB3. Sanata Değer Verme

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

KAVRAMSAL BECERİLER

Temel Beceriler (KB1)

KB1.7 Belirlemek

KB1.9 Ölçmek

KB1.10 Sunmak

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.16.2. Tümdengelimine Dayalı Akıl Yürütme Becerisi

KB2.16.2.SB1. Olay/konu/durumu belirlemek

KB2.20. Sentezleme Becerisi

KB2.20.SB3. Parçaları birleştirerek özgün bir bütün oluşturmak

Üst Düzey Düşünme Becerileri (KB3)

KB3.2. Problem Çözme Becerisi

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

EĞİLİMLER

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

E3.2. Yaratıcılık

E3.4. Analitik Düşünme

E3.5. Merak Ettiği Soruları Sorma

E3.6. Özgün Düşünme

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)

SDB2.2. İşbirliği Becerisi

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

SDB2.2.SB4.G1. Yardımlaşma ve takım çalışmasının önemini fark eder.

SDB2.2.SB4.G2. Ortak hedefler doğrultusunda takım oluşturur ya da var olan bir takıma dâhil olur.

SDB2.2.SB4.G3. Diğer üyelerle görev paylaşımı yapar.

SDB2.2.SB4.G4. Diğer üyelerle yardımlaşır.

SDB2.2.SB4.G5. Aldığı görevleri yerine getirerek takıma katkı sağlar.

SDB2.2.SB4.G6. Takım üyeleri ile saygı ve güven bağları kurar.

SDB2.2.SB4.G7. Gerektiğinde liderliği üstlenir.

DEĞERLER

D3 ÇALIŞKANLIK

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

D3.4.1. Grupla çalışma becerisi sergiler.

D5 DUYARLILIK

D5.2. Çevreye ve canlılara değer vermek

D5.2.5. Tüm canlıların haklarını korur.

D7 ESTETİK

D7.1. Duyusal derinliği anlamak

D7.1.3. Estetik açıdan nitelikli tasarımları ve çevresel güzellikleri takdir eder.

D7.2. Sanatsal ve görsel zevkleri hayatın bir parçası hâline getirmek

D7.2.2. Estetik unsurların korunmasının önemini fark eder.

D15 SEVGİ

D15.2. Vefalı olmak

D15.2.1. Kültürel mirasın korunmasında duyarlı davranır.

D15.2.2. Medeniyetinin gelişiminde katkısı olanları bilir.

D16 SORUMLULUK

D16.1. Kendine karşı görevlerini yerine getirmek

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

EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

OB4. GÖRSEL OKURYAZARLIK

OB4.1. Görseli Anlama

OB4.1.SB1. Görseli algılamak

OB4.2. Görseli Yorumlama

OB4.2.SB1. Görseli incelemek

OB4.3. Görsel Hakkında Eleştirel Düşünme

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

OB5. KÜLTÜR OKURYAZARLIĞI

OB5.2. Kültürü Sürdürme

OB5.2.SB3. Kültürel mirası korumak

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı

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

TADB.2.b. Dinledikleri/izledikleri materyaller hakkındaki tahminini söyler.

TADB.2.c. Dinledikleri/izledikleri materyallere ilişkin çıkarım yapar.

TAKB.3. Konuşma sürecindeki kuralları uygulayabilme

TAKB.3.f. Konuşmasında beden dilini kullanır.

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.5. Fene yönelik olay ve olguları operasyonel/işevuruk olarak tanımlayabilme

FAB.5.b. Nesnelere, dünya ve uzay, çevre gibi konularda bilgi edinmek için uygun ölçme araçlarını kullanarak ölçüm yapar.

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.

FAB. 8. Fene yönelik olay ve/veya olguları açıklamak için basit düzeyde bilimsel modellerden faydalanabilme

FAB. 8.a. Yakın çevresindeki problemlerin çözümüne yönelik hayal gücüne dayalı modeller önerir.

FAB. 8.b. Yakın çevresindeki problemlerin çözümüne yönelik önerdiği modeli yeniler.

Matematik Alanı

MAB.2. Matematiksel olgu, olay ve nesnelere özelliklerini çözümleyebilme

MAB.2.a. Bir bütünü oluşturan parçaları gösterir.

MAB.2.b. Bir bütünü oluşturan parçalar arasındaki ilişki/ilişkisizlik durumlarını açıklar.

MAB.7. Matematiksel problemler ve çözümlerine ilişkin açıklamalar ve stratejiler geliştirebilme

MAB.7.a. Matematiksel bir problemin çözümüne ilişkin strateji oluşturur.

MAB.7.b. Seçtiği çözüm yoluna ilişkin gerekçelerini açıklar.

MAB.7.c. Seçtiği/planladığı çözüm yolunu dener.

MAB.7.ç. Ortaya çıkan sonucu gerekçeleriyle açıklar.

MAB.7.d. Çözüme ulaşamadığı zaman yeni bir çözüm yolu dener.

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.

FAB.10. Fene yönelik günlük hayatla ilişki olay, olgu ve/veya durumlara yönelik bilimsel sorgulama yapabilme

FAB.10.b. Tasarladığı basit modeli gerçek hayattaki karşılığı ile birlikte değerlendirerek fikirlerini açıklar.

Sosyal Alan

SAB.4.Yakın çevresindeki yaşantılardan yola çıkarak merak ettiği konulara yönelik sorular sorabilme

SAB.4.a. Yakın çevresindeki nesne, kişi, yer ve olaylar hakkında merak ettiği konuya/probleme yönelik sorular sorar.

SAB.5. Merak ettiği konuya yönelik kaynakları inceleyebilme

SAB.5.a. Yakın çevresinde merak ettiği konulara yönelik görsel/ işitsel kaynakları inceler.

SAB.6. Geçmişte veya günümüzde yakın çevresinde gerçekleşen bir olay/konu/durumla ilgili kaynaklardan dinlediklerini/izlediklerini kendi ifadeleriyle yorumlayabilme

SAB.6.a. Kaynaktaki görsel/işitsel öğelerden merak ettiği nesne/ durum/olayı ifade eder.

SAB.6.b. İncelediği görsel/işitsel kaynaklardan edindiği bilgileri bağlamını değiştirmeyecek şekilde kendi ifadeleriyle anlatır.

SAB.7. Günlük hayatta karşılaştığı nesne/yer/toplum/ olay/konu/durumlara ilişkin zaman içerisinde değişen ve benzerlik gösteren özellikleri karşılaştırabilme

SAB.7.a. Günlük hayatta kullanılan çeşitli nesne ve mekânların özelliklerini söyler.

SAB.7.b. Günlük hayatta karşılaştığı nesnelere ve mekânların zaman içerisinde değişen/değişmeyen özelliklerini açıklar.

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

SAB.8.a. Dâhil olduğu oyun/etkinlik/proje grup çalışmalarında iletişimi başlatır.

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

SAB.8.c. Grup içi iletişimi artırmaya yönelik etkinliklere katılır.

Sanat Alanı

SNAB.2. Sanat eseri inceleyebilme

SNAB.2.a. Sanat eserine odaklanır.

SNAB.2.b. Sanat eserinde gördüklerini söyler.

SNAB.2.ç. Sanat eserine ilişkin sorular sorar.

SNAB.2.d. Sanat eserinin konusuna ilişkin kendi deneyimlerine dayanarak tahmin yürütür.

SNAB.2.g. Sanat eserine yönelik duygu ve düşüncelerini ifade eder.

SNAB.2.ğ. Sanat eseri hakkındaki duygu ve düşüncelerinin nedenlerini açıklar.

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

İÇERİKLER

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

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

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

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. 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](#) hareketleriyle hep birlikte yapılır(E2.5.) 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

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

"Çocuklar, bugün size çok eski zamanlarda yaşamış, taşları bir araya getirme konusunda çok ustalaşmış birinden bahsedeceğim. Onun adı **Mimar Sinan**. (SAB.4.)

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 yerleştirir. 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). (FAB.6.) Bakın, sesimiz kavanozun içinde nasıl yankılanıyor, nasıl hapsolüyor değil mi? İşte Sinan da bu küpleri caminin içine sesi taşıyanlar 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. (D5.2.) 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. Film izledikten sonra Mimar Sinan'ın fotoğraflarına (Selimiye, Süleymaniye) bakıyoruz. Ama bir farkla: **Gözlemci Gözlüklerimizi** takıyoruz! Denilerek eller gözlük gibi yapılarak fotoğraflar incelenir. (FAB.1., SAB.5., SAB.6.)

- Bu binanın tepesindeki koca topa ne diyoruz? Hangi şekle benziyor? (Kubbe - Daire)
- Pencerelelere 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?" (SAB.7.)
- 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).(OB4.1., OB4.2., OB4.3., D7.2., D15.2.) Yapıların hangi şekillerden oluştuğu sorulur (kubbe - daire, minare - silindir, köprü - üçgen vb.)(SNAB.2.) Bu yapıların kültürel bir miras olduğu ve sahip çıkmamız gerektiği anlatılır.(OB5.2.)

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. (MAB.2.b.) 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 tasarımı ve inşasında geometrik şekiller kullandığı açıklanır. (SNAB.3., E3.5.) Mimar Sinan bugün yaşasaydı sizce hangi teknolojileri kullanırdı? Diye sorulur. (E3.6.)

[Mimar Sinan Hayatı - Çocuklar İçin Masallar](#) izlenir.

"Acaba biz de Mimar Sinan gibi bir eser tasarlayıp yapabilir miyiz?" sorusuyla çocukların merakı uyandırılır.(E1.1.) Çocuklar gruplara ayrılır. Grupların bir adı olur: "Gökkuşuğu Mimarları", "Taş Ustaları" gibi. (SDB2.2.SB4., D3.4.) Her grup, Mimar Sinan'ın eserlerinden birini (veya hayali bir eseri) model olarak tasarlar.(KB2.16.2., E3.1.,

SAB.8.) Tasarım aşamasında bloklar, oyun hamuru, karton gibi malzemeler kullanılarak eserin temel şekli oluşturulur.(**KB1.7.,E3.4.**) Çocuklar, tasarımını yaptıkları eserin ölçülerini (basitçe), yüksekliğini, genişliğini belirlerler. (**FAB.5.,KB1.9**) 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?"(**FAB.8.,MAB.7.,E3.6.KB3.2.SB4.**) 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 eklemelisin? 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.(**SNAB.4.,MAB.8.,KB1.10.,KB2.20.,E3.2.,FAB.10.b.,TADB.2.,TAKB.3.f.**)

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME

- 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?
- Bir bina yapılırken kaç kişi çalışır sizce?
- Bir bina inşa etmek için nasıl bir iş birliği yapılabilir?
- Mimar Sinan gibi büyük yapılar yapmak için hangi malzemeleri kullanabiliriz?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocuklar Selimiye Camii gibi yapılardaki desenleri inceleyip kendi süslemelerini çizebilirler, bloklarla cami yapabilirler.

Destekleme: İhtiyaç duyan çocuklar için; bireysel çalışma yapılır. Oyun hamurundan yapılar 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](#)

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!"

