

Okulun Adı:

Yaş Grubu : 48-72 Ay

Öğretmenin Adı:

### KAZANIM VE GÖSTERGELER

#### BİLİŞSEL GELİŞİMİ

**Kazanım 9.** Sayı farkındalığı gösterir.

##### Göstergeler

- Gösterilen sayının kaç olduğunu söyler.
- Söylenen sayıyı gösterir.

**Kazanım 10.** Sayma becerisi sergiler.

##### Göstergeler

- İleriye/geriye doğru ritmik sayar.
- Gösterilen gruptaki nesnelere sayar.
- Belirtilen sayı kadar nesne/varlığı gösterir.
- Bir sayıdan önce ve sonra gelen sayıyı söyler.
- Sıra bildiren sayıyı söyler.
- Nesne grupları ile sayıları eşleştirir.
- Grup hâlindeki nesnelere/varlıkların sayısını saymadan hızlıca söyler.

**Kazanım 21.** Eleştirel düşünme becerisi sergiler.

##### Göstergeler

- Bir tartışma konusu ile ilgili soru sorar.
- Bir tartışma konusu ile ilgili düşüncesini açıklar.
- Bir tartışma konusu ile ilgili düşüncesinin gerekçelerini açıklar.
- Düşüncelerinin gerekçelerine ilişkin sorulara yanıt verir.
- Kendi düşüncelerini başkalarının düşünceleri ile karşılaştırır.
- Tartışmanın neticesinde bir sonuca/çıkarıma/yargıya varır.

#### DİL GELİŞİMİ

**Kazanım 9.** Ses bilgisi farkındalığı gösterir.

##### Göstergeler

- Sözcüklerin ilk sesini söyler.
- Sözcüklerin son sesini söyler.
- Aynı sesle başlayan sözcükleri eşleştirir.
- Söylenen bir sesle başlayan sözcükler üretir.

**Kazanım 12.** Yazı farkındalığı gösterir.

##### Göstergeler

- Çevresindeki yazıları gösterir.
- Büyük ve küçük harfleri ayırt eder.

#### FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK ÖZELLİKLERİ

**Kazanım 2.** Büyük kaslarını koordineli kullanır.

##### Göstergeler

- Farklı yönde/formda/hızda koşar.
- Tek ayak üzerinde sıçrar.

- ☑ Tek ayak sıçrayarak belirli mesafede ilerler.
- ☑ Bir hareketten diğerine seri bir şekilde geçiş yapar.

## SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM ve DEĞERLER

**Kazanım 4.** Bir işi/görevi başarmak için kararlılık gösterir.

### Göstergeler

- ☑ Verilen işi/görevi başarabileceğini söyler.
- ☑ Kendiliğinden bir işe başlamaya istekli olduğunu gösterir.
- ☑ Bir iş/görev sırasında yönlendirme olmadan bilgilerini/becerilerini kullanır.
- ☑ Yaptığı işe kendini verir.
- ☑ Görevini sürdürmekten keyif alır.
- ☑ Başladığı işi sürdürmek için sebat gösterir.
- ☑ Başarmak için sebat gösterir.
- ☑ İşini/görevini tamamladığında kendisiyle gurur duyduğunu ifade eder.

### KAVRAMLAR

**Harfler:** Ü Sesi

**Sayı:**11

## 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 [Gasca Zurli - A ram sam sam](#) hep birlikte yapılır. Öğrenme merkezlerine çocuklar yönlendirilir.

### ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklara "Bugün nerede oynamak istersin?" diye sorulur. Çocuklar verdikleri yanıtlara uygun merkezlere yönlendirilir. Merkezlere yapılan yeni ilavelerle çocukların serbest bir şekilde oynamalarına fırsat verilir. Öğrenme merkezlerine Ü sesi ile başlayan görseller ve tarihte iz bırakmış kadınlara ait 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- SANAT (Bütünleştirilmiş Bireysel ve Büyük Grup Etkinliği)

**Etkinlik Adı:** Ü Sesi

**Sözcükler:** Deyim, ütü

**Değerler:**

**Materyaller:** Hikaye kitabı, makas, yapıştırıcı, görseller, ip

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

- Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.
- Çocuklara daha önce öğrenilen sesli harfler ile başlayan kelimeler sorulur. Elma, Araba, İp, İrmak, Orman, Ördek, Uçurtma gibi kelimeler çoğaltılabilir. Ütü resmi gösterilir. Çocuklara resmin ne olduğu sorulur. Baş harfinin hangi sesle başladığına dikkat edilir. Büyük ve küçük yazılan Ü sesi görselleri gösterilir. [Ü Sesi Flash Kartları ve Slayt Gösterisi](#) izlenir ve sorular sorulur. Çocuklardan her birinin Ü sesi ile başlayan bir kelime, isim vb. düşünmeleri istenir. [Online Zamanlayıcı](#) ayarlanır ve zaman süreci bittiğinde her çocuğun yanıtı dinlenir, gerekli durumlarda ipucu verilebilir. Çocukların söyledikleri kelimeler tahtaya yazılır. Ü sesi ile başlayan kelimeler bulmaya çalışılır. Ü sesi başında mı ortasında mı sonunda mı olup olmadığı kontrol edilir.
- Masalara geçilir ve sınıftaki çocukların isimlerinin yazılı olduğu A4 kağıtları dağıtılır. İsimlerde yeni öğrendikleri Ü sesi olanları kırmızı kalemle, daha önce öğrendikleri sesleri ( E-A-İ-I-O-Ö-U) siyah kalemle daire içine almaları istenir. ["Sesleri Hissetme Çalışmaları Ü Sesi"](#) ve ["Ü - ü" Sesi Hissetme, Tanıma ve Öğrenme Animasyonlu Anlatım"](#) izlenir.
- Daha önce hiç ütü görüp görmedikleri sorulur. Ütü ile ne yapıldığı, ütünün çalışması için ne gerekli olduğu konuşulur. Çocuklar için ütü tehlikeli olabilir mi diye sorulur. Nedenleri tartışılır. "Kafa ütölemek" diye bir şey duyup duymadıkları sorulur. Kafa ütölemenin bir deyim olduğu ve çok ve gereksiz konuşup karşısındakini rahatsız etmek anlamında kullanıldığı söylenir. [Ütü Yapımı Sanat Etkinliği](#) sanat etkinliği [Ü Harfi Şarkısı](#) eşliğinde yapmaları için masalara yönlendirilir.
- Çocuklar masalara yönlendirilir. Her çocuğa ütü görseli olan renkli kağıtlar, makas ve yapıştırıcı dağıtılır. Öğretmen, ütünün bölümlerini tanıtır ve yapılacak çalışma hakkında kısa açıklama yapar. Çocuklardan, ütü modelinin gövde kısmını istedikleri renkte boyamaları istenir. Boyama işlemi tamamlandıktan sonra ütünün ve detay parçaları kesilerek hazırlanır. Ütünün kordonu olması için ipler de çocuklara dağıtılır. Hazırlanan parçalar uygun yerlere yapıştırılır. Ütünün düğme ve süsleme kısımları çocukların hayal gücüne bırakılır. Çocuklar, ütü çalışmalarını istedikleri şekilde süsler ve tamamlar. Etkinlik sürecinde öğretmen çocuklara rehberlik eder, ancak çocukların özgün ürün ortaya koymalarına fırsat verir.

## AÇIK ALANDA OYUN

- Çocuklar açık alana sıra olarak çıkarlar.
- [Zimba Oyunu](#) başlamadan önce yere yaklaşık 1-2 metre çapında bir daire çizilir.
- Oyuncular kendi aralarında bir ebe seçer ve ebe çizilen dairenin içine girer.
- Oyunu başlatmak için ebe dairenin içindeyken "Zimba!" diye bağırır.
- Daha sonra daireden tek ayağı üstünde sekerek çıkar ve dairenin dışındaki oyuncuları ebelemeye çalışır.

- Ebelenen oyuncu yeni ebe olarak dairenin içersine girer ve oyun başa döner.
- Eğer ebe, dairenin dışındayken havadaki ayağı yere değerse bu sefer dairenin içine girerek yeniden ebe olur.
- Oyun sonrasında sıraya geçilir ve sessiz bir şekilde sınıfa gidilir.

## ERKEN OKURYAZARLIK (Bireysel ve Büyük Grup Etkinliği)

**Etkinlik Adı:** 11 Sayısını Öğreniyorum

**Sözcükler:**

**Değerler:**

**Materyaller:** Etkinlik sayfası, legolar

- Çocuklara daha önce öğrendiğimiz en büyük rakamın kaç olduğu sorulur (10). "Peki, 10'dan sonra hangi sayı gelir?" diye sorularak merak uyandırılır. "Bir gün bir tane '1' rakamı yolda yürürken çok sıkılmış. Yanına tıpkı kendisine benzeyen başka bir '1' arkadaşı gelmiş. El ele tutuşmuşlar ve artık isimleri 'On Bir' olmuş." denilerek tahtaya yan yana iki tane 1 (11) yazılır. Sınıftaki bloklardan veya diğer oyuncaklardan 11 tanesi yan yana dizilir. Çocuklarla birlikte saymaya başlanır. 10. nesneye gelindiğinde, bu 10 nesne bir kabın içine veya bir dairenin içine alınır. "Bakın, burada tam 10 arkadaş (lego) bir araya geldi, bir grup oldu!" denir. Yanına 1 tane daha lego eklenir. Çocuklardan 11 kere zıplamaları istenir. 10. zıplayıştta herkes durur, son 1 zıplayış "Onnn... ve bir!" diyerek daha güçlü yapılır. Ardından parmaklarla havada dev bir "11" çizilir. Masalara geçilir. Çocuklara üzerinde büyük puntolu "11" yazan ve altında 11 tane kutucuk olan kağıtlar verilir. Çocuklardan rakamın içini istedikleri renge boyamaları istenir. "Bugün yeni bir arkadaşımız oldu, adı 11. Eve giderken merdivenleri sayalım mı? Bakalım 11. basamağa kim basacak?" diyerek günlük hayatla ilişkilendirilir.
- 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?
- Daha önce hangi sesleri öğrendik?
- Ü sesi ile başlayan bir kelime söyler misin?
- Ü sesi neye benziyor?
- Sınıfımızdaki legolardan 11 tanesini bir grup yaparak sayabilir misin?
- Gerçek bir ütü neden tehlikeli olabilir?
- Tehlikeli bir durumla karşılaştığımızda kimden yardım istemeliyiz?

gibi sorular sorularak ertesi gün yapılacak etkinliklerin planlanmasında düşünceleri alınır.

### Genel Değerlendirme:

**Çocuk Açısından:** Çocuklar gün boyunca gerçekleştirilen etkinliklere istekli bir şekilde katılım sağlamışlardır. Ü sesi ile ilgili yapılan çalışmalar sırasında çocukların çoğu sesin başında, ortasında ve sonunda bulunduğu kelimeleri fark edebilmiş, kendi örneklerini üretmeye çalışmıştır. İsimlerinde bulunan harfleri ayırt etme etkinliğinde çocukların dikkat ve odaklanma becerilerinin desteklendiği gözlemlenmiştir. Açık alanda oynanan Zimba oyunu ile çocukların büyük kas gelişimleri, denge ve koordinasyon becerileri desteklenmiş; kurallı oyuna katılım ve sıra bekleme davranışları pekiştirilmiştir. Sayıları Bul ve Eşleştir oyununda çocukların sayı farkındalıklarını kullanarak eşleştirme yaptıkları ve

akranlarıyla iş birliği içinde hareket ettikleri görülmüştür. Gün sonunda yapılan değerlendirme sohbetinde çocukların öğrendikleri kavramları ifade etmeye çalıştıkları ve Ü sesi ile başlayan yeni kelimeler üretmeye istekli oldukları gözlenmiştir.

**Öğretmen Açısından:** Etkinlikler planlanan sıraya uygun şekilde uygulanmış ve çocukların aktif katılımını destekleyen yöntemler tercih edilmiştir. Özellikle ses farkındalığı çalışmalarında görsel materyaller, animasyonlar ve sanat etkinliği birlikte kullanılarak öğrenmenin pekişmesi sağlanmıştır. Açık alan oyununda çocukların güvenliği gözetilerek oyunun kuralları önceden açıklanmış ve oyun sırasında rehberlik edilmiştir. Bazı çocukların kelime üretme ve ses ayırt etme sürecinde daha fazla ipucuna ihtiyaç duyduğu görülmüş, bu çocuklara bireysel destek verilmiştir. Günlük planın uygulama sürecinde çocukların ilgisini çeken etkinliklerin oyun ve hareket içeren etkinlikler olduğu gözlemlenmiştir.

**Program Açısından:** Planlanan etkinliklerin programda yer alan kazanım ve göstergeleri desteklediği görülmüştür. Dil gelişimi kapsamında yapılan ses farkındalığı çalışmaları ile erken okuryazarlık becerileri desteklenmiş, sayı eşleştirme oyunu ile bilişsel gelişim alanına katkı sağlanmıştır. Açık alanda gerçekleştirilen hareketli oyun çocukların büyük kas gelişimini desteklerken aynı zamanda sosyal etkileşim fırsatı sunmuştur. Gün içinde uygulanan etkinliklerin çocukların gelişim özelliklerine uygun olduğu ve farklı gelişim alanlarını bütüncül şekilde desteklediği değerlendirilmiştir. Gelecek uygulamalarda ses farkındalığı çalışmalarını pekiştirmek amacıyla daha fazla oyun temelli etkinliğe yer verilmesi planlanmaktadır.

#### **AİLE/TOPLUM KATILIMI:**

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

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

**Toplum Katılımı:**

#### **ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER**

"[Sayıları Bul ve Eşleştir Oyunu](#)" için yere tahta kalem ile aynı sayı iki defa olacak şekilde rakamlar yazılır. Üzerine bloklar koyulur ve çocuklar blokları kaldırarak aynı olan sayıları bulmaya çalışır. Aynı sayıları bulduğunda bloklarını üst üste koyarak kaldırır. Sonra diğer çocuk gelir aynı şekilde oyun devam eder.

T.C. MEB OKUL ÖNCESİ EĞİTİM PROGRAMI

GÜNLÜK PLAN

2/04/2026

Okulun Adı:

Yaş Grubu : 48-72 Ay

Öğretmenin Adı:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

**BİLİŞSEL GELİŞİMİ**

**Kazanım 3.** Algıladıklarını hatırladığını gösterir.

**Göstergeler**

- Nesne/durum/olayı bir süre sonra yeniden söyler.
- Hatırladıklarını yeni durumlarda kullanır.

**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.

**Kazanım 15.** Yer/yön/konum ile ilgili yönergeleri uygular. **Göstergeler**

- Yönergeleri takip ederek mekânda konum alır.
- Yönerge vererek kişileri mekânda konumlandırır.

**Kazanım 26.** Merak ettiği olay/durumları sorgular.

**Göstergeler**

- Merak ettiği konuya ilişkin gözlem yapar.
- Merak ettiklerine ilişkin sorular sorar.

**DİL GELİŞİMİ**

**Kazanım 3.** Dili iletişim amacıyla kullanır.

**Göstergeler**

- Başlatılan konuşmaya katılır.
- Konuşmayı başlatır.
- Konuşmayı sürdürür.
- Konuşmayı sonlandırır.

**Kazanım 8.** Görsel materyalleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.

**Göstergeler**

- Görsel materyalleri inceler.
- Görsel materyallerle ilgili sorulara yanıt verir.

**FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK ÖZELLİKLERİ**

**Kazanım 2.** Büyük kaslarını koordineli kullanır.

**Göstergeler**

- Çift ayak uzağa atlar.
- Bir hareketten diğerine seri bir şekilde geçiş yapar.

**SOSYAL VE DUYGUSAL GELİŞİM ve DEĞERLER**

**Kazanım 6.** Bireysel farklılıklara değer verir.

#### Göstergeler

- Kendisinin farklı özelliklerini ifade eder.
- Başkalarının farklı özelliklerini betimler.
- Başkalarıyla benzer ve farklı özelliklerine örnekler verir.
- Başkalarının özelliklerini takdir eder.
- Etkinliklerde farklı özellikteki çocuklarla birlikte yer alır.

**Kazanım 12.** Başkalarına yardım eder.

#### Göstergeler

- Başkasının yardıma gereksinim duyduğunu fark eder.
- Başkasının gereksinim duyduğu yardımı tanımlar.
- Talep edilmesini beklemeden yardım etmeyi önerir.
- Yardımlaşmanın önemini açıklar.
- Farklı özellikteki çocuklara yardım eder.
- Yardım etmeyi alışkanlık hâline getirir.

### KAVRAMLAR

**Renk:** Gri

**Zıt:** Açık Koyu

### 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 [Renk Sever Örümcek Şarkısı](#) 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. İlgili öğrenme merkezlerine gri ağırlıklı nesnelere ve görseller konur.

#### 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:** Gri Rengi Öğreniyorum-Otizm

**Sözcükler:** Gri, fil

**Değerler:** Saygı, adalet, duyarlılık, merhamet, sevgi

**Materyaller:** Hikaye kitabı, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, sulu boya ya da parmak boyası, renkli kağıtlar, su, bardak, poşet

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.

- Çocuklara daha önce hangi renkleri öğrendikleri sorulur.
- Ana ve Ara renkler tekrar edilir.
- Her bir çocuğa bir renk söyler ve o renkte bir nesne göstermelerini ister.
- Yeni bir renk öğreneceklerini ve bu rengi 2 rengi birbirine karıştırarak elde edeceklerini söylenir.
- Yeni öğrenecekleri rengi tahmin etmeleri istenir.
- Bu sürpriz rengi bulmak için bir deney yapılır.
- [Gri Renk Oluşumu Deneyi](#) yapmak için masalara geçilir.
- Masaya siyah, beyaz parmak boya ve 1 tanesi boş, 2 tanesi dolu 3 tane bardak konur.
- Su dolu bardağın bir tanesine siyah diğerine beyaz renkli parmak boyası konur ve karıştırılır. Siyah ve beyaz rengin zıt kavramlar olduğu hatırlatılır.
- Parmak boyası yoksa sulu boya ile de yapılabilir.
- Siyah renkli su boş bardağa biraz koyulur, aynı miktarda beyaz renkli su da eklenir ve karıştırılır.
- Ortaya hangi renk çıktığını bilen olup olmadığı sorulur. Öğretmen daha önce beyaz rengin renkleri açtığını hatırlatır ve ortaya çıkan gri rengin üzerine biraz daha beyaz renk koyulduğunda açık gri olduğunu görmeleri sağlanır.
- Sınıfımızda gri renkli neler olduğu sorulur.
- Gri rengi sonucuna ulaşılır.
- Sınıfta gri renkli neler olduğu sorulur ve cevaplar dinlenir.
- [Gri Rengi Flash Kartları ve Slayt Gösterisi](#) izlenir ve slayttaki sorular sorulur.
- Sınıfta gri renkli olan nesnelere bulmak için çocuklar sınıfta araştırma yapar.
- Gri renkli bulunan nesnelere masaya konur ve gerçekten doğru renkte nesne getirilip getirilmediği kontrol edilir.

- Daha sonra "[Gri Renk - Eđitici Video](#)", "[Renkleri Öğren - Eđitici Video](#)" ve "[Kuzucuk - Renkler - Eđitici Film](#)" izlenir.
- Daha önce öğrenilen parmak oyunu ve tekerlemeler tekrar edilir. "[Gri Rengi Parmak Oyunu](#)" söylenir.

### GRİ RENGİ PARMAK OYUNU

Bir elimde siyah  
Bir elimde beyaz  
Kağıt önümde  
Gri rengi nerde?  
Siyahla Beyaz  
Karıştır biraz biraz  
Oldu işte gri rengi  
Boya haydi resmini

- Öğretmen çocuklara fil hangi renktir diye sorar. Cevapların ardından onlara çok renkli bir hikayesi olduğunu söyler. "[Elmer Hikâyesi](#)" izlenir.
- Öğretmen "Çocuklar, bakın hepimizin saç rengi, boyu, en sevdiği oyuncağı farklı değil mi? Bazılarımız elmayı çok sever, bazılarımız muz. Bazılarımız hızlı koşar, bazılarımız çok güzel resim yapar.", "Bazı arkadaşlarımız duygularını bizim gibi kelimelerle anlatmak yerine, hareketlerle veya sessiz kalarak anlatmayı tercih eder.
- "Otizmliler bazı arkadaşlarımız sesleri bizden çok daha güçlü duyabilirler (elektrik süpürgesi sesi onlar için gök gürültüsü gibi olabilir) veya ışıklar gözlerini çok yorabilir. Bu yüzden bazen kulaklarını kapatmak isteyebilirler."
- "Elmer nasıl diğer fillerden farklı renklerdeyse ama yine de sürünün en sevilen üyesiye, otizmliler arkadaşlarımız da bizim renkli dünyamızın özel bir parçasıdır. Onların da tüm etkinliklere katılma ve bizimle aynı haklara sahip olma hakkı vardır." "Onlar bazen tek başlarına oynamak isteyebilirler ama bu bizimle arkadaş olmak istemedikleri anlamına gelmez; sadece biraz dinlenmeye ihtiyaçları vardır."
- Sınıftaki ışıklar açılıp kapatılır veya bir poşet buruşturularak ses çıkarılır. "Bazı arkadaşlarımız için bu ses çok daha yüksek geliyor olabilir, onlara yardım etmek için daha sessiz oyunlar oynayabiliriz" diye söylenir.
- "Konuşurken otizmliler arkadaşlarımız cevap vermek için bizden biraz daha fazla zamana ihtiyaç duyabilir, onlara sabırla bekleyerek en büyük desteği verebiliriz." dedikten sonra "[Gökkuşuđu Okulu](#)" Otizm ile ilgili Eđitici Video" ve "[Otizm Nedir? - Otizmliler Çocuklar Dünyayı Nasıl Görür?](#)" izlenir.
- Sanat Etkinliđi için masalara geçilir. "Elmer Sanat Etkinliđi" sanat etkinliđi "[Elmer Şarkısı](#)" eşliğinde yapmaları için masalara yönlendirilir.

### AÇIK ALANDA OYUN

- Çocuklar açık alana sıra olarak çıkılır.
- Bahçede serbest oynanır.
- Oyun bitiminde sıraya geçilir ve sessizce sınıfa gidilir.

### ERKEN OKURYAZARLIK - OYUN (Bireysel ve Küçük Grup Etkinliđi)

**Etkinlik Adı:** Renkli Karelere Atlama Oyunu

**Sözcükler:**

**Deđerler:**

**Materyaller:** Etkinlik sayfası, kuru boya, rekli A4, renk zarı(öğretmen tarafından önceden hazırlanır.)

- Masalara geçilir ve etkinlik sayfaları dağıtılır.
- Bakanlığın gönderdiği kitaplar çalışılır.
- Renkli Karelere Atlama Oyunu oynanır.
- Oyun için bir kutudan renk zarı yapılır.
- Zarda ise çocukların yeni öğrendikleri ya da zorlandıkları renkler olmalıdır.
- Zardaki renkler ise yan yana ve uzun bir şekilde sıralanır.
- Her birine bir çocuk geçer.
- Zarı ise yine bir çocuk tutar.
- Çocuk zarı atar, hangi renk gelirse o renk başında bulunan çocuk bir renk ilerler.
- Oyun bu şekilde devam eder. İlk önce renk sırasını bitiren çocuk oyunu kazanır.

## 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?
- Senin en çok sevdiğin renkler hangileri?
- Ana renkler nelerdir?
- Ara renkler nelerdir?
- Renklerin rengini daha fazla açmak için hangi rengi kullanıyorduk?
- Gri renkli bir nesne bulup getirir misin?
- Otizm nedir?
- Otizmlili olan bir arkadaşımız olursa ona nasıl yaklaşmalıyız/ davranmalıyız?
- Bugün yaptığımız etkinliklerden hangisini yapmak sizi mutlu etti.

gibi sorular sorularak ertesi gün yapılacak etkinliklerin planlanmasında düşünceleri alınır.

### Genel Değerlendirme:

**Çocuk Açısından:** Etkinlik sürecinde çocukların gri rengi keşfetmeye yönelik yapılan deney ve gözlem çalışmalarına ilgiyle katıldıkları gözlemlenmiştir. Siyah ve beyaz renklerin karıştırılmasıyla yeni bir rengin oluştuğunu deneyimleyerek öğrenmeleri çocukların tahmin etme, inceleme ve karşılaştırma becerilerini desteklemiştir. Sınıf içinde gri renkli nesnelere bulma etkinliği sırasında çocuklar çevrelerini dikkatle incelemiş ve algıladıklarını hatırlama becerilerini kullanmışlardır. Otizm farkındalığına yönelik yapılan sohbet sırasında çocuklar bireysel farklılıklar üzerine düşünme fırsatı bulmuş, arkadaşlarının farklı özelliklerine saygı duyma konusunda görüşlerini paylaşmışlardır. Hareketli oyunlarda ise çocukların yönergeleri takip ederek mekânda konum alma ve büyük kas koordinasyonlarını kullanma becerilerinin desteklendiği görülmüştür.

**Öğretmen Açısından:** Planlanan etkinliklerin çocukların aktif katılımını desteklediği ve merak duygularını harekete geçirdiği görülmüştür. Deney, hikâye, video, sanat ve oyun etkinliklerinin bütünleştirilmesi öğrenme sürecinin daha etkili ve akıcı ilerlemesine katkı sağlamıştır. Bazı çocukların deney aşamasında daha fazla rehberliğe ihtiyaç duyduğu gözlemlenmiş, bu nedenle öğretmenin bireysel destek sağlaması gerekmiştir. Özellikle farklılıklara saygı ve yardımlaşma değerlerinin vurgulandığı sohbet bölümünde çocukların düşüncelerini ifade etmeleri teşvik edilmiştir.

**Program Açısından:** Etkinlikler bilişsel, dil, sosyal-duygusal ve fiziksel gelişim alanlarını destekleyecek şekilde bütüncül olarak uygulanmıştır. Gri rengin keşfedilmesine yönelik deney çalışması ile kavram öğretimi somutlaştırılmış, erken okuryazarlık ve oyun etkinlikleriyle öğrenme pekiştirilmiştir. Planlanan kazanım ve göstergelerin büyük ölçüde gerçekleştirildiği görülmüş, özellikle tahmin etme, gözlem yapma ve yönerge takip etme becerilerinin desteklendiği değerlendirilmiştir. Gelecek etkinliklerde çocukların renk karışımlarını daha fazla deneyimleyebileceği uygulamalara yer verilmesi planlanmaktadır.

### **AİLE/TOPLUM KATILIMI:**

**Aile Katılımı:** Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Evde çocuklarla birlikte gri olan eşyalar bulunur, incelenir. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

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

**Toplum Katılımı:**

### **ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER**

[Gri Fil-Ritim Tekrarlı Çocuk Şarkısı-Gigi Öğretmen](#)

["Farklı Çocuklar Şarkısı - Otizm Farkındalık Günü"](#)

### **FARKLI ÇOCUKLAR ŞARKISI**

Farklı farklı renkleriyle  
Bütün çocuklar el ele  
Farklı farklı renkleriyle  
Bütün çocuklar el ele

Birlik olduk  
Sevgi dolduk  
Daima kardeş olduk

Dön de bir bak dünyaya sen  
Rengarenktir tüm yerler  
Dön de bir bak dünyaya sen  
Rengarenktir tüm yerler

Rengarenk gökkuşağı gibi  
Çiçeklerin bin bir rengi  
Renkli renkli düşleriyle  
Çocukların hayalleri

# T.C. MEB OKUL ÖNCESİ EĞİTİM PROGRAMI

## GÜNLÜK PLAN

3/04/2026

Okulun Adı:

Yaş Grubu : 48-72 Ay

Öğretmenin Adı:

### KAZANIM VE GÖSTERGELER

#### BİLİŞSEL GELİŞİMİ

**Kazanım 9.** Sayı farkındalığı gösterir.

##### Göstergeler

- Sayıların gündelik hayattaki önemini açıklar.
- Gösterilen sayının kaç olduğunu söyler.
- Söylenen sayıyı gösterir.

**Kazanım 14.** Zamanla ilgili kavramları günlük yaşamdaki olaylarla ilişkili olarak kullanır.

##### Göstergeler

- Olayları oluş zamanına göre sıralar.
- Zaman ile ilgili basit kavramların anlamını açıklar.
- Zaman-değişim ilişkisini fark eder.
- Zaman bildiren araçların işlevlerini açıklar.
- Çalışma, dinlenme, eğlenme ve özbakım zamanlarını ayırt eder.
- İş/görevi kendisine verilen zaman aralığında tamamlamaya çalışır.

#### DİL GELİŞİMİ

**Kazanım 8.** Görsel materyalleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.

##### Göstergeler

- Görsel materyalleri inceler.
- Görsel materyalleri açıklar.
- Görsel materyalleri birbiriyle/yaşamla ilişkilendirir.
- Görsel materyallerle ilgili sorulara yanıt verir.
- Görsel materyallerle ilgili sorular sorar.

#### FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK ÖZELLİKLERİ

**Kazanım 2.** Büyük kaslarını koordineli kullanır.

##### Göstergeler

- Kol ve bacaklarını eş zamanlı hareket ettirir.
- Farklı yönde/formda/hızda yürür.
- Farklı yönde/formda/hızda koşar.

#### KAVRAMLAR

Sayı/Sayılar: 1-12 Arası Sayılar

Yön/Mekânda Konum: Sağ-Sol

#### 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 "[Zipla Zipla Spor Şarkısı](#)" 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-MÜZİK (Bütünleştirilmiş Bireysel ve Büyük Grup Etkinliği)

**Etkinlik Adı:** Saat Kaç?

**Sözcükler:** Saat, akrep, yelkovan, dakika, zaman

**Değerler:**

**Materyaller:** Çalışma kağıtları, makas, yapıştırıcı, simli eva, ritim çubukları (Saatin akrep ve yelkovan kısmı için istenirse şönil)

- Çocuklarla sınıfın duvar saati veya öğretmen masasına konan büyük bir çalar saat incelenir. Çocuklara "Sizce bu kollar neden farklı boyda?" diye sorular sorulur.
- "[Saat Eğitici Video](#)" ve "[Pırıl - Bana Saati Söyle!- Eğitici Video](#)" eğitici videoları izlenir.
- Çocuklar masaya alınır ve "Saat" sanat etkinliği "[Tik-Tak Çocuk Şarkısı](#)" eşliğinde yapılır.  
Ben, küçük kaplanım.  
Taştan taşa atlarım.  
Minderleri görünce  
Üstlerine ziplarım.

- Çocuklara sabah saat kaçta kalkıyorsun? Okula saat kaçta geldin? Evde saat kaçta yemek yiyorsun? Yatmadan önce saat kaç oluyor? Gibi sorular sorulur. Günlük yaşamda saatlerin öneminden bahsedilir.
- Öğretmen eline bir saat alır ve saatin bize zamanı gösterdiğini söyler, saatin fiziki özelliklerini tanıtır. Akrebin saati, yelkovanın ise dakikaları gösterdiği ifade edilir. Zamanı gösterdikleri konuşulur. Saat olmasaydı ne olurdu diye sorulur ve çocukların tek tek cevabı dinlenir.
- "[Geçmişten Günümüze Saatler Flash Kartları ve Slayt Gösterisi](#)" izlenir. Görseller hakkında konuşulur.

"[Tam Saatleri](#)" videosunda olduğu gibi saat konusu anlatılır. .) Saatin yönünün hep sağa doğru olduğu, saat yönünün tersinin ise hep sol tarafa doğru olduğu söylenir. Yelkovan tam 12'nin üzerinde akrep ise hangi rakamda ise saatin o olduğu söylenir. Örneğin Yelkovan 12.00'de iken akrep 3.00'de ise saatin 3 olduğu, akrep 9.00'da olduğunda ise saatin 9 olduğu söylenir. Akrep 3'te, yelkovan 12'deyken neden 3 diyoruz? Yelkovan hareket etmezse zaman ilerler mi?" şeklinde çocuklara soru yöneltilir. Öğretmen elindeki saati tam saatlere çevirerek her çocuğa saatleri sorar ve saati doğru bilen çocuk alkışlanır, zorlanan çocuklara ipucu verilir.

Çocuklar sınıfın ortasında geniş bir halka olurlar. Öğretmen yere tebeşirle veya renkli bantlarla büyük bir daire çizer ve üzerine 1'den 12'ye kadar rakamları yerleştirerek sınıfı dev bir saate dönüştürür.

- **Vücutla Saat Oluşturma:** Öğretmen rehberliğinde iki çocuk saatin merkezine geçer. Çocuklardan birinin '**Akrep**' (kısa ve yavaş), diğerinin '**Yelkovan**' (uzun ve hızlı) olması istenir.
- Akrep olan çocuk dizlerinin üzerinde durarak boyunu kısaltır, yelkovan olan çocuk ise kollarını yukarı kaldırarak iyice esner.
- Öğretmen 'Saat tam 3!' dediğinde, yelkovan olan çocuk 12'ye, akrep olan çocuk ise 3 rakamına doğru vücudunu yöneltir.
- Tüm çocukların sırayla akrep ve yelkovan rollerini üstlenmesine fırsat verilir. Bu sırada gruptaki diğer çocuklar '**Tik-Tak**' sesleriyle tempoya eşlik ederek ritim tutarlar.
- "[Geciken Saat Hikâyesi](#)" izlenir.
- Daha önce öğrenilen şarkılar "[Saatim Çaldı Bip Bip Bip şarkısı](#)" hareketleri ile birlikte yapılır.

### BOZUK SAAT ŞARKISI

Ben bir bozuk saatim,  
Tik tak tik tak çalar dururum.  
Tik tak tik tak tik tak tik tak  
Ben bir bozuk saatim,  
Tik tak tik tak çalar dururum.  
Tik tak tik tak tik tak tik tak Bazen çok hızlı çalar, bazen dururum.  
Bazen çok hızlı çalar, bazen dururum.  
Bazen de yavaşlarım, sonra dururum.  
Bazen de yavaşlarım, yine dururum.

### AÇIK ALANDA OYUN

- Çocuklar açık alana sıra olarak çıkılır.
- Bahçe oyuncakları ile oynanır
- Oyun sonunda sırayla sınıfa geri dönülür.

### ERKEN OKURYAZARLIK - OYUN (Bireysel ve Küçük Grup Etkinliği)

**Etkinlik Adı:** Tilki Tilki Saatin Kaç Oyunu

**Sözcükler:**

**Değerler:**

**Materyaller:** Etkinlik sayfası, kuru boya

- "[Tilki Tilki Saatin Kaç? Oyunu](#)" oynanır. Bunun için bir kişinin tilki olacağı ve tilki olan kişinin arkası gruba dönük bir şekilde duvarın önüne geçeceği açıklanır.
- Diğer kişilerin hep birlikte duvardan uzak bir yerde yan yana sıra olacağı söylenir. Sayışarak çocuklar arasından bir tilki seçilir. Daha sonra tüm grup hep birlikte tilkiye saatin kaç olduğunu sorar.
- Tilki saatin kaç olduğunu söylerse o kadar adım atılması gerektiği hatırlatılır. Tilki "Saat 5!" dediğinde çocuklar 5 adım atarken her adımda hep bir ağızdan saymalıdır.
- Tilkinin yanına geldiğinde yavaşça tilkinin arkasına dokunulur ve kaçar. Tilki kaçanlardan birini yakalamaya çalışır ve yakalanan kişi de bir sonraki sefer tilki olur.
- Tilki olmak isteyen diğer çocuklara da fırsat verildikten sonra etkinlik sonlandırılır.
- Masalara geçilir ve [Saat Öğretme Etkinliği](#) yapılır.

## 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?
- Saatler bize neyi gösterir?
- Saatin içinde neler var?
- Akrep ve yelkovanın farkı nedir?
- Saatlerin çeşitlerini hangileri?

Senin de odanda-evinde saatin var mı?

gibi sorular sorularak ertesi gün yapılacak etkinliklerin planlanmasında düşünceleri alınır.

### Genel Değerlendirme:

**Çocuk Açısından:** Etkinlik sürecinde çocukların saat kavramına yönelik meraklarının arttığı ve özellikle akrep-yelkovan kavramlarını öğrenirken aktif katılım gösterdikleri gözlemlenmiştir. Büyük saat modeli ile yapılan drama çalışması sırasında çocuklar vücutlarını kullanarak saat oluşturma etkinliğine istekle katılmış, yön ve sayı kavramlarını pekiştirme fırsatı bulmuşlardır. "Tilki Tilki Saatin Kaç?" oyunu sırasında çocukların sayma becerilerini kullanarak adım saymaları ve yönergelere uygun hareket etmeleri dikkat çekmiştir. Bazı çocukların saat kavramını ifade ederken akrep ve yelkovanın görevlerini karıştırdığı görülmüş, öğretmen tarafından ipuçları verilerek desteklenmiştir.

**Öğretmen Açısından:** Planlanan etkinliklerin çocukların ilgisini çektiği ve öğrenme sürecine aktif katılım sağladığı gözlemlenmiştir. Görsel materyaller, video ve drama etkinliklerinin kullanılması öğrenmenin kalıcılığını artırmıştır. Ancak saat kavramının bazı çocuklar için soyut kalabildiği fark edilmiş, bu nedenle sonraki etkinliklerde somut materyallerin ve oyun temelli uygulamaların artırılmasının faydalı olacağı düşünülmüştür.

**Program Açısından:** Etkinliklerin MEB Okul Öncesi Eğitim Programında yer alan sayı farkındalığı, zaman kavramı ve büyük kas gelişimi kazanımlarını desteklediği görülmüştür. Türkçe, sanat, müzik ve oyun etkinliklerinin bütünleştirilmesi sayesinde çocukların farklı gelişim alanlarının desteklendiği

değerlendirilmiştir. Planlanan etkinliklerin günlük akışa uygun olduğu ve çocukların aktif katılımını desteklediği sonucuna ulaşılmıştır.

### **AİLE/TOPLUM KATILIMI:**

**Aile Katılımı:** Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Evde çocukları ile birlikte saat yapmaları ve okula göndermeleri istenir. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

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

**Toplum Katılımı:**

### **ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER**

[Sanat Etkinliği Önerisi 2](#)

["Saatler web 2"](#) aracını kullanarak çocukların eğlenerek öğrenmesi sağlanabilir.

["Sayıların Kayboluşu Eğitici Çizgi Film"](#)

["Bozuk Saat Şarkısı"](#) ile ritim çalışması yapılır.

# T.C. MEB OKUL ÖNCESİ EĞİTİM PROGRAMI

## GÜNLÜK PLAN

6/04/2026

Okulun Adı:

Yaş Grubu : 48-72 Ay

Öğretmenin Adı:

### KAZANIM VE GÖSTERGELER

**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 7.** Nesne/varlık/olayları çeşitli özelliklerine göre düzenler.

#### Göstergeler

- Nesne/varlık/olayları çeşitli özelliklerine göre karşılaştırır.
- Nesne/varlık/olayları çeşitli özelliklerine göre eşleştirir.
- Nesne/varlık/olayları çeşitli özelliklerine göre sınıflandırır.
- Nesne/varlık/olayları çeşitli özelliklerine göre sıralar.

### DİL GELİŞİMİ

**Kazanım 7.** Dinlediklerinin/izlediklerinin anlamını yorumlar.

#### Göstergeler

- Dinlediklerini/izlediklerini yaşamıyla ilişkilendirir.
- Dinlediklerini/izlediklerini çeşitli yollarla sergiler.
- Dinledikleri/izledikleri ile ilgili sorular sorar.
- Dinlediklerini/izlediklerini yaşamıyla ilişkilendirir.
- Dinlediklerini/izlediklerini çeşitli yollarla sergiler.

**Kazanım 9.** Ses bilgisi farkındalığı gösterir.

#### Göstergeler

- Uyaklı sözcükleri eşleştirir.
- Söylenen sözcükle uyaklı sözcükler üretir.

### FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK ÖZELLİKLERİ

**Kazanım 2.** Büyük kaslarını koordineli kullanır.

#### Göstergeler

- Farklı yönde/formda/hızda yürür.
- Farklı yönde/formda/hızda koşar.
- Bir hareketten diğerine seri bir şekilde geçiş yapar.

**Kazanım 13.** Yemek süreçlerinde sorumluluk alır.

#### Göstergeler

- Yemek hazırlama sürecinde temizlik kurallarına uyar.
- Yemek için gerekli malzemeleri söyler.
- Yemek için gerekli malzemeleri hazırlar.
- Yemeği aşamalarına uygun olarak hazırlar.
- Yemek masasını hazırlar.
- Yemek servisi yapar.
- Yemek masasını toplar.

#### **Kazanım 16. Yeterli ve dengeli beslenir.**

##### **Göstergeler**

- Besinleri yeterli miktarda yer/içer.
- Acıktığını/susadığını söyler.
- Öğün zamanlarında beslenmeye özen gösterir.
- Yeni tatları dener.
- Sağlıklı besinleri yemeye/içmeye özen gösterir.
- Beslenme sırasında uygun araç gereçleri kullanır.

#### **Kazanım 22. Sağlıklı olmak için gerekli önlemleri alır.**

##### **Göstergeler**

- Sağlıklı olmak için yapılması gerekenlerin önemini açıklar.
- Sağlığın önemli bir değer olduğunu söyler.

## **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 [Deve Cüce Sabah Sporu](#) hareketleriyle hep birlikte yapılır. Öğrenme merkezlerine çocuklar yönlendirilir.

### **ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN**

Çocuklara "Bugün nerede oynamak istersin?" diye sorulur. Çocuklar verdikleri yanıtlara uygun merkezlere yönlendirilir.

Merkezlere yapılan yeni ilavelerle çocukların serbest bir şekilde oynamalarına fırsat verilir.

Öğrenme merkezlerine meyve ve sebze ile ilgili görseller konur.

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-MÜZİK (Bütünleştirilmiş Bireysel ve Büyük Grup Etkinliği)

**Etkinlik Adı:** Meyve ve Sebzeleri Tanıyorum

**Sözcükler:** Meyve, sebze

**Değerler:**

**Materyaller:** Hikaye kitabı, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, tabak, meyve, sebze, kutu

- Öğretmen sınıfa, içinde gizemli bir nesne olan "**Merak Kutusu**" ile gelir. Kutunun içinde bir elma ve bir havuç vardır. Çocuklar kutunun içine bakmadan, sadece dokunarak nesnelere tahmin etmeye çalışırlar. Ardından masaya getirilen; elma, marul, havuç ve muz gibi gerçek meyve-sebzeler incelenir. "Sizce bunlardan hangileri ağaçta, hangileri toprak altında yetişmiş olabilir?" sorusuyla çocukların fikirleri alınır. Çocuklara bugün meyve ve sebzelerin dünyasına bir yolculuk yapacakları söylenir. Eldeki örnekler üzerinden; renkleri, dokuları ve isimleri hakkında sohbet edilir. Meyve ve sebze arasındaki farklar (meyvenin çiçeğin devamı olduğu, sebzelerin ise bitkinin kök, yaprak gibi diğer kısımları olduğu) çocukların anlayacağı basit bir dille anlatılır.
- Sebze ve meyvelerin sağlığımıza faydaları anlatılırken; "Çocuklar, bu meyve ve sebzeler aslında bizim vücudumuzun gizli savaşçılarıdır" denilir. Her birinin farklı bir süper gücü olduğu (örneğin havucun gözlerimizi keskinleştirdiği, portakalın mikroplara karşı kalkan olduğu) belirtilir.
- Ancak bu savaşçıların bize yardım edebilmesi için tertemiz olmaları gerektiği vurgulanır: "Savaşçılarımız yola çıkmadan önce üzerlerindeki tozdan ve gözle görülmeyen küçük mikroplardan kurtulmalıdır. Eğer onları yıkamazsak, mikroplar da vücudumuza girer ve savaşçılarımızın gücünü kırar." Bu açıklama ile besinleri yemeden önce yıkamanın en önemli öz bakım sorumluluğumuz olduğu vurgulanır. Ardından öğretmen rehberliğinde tüm çocuklar ellerini yıkar ve meyveleri hep birlikte temizleyerek uygulama yaparlar.
- "[Meyve Ve Sebze Bilmeceleri](#)" gerektiğinde ipucu verilerek sorulur. [Lezzetli Meyveler Hikayesi](#) izlenir. Hikayedeki uyaqlara dikkat çekilir.
- "Meyve ve Sebzelerle ilgili" sanat etkinliğini "[Meyveler ve Sebzeler Şarkısı](#)" eşliğinde yapmaları için masalara yönlendirilir. Çocuklar sepet şablonunu boyar; elma, armut ve üzüm gibi meyveleri canlı renklerle renklendirirler. Şablonun kenarlarından kesilerek sepetin üst kısmındaki yere yapıştırılır. Böylece meyveler sepetin içindeymiş gibi görünür.

## AÇIK ALANDA OYUN

- Çocuklar açık alana sıra olarak çıkılır.
- [Meyve Sepeti Oyunu](#) oynanır ve oyun için

El ele tutuşalım

Halkaya karışalım

Haydi gülüm sende gel

Oynayalım loyyy loyyy tekerlemesi söylenerek daire olunur.

- **Oyunun Oynanışı:** Sayışarak bir ebe belirlenir ve ebe dairenin ortasına geçer.
- Öğretmen, daireyi oluşturan her oyuncunun kulağına 4 farklı meyveden birinin ismini söyler (elma, amut, muz, kivi vb.).
- Dairenin ortasındaki ebe, oyuncuların kulaklarına söylenen 4 meyveden birinin adını söyler.
- Dairenin içindeki ebe kendi meyve sepetinde olmasını istediği meyveyi söyler. Söylenen meyveler kendi aralarında yer değiştirir.
- Ebenin söylediği meyve ile eşleşen oyuncular birbirleriyle yer değiştirirler. Örneğin ebe "Elma!" dediğinde, sadece kulağına "Elma!" denilen oyuncular birbirleriyle yer değiştirir.
- Ebe bu sırada yer kapmaya çalışır.
- Ebe boş bir yer kaptığında dışarıda kalan oyuncu yeni ebe olur.
- Eğer ebe "Meyve sepeti!" derse, bütün oyuncular yer değiştirir. Oyun bu şekilde devam eder.
- Oyun bitiminde sıraya geçilir ve sessizce sınıfa gidilir.

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

## ERKEN OKURYAZARLIK - DRAMA (Bireysel ve Küçük Grup Etkinliği)

**Etkinlik Adı:** Tombul Turp

**Sözcükler:** Turp

**Değerler:**

**Materyaller:** Etkinlik sayfası, kuru boya, sakal materyali için fon kartonu ve pamuk, yazma, baston, maske

- ["Ak Sakallı Dede Şarkısı ve Tombul Turp Draması"](#) yapılır.

### Ak Sakallı Dede Rondu Sözleri:

Aksakallı dede Sebze yetiştirdi  
İki elle tuttu

Çekti hızla turpu Çekti çekti çekti  
Turp kımıldamadı

Nineyi çağırdı Aksakallı dede  
Nine nine koş gel

Turpu çekemedim Çekti çekti çekti  
Turp kımıldamadı

Nineyi Ayşeyi Çağırdı yanına  
Koş Ayşecik koş gel

Turpu çekemedik Çekti çekti çekti  
Turp kımıldamadı

Küçük Ayşecik Köpeği çağırdı  
Koş köpeğim koş gel

Turpu çekemedik Çekti çekti çekti  
Turp kımıldamadı

Küçük köpek çağırdı Kediyi yanına  
Koş kedicik koş gel

Turpu çekemedim Çekti çekti çekti  
Turp kımıldamadı

En sonunda fare Kediye tutundu  
Hep birlikte çektiler Çekti hızla turpu  
Çekti çekti çekti Çıkardılar turpu

## DEĞERLENDİRME

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

**Çocukla Günü Değerlendirme:** Çocuklara gün boyunca yapılan etkinlikler aşağıdaki cümlelerle hatırlatılır:

- Bugün neler yaptık/öğrendik?
- Meyve ve sebze yemeyi sever misin?
- Sebze ve meyve arasındaki fark nedir?
- Meyvelere 2 tane örnek verir misin?
- Sebzelere 2 tane örnek verir misin?
- Toprağın altında yetişenler hangileri?
- Bugün yaptığımız etkinliklerden hangisini yapmak sizi mutlu etti.

gibi sorular sorularak ertesi gün yapılacak etkinliklerin planlanmasında düşünceleri alınır.

## Genel Değerlendirme:

**Çocuk Açısından:** Çocukların etkinlik sürecine aktif katılım sağladıkları gözlemlenmiştir. Özellikle "Merak Kutusu" etkinliği sırasında dokunarak tahmin etme, inceleme ve ifade etme becerilerinin geliştiği görülmüştür. Meyve ve sebzeleri karşılaştırma, sınıflandırma ve özelliklerini betimleme süreçlerinde çocukların bilişsel becerilerini etkin şekilde kullandıkları dikkat çekmiştir. Drama etkinliğinde (Tombul Turp) çocukların rol alma, iş birliği yapma ve dil gelişimlerini destekleyici davranışlar sergiledikleri gözlemlenmiştir. Açık alan oyununda yönergeleri takip etme, sıra bekleme ve koordinasyon becerilerinin geliştiği belirlenmiştir. Bazı çocukların sebze-meyve ayırımında zorlandığı, ancak öğretmen rehberliğiyle doğru sınıflandırmaya yaklaştıkları görülmüştür. Genel olarak çocukların hem eğlenerek öğrendikleri hem de günlük yaşamla ilişki kurabildikleri bir süreç yaşadıkları değerlendirilmiştir.

**Öğretmen Açısından:** Öğretmenin etkinlik sürecinde rehberlik edici, destekleyici ve çocuk merkezli bir yaklaşım sergilediği gözlemlenmiştir. Sorularla çocukların düşünmelerini teşvik etmesi, farklı öğrenme stillerine uygun etkinlikler planlaması ve etkinlikler arası geçişleri akıcı şekilde yönetmesi güçlü yönler olarak değerlendirilmiştir. Öğretmenin özellikle somut materyaller (gerçek meyve-sebzeler) kullanması öğrenmeyi kalıcı hale getirmiştir. Bununla birlikte bazı çocuklara daha fazla bireysel destek verilmesi gerektiği ve özellikle kavram pekiştirme sürecinde küçük grup çalışmalarına daha fazla yer verilebileceği düşünülmektedir.

**Program Açısından:** Planın, MEB Okul Öncesi Eğitim Programı kazanım ve göstergeleriyle uyumlu olduğu görülmektedir. Bilişsel, dil ve motor gelişim alanlarının bütüncül şekilde ele alındığı; Türkçe, sanat, müzik, oyun ve drama etkinliklerinin dengeli biçimde planlandığı değerlendirilmiştir. Etkinliklerin günlük yaşamla bağlantılı olması (beslenme, temizlik, sağlıklı yaşam) programın işlevselliğini artırmıştır.

## AİLE/TOPLUM KATILIMI:

**Aile Katılımı:** Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Evde çocukları ile birlikte meyve salatası ve sebze yemeęi yapmaları istenir. Aşğıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

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

Toplum Katılımı:

### ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

[Sebze Meyve Çocuk Şarkısı](#)

#### MEYVE SEBZE ŞARKISI

Meyve sebze herkes yemeli

Çünkü onlar bol vitaminli

Onları yemezse çocuklar

Pembe olmaz yanaklar

Havuç gel gel yanıma diyor

Ispanaklar tat veriyor

Lahana köşede gülüyor

Maydonozlar tat veriyor

[Meyveleri Öğreniyorum - Okul Öncesi Eğitim Videosu](#)

["Yetiştirme Şekillerine Göre Sebze ve Meyveleri Öğreniyorum - Eğitici Video "](#)

["Şirin Elma Hikâyesi"](#)

# T.C. MEB OKUL ÖNCESİ EĞİTİM PROGRAMI

## GÜNLÜK PLAN

7/04/2026

Okulun Adı:

Yaş Grubu : 48-72 Ay

Öğretmenin Adı:

### KAZANIM VE GÖSTERGELER

#### BİLİŞSEL GELİŞİMİ

**Kazanım 2.** Nesnelerin/varlıkların özelliklerini açıklar.

##### Göstergeler

- Nesne/durum/olayı inceler.
- Tahminini söyler.
- Gerçek durumu inceler.
- Tahmini ile gerçek durumu karşılaştırır.
- Tahminine ilişkin çıkarımda bulunur.

**Kazanım 9.** Sayı farkındalığı gösterir.

##### Göstergeler

- Gösterilen sayının kaç olduğunu söyler.
- Söylenen sayıyı gösterir.

**Kazanım 10.** Sayma becerisi sergiler.

##### Göstergeler

- İleriye/geriye doğru ritmik sayar.
- Gösterilen gruptaki nesnelere sayar.
- Belirtilen sayı kadar nesne/varlığı gösterir.
- Bir sayıdan önce ve sonra gelen sayıyı söyler.
- Sıra bildiren sayıyı söyler.
- Nesne grupları ile sayıları eşleştirir.
- Grup hâlindeki nesnelerin/varlıkların sayısını saymadan hızlıca söyler.

#### DİL GELİŞİMİ

**Kazanım 3.** Dili iletişim amacıyla kullanır.

##### Göstergeler

- Nezaket sözcüklerini kullanır.
- Karşısındakini etkin bir şekilde dinler.
- Planlarını/duygularını/düşüncelerini/hayallerini anlatır.

**Kazanım 7.** Dinlediklerinin/izlediklerinin anlamını yorumlar.

##### Göstergeler

- Dinlediklerini/izlediklerini yaşamıyla ilişkilendirir.
- Dinlediklerini/izlediklerini çeşitli yollarla sergiler.

#### FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK ÖZELLİKLERİ

**Kazanım 13.** Yemek süreçlerinde sorumluluk alır.

##### Göstergeler

- Yemek hazırlama sürecinde temizlik kurallarına uyar.
- Yemek için gerekli malzemeleri söyler.

- Yemek için gerekli malzemeleri hazırlar.
- Yemeği aşamalarına uygun olarak hazırlar.
- Yemek masasını hazırlar.
- Yemek servisi yapar.
- Yemek masasını toplar.

#### **Kazanım 16. Yeterli ve dengeli beslenir.**

##### **Göstergeler**

- Besinleri yeterli miktarda yer/içer.
- Acıktığını/susadığını söyler.
- Öğün zamanlarında beslenmeye özen gösterir.
- Yeni tatları dener.
- Sağlıklı besinleri yemeye/içmeye özen gösterir.
- Beslenme sırasında uygun araç gereçleri kullanır.

#### **Kazanım 17. Dinlenmeye özen gösterir.**

##### **Göstergeler**

- Dinlenmenin önemini açıklar.
- Dinlendirici etkinliklere katılır.
- Kendisini dinlendiren etkinlikleri söyler.
- Dinlenmediğinde ortaya çıkabilecek sonuçları söyler.

#### **Kazanım 22. Sağlıklı olmak için gerekli önlemleri alır.**

##### **Göstergeler**

- Sağlıklı olmak için yapılması gerekenlerin önemini açıklar.
- Sağlığı etkileyen bireysel riskleri söyler.
- Sağlığı etkileyen çevresel riskleri söyler.
- Hastalığı önlemeye yönelik davranışları sergiler.
- Hastalık durumunda görülen belirtileri söyler.
- Hastalığın iyileşme sürecinde temizlik, tedavi için gerekli olan kurallara uyar.
- Sağlığın önemli bir değer olduğunu söyler.

### **SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM VE DEĞERLER**

#### **Kazanım 2. Duygularını ifade eder.**

##### **Göstergeler**

- Duygularını sözel olarak ifade eder.
- Duygularının değişebileceğini fark eder.
- Duyguları ve davranışları arasındaki ilişkiyi açıklar.

#### **Kazanım 10. Sosyal ilişkiler kurar.**

##### **Göstergeler**

- Akranlarıyla arkadaşlık kurar.
- Arkadaşlıklarını sürdürür.
- Arkadaşlığın önemini açıklar.

### **KAVRAMLAR**

**Duyu:** Taze Bayat

**Duygu:** Hayal Kırıklığı, Mutlu

**Sayı:**12

### **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 [Sağlıklı Yiyecekler Parkuru Level Up](#) hareketleriyle hep birlikte yapılır. [Sağlıklı Yiyecekler Parkuru Level Up](#) hep birlikte yapılır.

Öğrenme merkezlerine çocuklar yönlendirilir.

### ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklara "Bugün nerede oynamak istersin?" diye sorulur. Çocuklar verdikleri yanıtlara uygun merkezlere yönlendirilir. Merkezlere yapılan yeni ilavelerle çocukların serbest bir şekilde oynamalarına fırsat verilir. Öğrenme merkezlerine sağlıklı sağlıksız yiyecekler ile ilgili görseller konur. 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-FEN/DENEY (Bütünleştirilmiş Bireysel ve Büyük Grup Etkinliği)

**Etkinlik Adı:** Karışık Tost

**Sözcükler:** Tost

**Değerler:**

**Materyaller:** Hikaye kitabı, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, derin bir kap, su, iki adet yumurta

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.

Çocuklara sağlık nedir diye sorulur?

Çocuklar, sağlıklı olmak sadece karnımızın ağrıması demek değildir. Sağlıklı olmak üç kocaman parçadan oluşur

**1. Vücudumuzun Mutluluğu (Bedenen):** Bazen burnumuz akabilir, ateşimiz çıkabilir veya karnımız 'gurul gurul' ağrıyabilir. Bu, vücudumuzun biraz yorulduğunu ve dinlenmek istediğini söyler. Vücudumuz kendini güçlü ve enerjik hissettiğinde bu parçamız sağlıklıdır.

**2. Kalbimizin Mutluluğu (Ruhen):** Hatırlıyor musunuz? Geçen gün elimize kağıttan bir kalp almıştık. Birisi bize kötü bir söz söylediğinde o kalbi buruşturmuştuk ve kalp kırılmıştı. İşte kalbimiz üzgün, kırılgan ya da korkmuş hissettiğinde bu bizim iç dünyamızın biraz 'hapşırması' gibidir. Kendimizi mutlu, huzurlu ve güvende hissettiğimizde kalbimiz de sağlıklı olur.

**3. Arkadaşlığımızın Mutluluğu (Sosyal):** Eğer arkadaşlarımızla oyun oynarken sürekli kavga ediyorsak, birbirimize nazik davranmıyorsak ya da kimseyle oynamak istemiyorsak oyunlarımız 'hasta' olmuş demektir. Ama birbirimize yardım ettiğimizde, beraber güldüğümüzde ve oyunlarımızı paylaştığımızda arkadaşlık bağlarımız da çok sağlıklı olur."

Sağlıklı olmak için neler yapılması gerektiği sorulur. Yanıtlar dinlenir.

**1. Vücudumuzun Sağlığı (Bedenen):** Vücudumuzu korumak için birer 'Temizlik Kahramanı' olmalıyız!

- Dışarıdan gelince, yemekten önce ve tuvaletten sonra ellerimizi sabunla 'mikropları kovalayana kadar' yıkamalıyız.
- Haftada en az 1-2 kez banyo yapmalı, tırnaklarımızı uzatmadan kesmeliyiz.
- Hapşırırken veya öksürürken ağızımızı kolumuzun içiyle kapatmalıyız ki mikroplar havada uçuşmasın.
- Vücudumuzun enerji dolması için taze ve sağlıklı yemekler yemeli, bol su içmeli ve vaktinde uyuyup dinlenmeliyiz. Tabii ki bol bol hareket edip oyun oynamayı da unutmamalıyız!

**2. Kalbimizin Sağlığı (Ruhen):** Kalbimizin de sağlıklı ve huzurlu olması gerekir.

- Bazen arkadaşlarımız bizi üzebilir. Atalarımızın çok güzel bir sözü vardır: '*Tavşan dağa küsmüş, dağın haberi olmamış.*' Eğer biz arkadaşımıza kırıldığımızda bunu söylemezsek, o bizim neden üzülüğümüzü bilemez. Biz içimize atıp üzölmeye devam ederiz ama o hiçbir şey yokmuş gibi davranır.
- Bu yüzden kalbimizi korumak için duygularımızı söylemeliyiz: 'Böyle yaptığında kendimi üzgün hissettim' diyebilmeliyiz. Eğer biz birini kırdıysak da hemen 'Özür dilerim' diyerek kalbini iyileştirmeliyiz.

**3. Oyunlarımızın Sağlığı (Sosyal):** Hep beraber mutlu yaşamak için nazik davranmalıyız.

- Arkadaşlarımızla dalga geçmemek, onlara kötü sözler söylememek çok önemlidir.
- Herkes birbirine kibar davranırsa sınıfımız bir 'Mutluluk Bahçesi'ne döner. Biz iyi davranırsak, başkaları da bizi örnek alır ve herkes birbirine gülümsediği için çok daha sağlıklı oluruz."

Daha sonra "[Sağlıklı Olmak - Okul Öncesi Eğitici Video](#)" ve "[Elif ve Arkadaşları - Sağlığını Korumak](#)" izlenir.

"[Taze Bayat Kavramı Eğitici Video](#)" izlenir. Yiyeceklerin taze mi bayat mı olduğunu nasıl anlayabileceğimiz konuşulur, taze taze tüketmenin sağlığımız açısından önemi üzerinde durulur. [Bayat-Taze Yumurta Deneyi](#) için bayat ve taze yumurta, derin bir kap ve su gereklidir. Deney malzemeleri (kap, su, yumurta) çocuklarla birlikte seçilir.

Çocuklara yumurtaları göstererek: 'Sizce bu yumurtalardan hangisi suyun dibine bir balık gibi dalacak? Hangisi suyun üstünde bir gemi gibi yüzecek?' diye sorulur. Çocukların tahminleri dinlenir. Önce birinci yumurta yavaşça suya bırakılır. Dibe batışı izlenir. Sonra ikinci yumurta bırakılır ve suyun yüzeyinde kalışı gözlemlenir.

Çocuklara şu soru yöneltilir: 'Peki, neden biri daldı da diğeri yüzüyor?' Deney sonucunda; taze yumurtanın ağır olduğu için dibe çöktüğü, bayat yumurtanın ise içinde hava biriktiği için yukarı çıktığı basitçe anlatılır. Çocukların 'Bu yumurta taze çünkü dibe battı/suya daldı' şeklinde kendi cümleleriyle yargıya varmaları sağlanır. Sağlığımız açısından her zaman taze besinler tercih etmemiz gerektiği üzerinde durulur.

Daha önce öğrenilen "[Mikrop Parmak Oyunu](#)" oynanır.

## MİKROP PARMAK OYUNU

Mikrop çıkmış yürümüş yürümüş  
Bir evin açık kapısından girmiş  
Bir de bakmış merdivenler var  
Başlamış çıkmaya  
Üst kata çıkınca kapıya vurmuş  
Tak...tak...kim o?  
Ben bay mikrop  
Ne istiyorsun?  
Seni hasta etmeye geldim  
Yaaa beni hasta edemezsin  
Bol bol uyudum  
İyi gıdalarla beslendim  
Temiz bir çocuğum  
Aşı da oldum  
Beni hasta edemezsin  
Hıhh ben gidiyorum  
Annesi sabunlu su ile temizlik yapıyormuş  
Mikrobun ayağı kaymış,yuvarlanmış  
Kendini kapının dışında bulmuş

[Karışık Tost Hikâyesi](#) okunur/izlenir. (İstenirse etkileşimli okunabilir.)

Öğretmen kitabı okurken tost yapma ile ilgili aşamalara dikkat çeker. Sanat etkinliği [Sağlık Şarkısı](#) eşliğinde [yapmaları için masalara yönlendirilir](#). Önceden hazırlanan doktor önlüğü görselleri çocuklar tarafından kesilmesi için masalara dağıtılır.Doktor önlüğü görselleri kesdikten sonra çocuklardan ellerindeki şönileri doktorların kullandığı stetoskop aracına benzetmek için uygun formu vermeleri ve önlük taslağı üzerindeki doğru noktalarla (boyun ve cep kısmı) ilişkilendirmeleri istenir. Renkli şöniler, "V" formunda bükülerek kulaklık kısımları oluşturulur. Şönilin bir ucu önlüğün yaka kısmına, diğer ucu ise stetoskopun dinleme kısmını temsil edecek şekilde gövde üzerine yapıştırılır. Önlük üzerindeki isimlik bölümüne çocukların isimleri (veya "Dr." unvanı ile birlikte) yazılır. Çocuklar, materyalleri özgün biçimde kullanarak kendi "doktor önlüğü ve stetoskop" tasarımlarını oluştururlar. Çocuklara bu stetoskoplarla hangi sağlıklı yaşam kontrollerini yapabilecekleri sorulur.

## AÇIK ALANDA OYUN

- Çocuklar açık alana sıra olarak çıkılır.
- Benim Bir Atım Var Oyunu için  
El ele tutuşalım  
Halkaya karışalım  
Haydi gülüm sende gel  
Oynayalım loyyy loyyy tekerlemesi söylenerek daire olunur.
- **Oyunun Oynanışı:** Öğretmen aşağıda belirtilen tekerlemeyi taklidini yaparak söyler.
- Daha sonra çocuklar da hep birlikte öğretmenin hareketlerinin aynısını yaparak tekerlemeyi söylerler.
- Tekerleme sonunda "tıp" denildikten sonra hareketsiz kalırlar, ilk hareket eden oyuncudan ceza olarak bir hayvanın taklidini yapması isterler.
- Daha sonra oyun aynı şekilde devam eder.  
Benim bir atım var.  
Otur dersem oturur. (Oyuncular oturur.)  
Kalk dersem kalkar. (Oyuncular kalkar.)

Büzül dersem büzülür. (Çemberdeki oyuncular birleşir.)

Süzül dersem süzülür. (Çemberdeki oyuncular ayrılır.)

Darıl dersem darılır. (Kollar bağlanır.)

Barış dersem barışır. (Herkes yanındakine sarılır.)

Eller! (alkış) Ayaklar! (rap rap) Aslan geliyor, kaplan geliyor, tıp! (Ayaklarla aç kapa yaparak zıplanır.)

- Oyun bitiminde sıraya geçilir ve sessizce sınıfa gidilir.

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

## ERKEN OKURYAZARLIK - MATEMATİK (Bireysel ve Küçük Grup Etkinliği)

**Etkinlik Adı:** 12 Sayısını Öğreniyorum

**Sözcükler:** 12 Sayısı

**Değerler:**

**Materyaller:** Etkinlik sayfası, kuru boya, lego

- Çocuklara daha önce öğrendikleri 11 rakamını hatırlatmak için çocuklara: "Dün 1 ve 1 el ele tutuşup 11 olmuştu. Acaba bugün '1' rakamının yanına başka hangi arkadaşı gelecek? Diye sorulur.
- Öğretmen hikayeleştirerek "1 rakamı bugün parkta tek başına sallanırken çok sıkılmış. O sırada yanına kıvrım kıvrım süzülen, ördeğe benzeyen '2' rakamı gelmiş. 1 demiş ki: 'Hadi gel, biz de el ele tutuşalım!'. El ele tutuştuklarında o kadar büyümüşler ki artık isimleri **12** olmuş." Diye hem söyler hem tahtaya 1 rakamının yanına 2 rakamını da yazar.
- Sınıftaki nesnelere (lego, kalem veya çubuk) 12 tanesi yan yana dizilir. Çocuklarla birlikte sayım yapılır. 10. nesneye gelindiğinde, bu 10 nesne bir kabın içine alınarak "Burası bizim 10'lu grubumuz oldu!" denir. Yanında dışarıda kalan 2 nesne gösterilerek 10 ve 2'nin toplamı ile 12 sayısına ulaşıldığı vurgulanır. Çocuklardan 12 kere zıplamaları istenir. 10. zıplayıta kısa durulur, son 2 zıplayış "Onbir, oniki!" diyerek ritmik bir şekilde tamamlanır. Ardından parmaklarla havada dev bir "12" çizilir. Tahtada sayı dizisi görsel olarak hazırlanır (... 10 - 11 - 12 ...). 11 sayısının önce ve sonra gelen sayılar çocuklara buldurulur. Çocukların düşünceleri için '11'den önce hangi sayı gelir? Peki 11'den sonra hangi sayı gelir?' soruları yöneltilir ve doğru cevaplar birlikte tekrar edilir.
- 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?
- Sağlık nedir?
- Sağlıklı olmak için neler yapmalıyız?
- Sağlığımız için taze ürünler mi kullanmalıyız bayat ürünler mi?
- Algoritma nedir?
- Diş fırçalarken hangi aşamaları yapıyoruz?
- Öğrenme merkezlerinde ne tür oyunlar oynadın?
- Bugün yaptığımız etkinliklerden hangisini yapmak sizi mutlu etti.

gibi sorular sorularak ertesi gün yapılacak etkinliklerin planlanmasında düşünceleri alınır.

## Genel Değerlendirme:

**Çocuk Açısından:** Çocukların etkinliklere aktif katılım sağladıkları, özellikle deney, hikâye ve oyun süreçlerinde dikkatlerini sürdürebildikleri gözlemlenmiştir. Sağlık ve beslenme konularında farkındalık geliştirdikleri, 12 sayısını tanıma ve sayma çalışmalarında genel olarak başarılı oldukları görülmüştür. Bazı çocukların sayı sıralamasında desteğe ihtiyaç duyduğu belirlenmiştir.

**Öğretmen Açısından:** Etkinliklerin planlı ve bütüncül bir şekilde uygulandığı, farklı yöntem ve tekniklerin (deney, sanat, oyun) etkili kullanıldığı görülmüştür. Sınıf yönetimi ve etkinlikler arası geçişler genel olarak akıcıdır. Çocukların katılımını artırmaya yönelik yönlendirici ve açık uçlu sorular kullanılmıştır.

**Program Açısından:** Etkinliklerin MEB Okul Öncesi Eğitim Programı'nda yer alan kazanım ve göstergelerle uyumlu olduğu değerlendirilmiştir. Süreçte özellikle bilişsel gelişim (sayma, dikkat, gözlem), dil gelişimi (kendini ifade etme, dinleme) ve öz bakım becerilerinin desteklendiği görülmüştür. Etkinliklerin bütünleştirilmiş yapıda planlandığı ve farklı gelişim alanlarını birlikte desteklediği, bu yönüyle programın temel ilkelerine uygun ve sınıf içinde uygulanabilir olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

### **AİLE/TOPLUM KATILIMI:**

**Aile Katılımı:** Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Evde çocukları ile birlikte meyve salatası ve sebze yemeği yapmaları istenir. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

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

**Toplum Katılımı:** Sınıfa bir diyetisyen ya da sağlıkçı davet edilebilir.

### **ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER**

[Sağlıklı Beslenelim Şarkısı](#)

[Sağlıklı ve Dengeli Beslenme Şarkısı](#)

[Elif ve Arkadaşları - Geçmiş Olsun - Eğitici Film](#)

[Yeterli ve Dengeli Beslen Hikâyesi](#)

[Sağlık Haftası Draması](#)

# T.C. MEB OKUL ÖNCESİ EĞİTİM PROGRAMI

## GÜNLÜK PLAN

8/04/2026

Okulun Adı:

Yaş Grubu : 48-72 Ay

Öğretmenin Adı:

### KAZANIM VE GÖSTERGELER

#### BİLİŞSEL GELİŞİMİ

**Kazanım 1.** Nesneye/duruma/olaya yönelik dikkatini sürdürür.

##### Göstergeler

- 20. Dikkat edilmesi gereken nesneye/duruma/olaya odaklanır.
- 21. Dikkat dağıtıcı uyarılara rağmen etkinliğe yönelik dikkatini sürdürür.
- 22. Bir göreve/işe ara verdikten sonra yeniden odaklanır.
- 23. Yeniden odaklandığı işini tamamlar.

#### DİL GELİŞİMİ

**Kazanım 8.** Görsel materyalleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.

##### Göstergeler

- Görsel materyalleri inceler.
- Görsel materyalleri açıklar.

**Kazanım 9.** Ses bilgisi farkındalığı gösterir.

##### Göstergeler

- Cümleyi sözcüklerine ayırır.
- Sözcükleri hecelerine ayırır.
- Sözcüklerin ilk sesini söyler.
- Sözcüklerin son sesini söyler.
- Aynı sesle başlayan sözcükleri eşleştirir.
- Aynı sesle biten sözcükleri eşleştirir.
- Uyaklı sözcükleri eşleştirir.
- Söylenen bir sesle başlayan sözcükler üretir.
- Söylenen bir sözcüğün ilk sesiyle başlayan sözcükler üretir.
- Söylenen bir sözcüğün son sesiyle biten sözcükler üretir.
- Söylenen sözcükle uyaklı sözcükler üretir.

**Kazanım 11.** Okuma farkındalığı gösterir.

##### Göstergeler

- Yazılı materyaller hakkında konuşur.
- Okumanın günlük yaşamdaki önemini açıklar.
- Adını yazılı bir şekilde gördüğünde tanır.

**Kazanım 12.** Yazı farkındalığı gösterir.

##### Göstergeler

- Çevresindeki yazıları gösterir.
- Yazı ve resmi birbirinden ayırır.
- Yazının işlevini söyler.
- Yazılı materyallerde noktalama işaretlerini gösterir.
- Büyük ve küçük harfleri ayırt eder.

☑ Yazının günlük yaşamdaki önemini açıklar.

**Kazanım 13.** Yazı yazma öncesi becerileri gösterir.

#### Göstergeler

☑ Yazı yazmayı taklit eder.

☑ Yazdığı işaretlerin/karalamaların anlamını açıklar.

☑ Adını yazar.

### KAVRAMLAR

**Harfler:** Öğrenilen tüm Sesli Harfler

### 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 [Heykel - Onur Erol Şarkısı](#) 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 alfabemizdeki seslerin bulunduğu kağıtlar konur.

#### 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:** Yazı Yazan İnekler/İsim Farkındalığı

**Sözcükler:** Uyak, kafiye, isim, ses, harf, çiftlik, daktilo

**Değerler:**

**Materyaller:** Hikaye kitabı, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

- Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.
- Her çocuktan sırasıyla adını söylemesi istenir, ailesinin neden bu ismi verdiğini biliyorsa anlatırlar. Önceden hazırlanan, sadece ilk harfi büyük diğerleri küçük yazılmış isim kartları çocuklara dağıtılır. Çocuklar parmaklarıyla kendi isimlerinin üzerinden "yazı yönüne (soldan sağa)" dikkat ederek geçerler.
- Çocuklara bugüne kadar oyunlarımızda fark ettiğimiz sesler hatırlatılır. Daha sonra çocuklar yere bırakılan isim kartlarından kendi adlarını bulur. "Şimdi isimlerimizi parçalara ayıracağız ama her parça için bir alkış patlatacağız!" denir. (Örn: "A-li" -> 2 alkış).
- Çocuklar daire şeklinde otururlar ve [Çatlak Patlak Oyununun](#) tekerlemesi önce söylenir ve son seslere dikkat çekilir.
- Çocuklara, "Bazı kelimelerin sonları tıpkı ikiz kardeşler gibi birbirine çok benzer, onlara **uyak** diyoruz," denilerek merak uyandırılır. Uyaklı kelime [görseller](#) ile desteklenir. Masaya veya yere karışık halde şu uyaklı görsel çiftleri bırakılır:
  - **Kuş - Duş** (Biri uçuyor, diğeriyle yıkıyoruz!)
  - **Tuz - Buz** (Biri yemeklere tat verir, diğeri çok soğuktur!)
  - **Bal - Dal** (Birini arılar yapar, diğeri ağaçtadır!)
  - **Tava - Hava** (Birinde yemek pişer, diğeri içimize çekeriz!)
  - **Çamur - Hamur** (Biri bahçede olur, diğeriyle kurabiye yaparız!)
  - **Fındık - Sandık** (Biri kıtır kıtır yenir, diğeri içine eşya konur!)
  - **Tencere - Pencere** (Biri ocakta kaynar, diğeriyle dışarıyı izleriz!)
- Çocuklardan bu görselleri inceleyip "sesleri birbirine benzeyen ikizleri" eşleştirmeleri istenir. Kelime bulmakta zorlanan veya o an söylemek istemeyen çocuklar asla zorlanmaz; sadece arkadaşlarının bulunduğu eşleşmeleri izlemeleri ve sesleri duymaları için cesaretlendirilir.
- Bu etkinlikte amacımız harf öğretmek değil, kulağın **ses benzerliğini (ritmi)** yakalamasını sağlamaktır. Bu yüzden kelimeleri söylerken son sesleri (Örn: "Tavaaaaa - Havaaaaa") hafifçe uzatarak vurgulamamız, 5 yaş grubu için anlamayı çok daha kolaylaştıracaktır.
- Çocuklar daire şeklinde otururlar ve [Çatlak Patlak Oyununun](#) tekerlemesi önce söylenir ve son seslere dikkat çekilir. Son seslerin aynı olmasına "uyak (kafiye)" denildiği söylenir.

### ÇATLAK PATLAK OYUNUN SÖZLERİ

Yusuvarlak,  
Kremalı börek  
Sütlü çörek,  
Çek dostum çek,  
Arabani buradan çek!

- [Yazı Yazan İnekler Hikayesi](#) okunur/izlenir. Yazının günlük yaşamdaki önemi hakkında konuşulur.
- "İsim Farkındalığı" sanat etkinliği için masalara geçilir. Öğretmen kendi hazırladığı, ismi yazılı "İsim Çiçeği"ni gösterir. "Çocuklar, bu çiçek benim isminin çiçeği! Adımın harfleri yapraklarında saklı. Bakalım benim adım kaç harfliymiş? (Sayılır). Sizin isimleriniz de böyle bir çiçek açabilir mi?" diye sorularak merak uyandırılır. Her çocuğun önüne isimlerinde oluşan harflerin olduğu kağıtlar ve makas konur. Öğretmen: Kendi isminizin harflerini dikkatlice dairelerin dışından kesmenizi istiyorum." Çocuklar, kendi isim kartlarındaki harflerle kağıttaki harfleri karşılaştırarak keserler.

Kesilen harfler bittikten sonra, en üste her çocuğun kendi isminin yazılı olduğu boş çiçek kalıpları dağıtılır. Öğretmen: "Şimdi kestiğiniz bu harfleri, çiçeğin sapına yakın olan yapraklardan başlayarak (yazı yönü farkındalığı) tek tek yapıştıracağız." Denir. Çocuklar kendi isimlerinin harflerini boş çiçeğin boş yapraklarına sırayla yapıştırırlar. Eğer bir ismin harf sayısı yaprak sayısından fazla ise, çocuklar harfleri üst üste yapıştırmaya teşvik edilerek yaratıcılıkları desteklenir. Etkinlik [Fonetik Alfabe / ABC Alfabe Çocuk Şarkısı Okul Öncesi](#) eşliğinde yapılır. Etkinlik bittiğinde "Atık kağıt avı" oyunu başlatılır. Öğretmen: "Şimdi de yere düşen kağıt parçalarını avlayıp, masalarımızı tertemiz yapma zamanı! Çevremizi temiz tutmak hepimizin görevi." denilerek çocuklar masaları ve yerleri temizlemeye teşvik edilir .

## AÇIK ALANDA OYUN

- Çocuklar sıra olurlar ve dışarı çıkılır.
- Bahçede serbest oynanır.
- Daha sonra sırayla sınıfa geri dönülür. Eve gidiş hazırlıkları yapılır.

## DEĞERLENDİRME

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

**Çocukla Günü Değerlendirme:** Çocuklara gün boyunca yapılan etkinlikler aşağıdaki cümlelerle hatırlatılır:

- Bugün neler yaptık?
- Bugün yaptığın hangi etkinlik seni mutlu etti?
- Çatlak Patlak oyununda ellerimizi nasıl hareket ettirdik?
- Tava" ve "Hava" kelimelerinin son sesleri birbirine benziyor mu? Başka sonu benzeyen (uyaklı) kelime hatırlayan var mı?
- İsminde kaç harf var?
- İsmi hangi sesle başlıyor?

gibi sorular sorularak ertesi gün yapılacak etkinliklerin planlanmasında düşünceleri alınır.

## Genel Değerlendirme:

**Çocuk Açısından:** Etkinlik sürecinde çocukların büyük çoğunluğu isim kartlarını inceleyerek kendi isimlerini tanımaya ilgi göstermiştir. İsimlerini hecelerine ayırma ve alkışlama etkinliğinde çocukların aktif katılım sağladıkları gözlemlenmiştir. Uyaklı kelime eşleştirme etkinliği sırasında bazı çocukların kelimelerin son seslerini fark ederek doğru eşleştirmeler yaptıkları görülmüştür. İsmi yazma ve isim çiçeği oluşturma çalışması sırasında çocukların ince motor becerilerini kullandıkları ve kendi ürünlerini oluştururken keyif aldıkları gözlemlenmiştir. Grup önünde konuşma fırsatı verilen çocukların kendilerini ifade etme konusunda daha istekli oldukları görülmüştür.

**Öğretmen Açısından:** Planlanan etkinlikler çocukların gelişim düzeyine uygun olarak uygulanmıştır. Özellikle isim farkındalığı ve uyaklı kelime çalışmaları çocukların dikkatini çekmiş ve öğrenme sürecine aktif katılımlarını desteklemiştir. Etkinlik sırasında bazı çocukların sesleri ayırt etmede zorlandığı fark edilmiş, bu çocuklara ek ipuçları ve tekrarlar verilerek destek olunmuştur. Sanat etkinliği bölümünde çocukların bireysel üretimlerine fırsat verilmesi sınıf ortamında olumlu bir öğrenme atmosferi oluşturmuştur.

**Program Açısından:** Planlanan etkinliklerin bilişsel gelişim, dil gelişimi ve sosyal-duygusal gelişim alanındaki kazanım ve göstergeleri desteklediği görülmüştür. Özellikle erken okuryazarlık becerilerini geliştirmeye yönelik isim farkındalığı, ses bilgisi farkındalığı ve yazı farkındalığı çalışmaları program kazanımlarıyla uyumlu şekilde gerçekleştirilmiştir. Öğrenme sürecinde oyun, sanat ve sohbet etkinliklerinin bütünleştirilmesi programın bütüncül yaklaşımına uygun bir uygulama sağlamıştır.

## AİLE/TOPLUM KATILIMI:

**Aile Katılımı:** Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Ailelerden çocukları ile birlikte aile bireylerinin isimlerinin yazılarak hangi sesle başlıyor, hangi isimlerde aynı sesler var? İncelenmesi istenir. Aynı sesle başlayan kelime oyunu, aynı sesle başlayan kelime oyunu oynamaları istenir. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

[Puzzle](#),

[Hafıza Oyunu](#),

[İnteraktif Çalışmalar](#),

[İnteraktif Oyunlar](#)

Toplum Katılımı:

## ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

[Harflerin Seslerini Dinleyelim](#) Eğitici Video

[Alfabe Şarkısı](#) şarkılı oyun şeklinde yaptırılabilir.

Sanat etkinliğinde istenirse çocukların isimleri bilgisayardan çıktı alınarak parmak boyası ya da sulu boya ile boyattırılabilir.

[Sıddık ile Fındık Hikayesinde](#) uyaklı kelimeler olduğu için istenirse okunabilir.

[Görseller](#) (Balık, Bebek, Bulut)

[Görseller](#) (Asker, Eski, Ispanak)

[Görsel](#) (Poşet - Palto - Kitap)

[Görseller](#) (Uyaklı Kelime)

[Harfleri Öğreniyorum](#)

[" İsim ve Ses \(Harf\) Farkındalığı Oyunu"](#) için mandallara sesler yazılır.

Mandallarda çocukların isimlerinin karşılığı kadar sesler bulunur. Her çocuğun isminin yazılı olduğu A4 kağıdı da hazır bulundurulur. İki çocuk seçilir, müzik açılır ve çocuklar isimlerinin bulunduğu kağıda mandalları tuttururlar. Çocukları seçerken isimlerindeki ses sayılarının eşit ya da yakın olmasına özen gösterilmelidir.

Her çocuk isminin harflerini renkli kağıtlar ve boyalarla süsleyebilir.

# T.C. MEB OKUL ÖNCESİ EĞİTİM PROGRAMI

## GÜNLÜK PLAN

9/04/2026

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 nesneleri 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.
- Dinledikleriyle/izledikleriyle 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 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). 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 düşürürdünüz? 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 camiye 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!"

# T.C. MEB OKUL ÖNCESİ EĞİTİM PROGRAMI

## GÜNLÜK PLAN

10/04/2026

Okulun Adı:

Yaş Grubu : 48-72 Ay

Öğretmenin Adı:

### KAZANIM VE GÖSTERGELER

#### BİLİŞSEL GELİŞİMİ

**Kazanım 1.** Nesneye/duruma/olaya yönelik dikkatini sürdürür.

##### Göstergeler

- Dikkat dağınıcı uyarılara rağmen etkinliğe yönelik dikkatini sürdürür.
- Bir göreve/işe ara verdikten sonra yeniden odaklanır.

**Kazanım 9.** Nesne/durum/olayla ilgili tahminlerini değerlendirir.

##### Göstergeler

- Gösterilen sayının kaç olduğunu söyler.
- Söylenen sayıyı gösterir.

**Kazanım 7.** Nesne/varlık/olayları çeşitli özelliklerine göre düzenler.

##### Göstergeler

- Nesne/varlık/olayları çeşitli özelliklerine göre karşılaştırır.
- Nesne/varlık/olayları çeşitli özelliklerine göre eşleştirir.
- Nesne/varlık/olayları çeşitli özelliklerine göre sınıflandırır.

#### FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK ÖZELLİKLERİ

**Kazanım 2.** Büyük kaslarını koordineli kullanır.

##### Göstergeler

- Farklı yönde/formda/hızda yürür.
- Farklı yönde/formda/hızda koşar.

**Kazanım 18.** Kendini riskli durumlardan korur.

##### Göstergeler

- Riskli olan durumları söyler.
- Temel güvenlik kurallarını söyler.
- Acil durumlar ile ilgili telefon numarasını söyler.
- Herhangi bir risk durumunda yardım ister.

#### SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM VE DEĞERLER

**Kazanım 15.** Farklı ortamlardaki kurallara uyar.

##### Göstergeler

- Farklı ortamlardaki kurallara örnek verir.
- Kuralların gerekliliğini açıklar.
- İstekleri/duyguları ile kurallar çeliştiğinde kurallara uygun davranır.
- Toplumsal yaşamda görgü ve nezaket kurallarına uymayı alışkanlık hâline getirir.

### KAVRAMLAR

**Sayı:** 1-10 arası sayılar

## 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 [Çocuklar İçin Günlük Spor Hareketleri](#) 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 polis 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.

### SANAT-MÜZİK (Bütünleştirilmiş Bireysel ve Büyük Grup Etkinliği)

**Etkinlik Adı:** Polis Ne Yapar?

**Sözcükler:** Polis, siren sesi, asayiş

**Değerler:** Adalet, Dürüstlük, Özgürlük

**Materyaller:** Hikaye kitabı, makas, yapıştırıcı, renkli A4

- [Polis Ne Yapar?](#) , [Polise Dair Herşey Eğitici Video](#) ve [RGG Ayas - Süper Polis](#) Eğitici Film izlenir.

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce  
Üstlerine zıplarım.

- Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir
- Çocuklara "Bugün çok önemli bir meslekle tanışacağız! Sizce kimler bizi korur, bize yardımcı olur ve güvenliğimizi sağlar?" diye sorulur. Çocukların cevapları dinlenir ve "Evet, polisler! Peki polisler tam olarak ne yapar, kimler için çalışır?" şeklinde yönlendirmelerle sohbet ilerletilir. Polisliğin de bir meslek olduğu, asayişî yani düzeni sağlamak ve insanların güven içinde olmasını sağlamakla görevli oldukları söylenir. Çocuklara, hepimizin özgürce ve güvenle yaşayabilmesi için bazı toplumsal kuralların olduğu, polislere yardımcı olarak ve kurallara uyararak bu düzeni sağlamamız gerektiği vurgulanır.
- Polislerin kıyafetleri, araçları ve görevleri üzerine sohbet edilir. "Polislerin kıyafetleri neden parlak biliyor musunuz? Gece karanlığında onları görebilmemiz için! Peki, başlarındaki şapkada ne yazıyor olabilir?", "Hiç düşündünüz mü, polis arabalarının tepesindeki ışıklar neden sadece kırmızı değil de mavi ve kırmızı?" çocukların tahminleri alınır. "Çünkü kırmızı ışık gündüz güneş varken harika görünür, ama mavi ışık gece karanlığında parıl parıl parlar!" sonucuna öğretmeninde rehberliği ile varılır. "İkisi birleşince polis arabası 'Ben geliyorum, bana yol verin!' demiş olur. Böylece herkes onları fark eder." Diye de açıklanır. "Siren sesi duyduğumuzda ne yapmalıyız?" diye sorulur. Yine çocukların cevapları dinlendikten sonra açıklama yapılır.

**1. "Kulaklarımızı Dört Açıyoruz!"** Siren sesi, bir kahramanın (polis, itfaiye veya ambulans) yardıma ihtiyacı olan birine yetişmeye çalıştığını söyler. Sesi duyduğumuzda önce durup sesin nereden geldiğini anlamaya çalışmalıyız.

**2. "Kenara Çekiliyoruz!"** Tıpkı bir oyun parkurunda arkadan hızlı gelen bir arkadaşımıza yol verir gibi, arabalar da yolun kenarına çekilmeli ya da sağa ve sola geçerek ortayı açmalılar. Biz yaya isek, kaldırımın en güvenli yerine geçip sirenlî aracın geçmesini beklemeliyiz. Siren çalan araçlar çok önemli bir göreve gidiyorlar. Onlara sessizce bakıp "Kolay gelsin kahramanlar!" diyebiliriz.

- Polislerin aslında hepimizin iyiliği için çalıştıkları söylenir. Kurallara uymanın bir vatandaşlık görevi olduğu ve polislere yardımcı olmanın toplumsal huzuru artıracakı belirtilir. "Siz hiç polis gördünüz mü? Bir polisle hiç konuştunuz mu?" gibi kişisel deneyimlere yönelik sorular sorularak çocukların katılımı teşvik edilir.
- Polisin numarasını bilip bilmedikleri sorulur. Daha önce öğrendiğimiz acil durum numarası yani 112 olduğu hatırlatılır. Polis mesleğinin de kendi içinde görev çeşitleri olduğu söylenir. Bunlar; Trafik Polisi, Deniz Polisi, Motosikletli Polisler, Hava Polisi vb.
- Çocuklara büyüyünce polis olmak isteyip istemedikleri, polis olmak isteyenlere hangi alanda polis olmak istedikleri sorulur. (Trafik polisi, motorsikletli polis vb.)
- "Çocuklar, şimdi hayal edelim... Parkta neşe içinde yürüyorsunuz ve tam önünüzde yürüyen bir teyze ya da amca, fark etmeden cebinden cüzdanını düşürdü! Cüzdan yerde öylece duruyor ama sahibi uzaklaşıyor. Tam o sırada köşede mavi üniformalı, güler yüzlü bir polis amca/teyze görüyorsunuz. Ne yaparsınız?"
- "Evet! En güzeli cüzdanı yerden alıp hemen oradaki polis amcaya götürmektir. Peki, o cüzdanı neden kendimize almamalıyız? Çünkü o cüzdanın içindeki para veya kartlar o kişiye ait, değil mi? Başkasının eşyasını ona geri vermek dürüstlüktür ve bu bizi 'kahraman' yapar."
- "Polis amcaya cüzdanı verdiğimizde o ne yapar biliyor musunuz? Hemen telsizini kullanır veya cüzdanın içine bakıp o kişiye ulaşır. Polisler sadece suçluları yakalamaz, aynı zamanda kaybolan eşyaları sahiplerine ulaştırarak herkesin hakkını korur. Yani herkesin hakkı olanın kendisinde kalmasına yardım ederler." Şeklinde açıklama yapılır.
- Sanat Etkinliği için masalara geçilir. [Polis Haftası](#) sanat etkinliği [Polisleriz Çocuk Şarkıları](#) eşliğinde yapmaları için masalara yönlendirilir. Öğretmen tarafından önceden hazırlanmış olan polis şapkası kalıpları, mavi renkli A4 kağıtlarına çıktı alınarak veya çizilerek çocukların masalarına hazır

hale getirilir. Çocuklar, mavi A4 kağıdı üzerindeki şapka kalıbını (güneşlik ve gövde hatlarını) çizgiler üzerinden dikkatlice keserek çıkartırlar. Kesilen mavi A4 parçaları, şapka formunu alacak şekilde uç kısımlarından birleştirilir. Kağıdın (A4) gramaajı fon kartonuna göre daha ince olduğu için birleştirme noktaları özenle yapıştırılır veya öğretmen rehberliğinde zımbalanır. Tamamlanan şapkalar çocukların baş ölçüsüne göre ayarlanarak takılır.

### AÇIK ALANDA OYUN

- Çocuklar açık alana sıra olarak geçerler.
  - [Bülbül Kafeste Oyunu](#) oynanır.
  - **Oyunun Oynanışı:** Öğrenciler el ele tutuşarak bir çember oluşturur.
  - Oyuncular arasından bir gönüllü öğrenci seçilir.
  - Gönüllü öğrenci bülbülü temsil eder ve kafes içinde dolaşır.
  - Öğrenciler "Bülbül kafeste!" veya oyuncunun adını söyleyerek örneğin; "Ayhan kafeste!" diye hep bir ağızdan söylerler.
  - Bülbül halkanın dışına çıkmaya çalışır.
  - Çemberdeki çocuklar, bülbülü dışarı çıkarmamak için birleşirler ve çemberin açık yerini kapatırlar.
  - Kafesten çıkabilen öğrenci oyunu kazanmış olur.
  - Oyun tekrardan yeni bülbülün seçilmesiyle devam eder.
  - Eğer istenirse oyunun ilerleyen bölümlerinde bülbül sayısı 2 ve 3 olabilir.
  - Bahçede serbest oynanır ve daha sonra sraya geçilir, sessiz bir şekilde sınıfa gidilir.
- \*\*\*(Yüz Yüze 100 Çocuk Oyunu projesi kapsamındadır. Öğretmen fotoğraf video çekebilir.)

### ERKEN OKUR YAZARLIK-OYUN (Bütünleştirilmiş Bireysel ve Büyük Grup Etkinliği)

**Etkinlik Adı:** Polis Sayı Oyunu

**Sözcükler:** Düdük

**Değerler:**

**Materyaller:** Etkinlik sayfası, kuru boya, düdük, sayıların yazılı olduğu kağıtlar.

- Masalara geçilir ve etkinlik sayfaları dağıtılır.
- Bakanlığın gönderdiği kitaplar çalışılır.
- [Polis Haftası Sayı Oyunu](#) için çocukların şimdiye kadar öğrendikleri sayılar ikişerli hazırlanır ve masaya koyulur.
- İki çocuk seçilir.
- Düdük gösterilir, ne işe yaradığı kimlerin kullandığından bahsedilir ve polislerin de düdüklere olduğu söylenir.
- Çocuklara çok dikkatli bir şekilde düdüğün kaç defa öttüğüne dikkat edilmesini ve hızlı bir şekilde doğru sayıyı kaldırmaları istenir.
- Polis merkezine ziyaret düzenlenebilir. (Okul dışı öğrenme düzenlendiğinde planda seyreltmeye gidilir.)
- 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?
- Bugün en çok hangi etkinliği sevdiniz?

- Polislerin görevleri nelerdir?
- Polisler olmasaydı neler olurdu?
- Polisin aramak için hangi numarayı aramalıyız?
- Büyüyünce polis olmak ister misin?
- Eğer şehirlerde trafik lambaları veya polisler olmasaydı, arabalar ve yayalar özgürce gezebilir miydi?
- Neden kurallar bizi daha güvende tutar?

gibi sorular sorularak ertesi gün yapılacak etkinliklerin planlanmasında düşünceleri alınır.

### Genel Değerlendirme:

**Çocuk Açısından:** Çocukların polis mesleğini, polislerin görevlerini ve acil durumlarda nasıl davranmaları gerektiğini kavradıkları gözlenmiştir. Siren sesi duyulduğunda güvenli şekilde kenara çekilme, 112 acil çağrı numarasını hatırlama, kurallara uyma ve başkasına ait eşyayı sahibine ulaştırma gibi konularda farkındalık geliştirdikleri görülmüştür. Sayı oyunu, sohbet, drama ve sanat etkinliği yoluyla dikkat, dinleme, sayı tanıma, karşılaştırma, sınıflandırma ve kurallı oyuna katılma becerileri desteklenmiştir. Çocukların etkinliklere istekle katıldıkları, özellikle polis şapkası yapımı, siren sesiyle ilgili sohbet ve düdükle sayı oyununda motive oldukları değerlendirilmiştir.

**Öğretmen Açısından:** Öğretmen, çocukların ilgisini canlı tutmak için video, sohbet, oyun, sanat ve açık alan etkinliklerini dengeli biçimde kullanmıştır. Konu günlük yaşamla ilişkilendirilerek çocukların önceki bilgileri ortaya çıkarılmış, soru-cevap yöntemiyle aktif katılım desteklenmiştir. Etkinlikler sırasında çocuklara rehberlik edilerek güvenlik kuralları, toplumsal düzen ve yardım isteme davranışları somut örneklerle açıklanmıştır. Ancak bazı bölümlerde anlatım süresi uzayabileceğinden, çocukların yaş ve dikkat süresine göre içeriklerin kısa, net ve aşamalı sunulmasının daha uygun olacağı düşünülmektedir.

**Program Açısından:** Planın bilişsel gelişim, fiziksel gelişim ve sağlık, sosyal duygusal gelişim ve değerler alanındaki kazanım ve göstergelerle genel olarak uyumlu olduğu değerlendirilmiştir. Öğrenme sürecinde sohbet, hareket, oyun, sanat ve erken okuryazarlık etkinliklerine yer verilmesi programın bütüncül yapısını desteklemiştir. Konunun çocukların günlük yaşam deneyimleriyle ilişkilendirilmesi öğrenmeyi güçlendirmiştir. Değerlendirme sorularının gün sonunda çocukların öğrenmelerini ortaya çıkaracak nitelikte olduğu görülmüştür. Genel olarak planın uygulanabilir, çocukların aktif katılımını destekleyen ve hedeflenen kazanımlara hizmet eden bir yapıda olduğu sonucuna varılmıştır.

### 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](#)

### Velilere mesaj:

"Bugün çocuklarımızla trafik kurallarından 'yol verme' davranışını oyunla öğrendik. Günlük yaşamda bu durumu birlikte gözlemleyebilirsiniz."

**Toplum Katılımı:** Okul dışı öğrenme etkinliği için Polis Merkezi ziyaret edilebilir ya da bir polis memuru sınıfa davet edilebilir.

### ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

[Polis Şapkası Yapımı](#)

[Trafik Polisi Çocuk Şarkısı](#)

## **TRAFİK POLİSİ ŞARKISI**

Ben büyüyünce  
Trafik polisi olacağım  
Şapkamı takıp  
Düdüğümü çalıp  
Yayalara yolları açacağım  
Kim hata yaparsa  
Kurallara uymazsa  
Onlara ceza yazacağım  
Ben büyüyünce  
Trafik polisi olacağım  
Şapkamı takıp  
Düdüğümü çalıp  
Yayalara yolları açacağım  
Kim hata yaparsa  
Kurallara uymazsa  
Onlara ceza yazacağım

## Polis Haftası Tekerlemesi

### **POLİS HAFTASI TEKERLEMESİ**

Polistir benim adım  
İmdat dersin duyarım  
İnsanları kurtarır güvenliği sağlarım  
Arabam mavidir ışığı tepesinde  
Sirenleri çalar gezerim şehirlerde

# T.C. MEB OKUL ÖNCESİ EĞİTİM PROGRAMI

## GÜNLÜK PLAN

13/04/2026

Okulun Adı:

Yaş Grubu : 48-72 Ay

Öğretmenin Adı:

### KAZANIM VE GÖSTERGELER

#### BİLİŞSEL GELİŞİMİ

**Kazanım 10.** Sayma becerisi sergiler.

##### Göstergeler

- İleriye/geriye doğru ritmik sayar.
- Gösterilen gruptaki nesnelere sayar.
- Belirtilen sayı kadar nesne/varlığı gösterir.
- Bir sayıdan önce ve sonra gelen sayıyı söyler.

#### SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM ve DEĞERLER

**Kazanım 19.** Sosyal davranışlarının sonuçlarını sorgular.

##### Göstergeler

- Sosyal davranışları ile bu davranışlarının sonuçlarını ilişkilendirir.
- Davranışlarının sonuçlarını kabul eder.
- Davranışlarının sonuçlarını gözden geçirir.
- Yeni davranış seçenekleri üretir.

**Kazanım 20.** İçinde yaşadığı toplumun kök değerlerini içselleştirir.

##### Göstergeler

- Kök değerleri tanıır.
- Kök değerlerin isimlerini söyler.
- Kök değerlerle ilgili sorulara yanıt verir.
- Kök değerlerle ilgili düşüncelerini paylaşır.
- Kök değerleri açıklar.
- Kök değerlerle kişilerin davranışlarını ilişkilendirir.
- Kök değerlere uygun olmayan davranışların sonuçlarını açıklar.
- Kök değerleri savunur.
- Kök değerlere uygun davranır.

### KAVRAMLAR

**Sayı/Sayılar:** 0-10 arası sayılar

**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 [Bugün Ne Yapsak? Okul Öncesi Şarkılar](#) 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. Tepsi ya da ona benzer geniş bir kaba tuz, kinetik kum vs. koyular ve çocukların sayılar yapmasına olanak sağlanır.

### **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-MÜZİK (Bütünleştirilmiş Bireysel ve Büyük Grup Etkinliği)**

**Etkinlik Adı:** 10'ar Ritmik Sayma ve Pinokyo

**Sözcükler:** Pinokyo, ritmik

**Değerler:** Dürüstlük

**Materyaller:** Hikaye kitabı, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, abeslang çubuk

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.

- Çocuklarla şimdiye kadar öğrenilen sayılar tekrar edilir.
- Her biri tahtaya yazılır. Sıfır sayısı öğrenilirken "hangi sayının yanına gelirse o sayıyı büyütür" diye anlatıldığı hatırlatılır.

- 1-10 arası sayılar tahtaya alt alta yazılır.
- Her bir sayının yanına sıfır eklenir ve o sayının kaç olduğu söylenir.
- Hep birlikte 10'arlı 100'e kadar ritmik sayılır. Büyük tuğla oyuncaklara ya da legolara 1 den 10 a kadar yazılmış kağıtlar yapıştırılır. Bir tanesine ise 0 rakamı yapıştırılır. Çocuk 0 rakamını 1'den başlayarak 10'a kadar olan sayıların yanına koyar ve aynı zamanda ritmik olarak da sayar. 10-20-30 ..... Masaya 10 tane daire çizilir. Çocuklar gruplara ayrılır ve küçük boy oyuncakların 10'arlı olarak dairenin içine koyulması istenir. Daha sonra her daire el ile gösterilerek 10'arlı ritmik sayılır.
- [Küçük Tavşan ile Tombik Ayı 10'ar 10'ar Sayma Oyunu - Eğlenceli Çocuk Şarkıları](#) izlenir ve aynı zamanda videoda ritmik sayma yapılırken çocuklarında söylemesi sağlanır.
- [Dere Tepe Düz Ördek Suda Yüz Tekerlemesi](#) önce öğretmen tarafında söylenir daha sonra çocuklar tarafından tekrar edilir.

### DERE TEPE DÜZ ÖRDEK SUDA YÜZ TEKERLEMESİ

10 20 30 40 50

60 70 80 90 100

Dere tepe düz

Ördek suda yüz

Vak vak vak

Koca adam kalk

Lambayı yak

İşine bak

Tak tak tak

- Öğretmen dürüst olmak ne demek diye sorar. Dürüstlüğün söz ve davranışlarımızla karşımızdaki kişilere doğru olmak, doğru davranmak, yalan söylememek olduğu anlatılır.
- Dürüst ve doğru biri olmazsak bize kimsenin güvenemeyeceği ve inanmayacağı söylenir.
- Mesela manava gittik alışveriş için, taze mi meyveler sebzeler diye sorduk, evet dedi ve poşete koydu. Eve geldiğimizde bir baktık ki hiçbiri de taze değil.
- Daha sonra bu manav gelin bütün ürünler taze derse inanır mısınız? Diye sorulur ve doğru, dürüst, güvenilir insan olma üzerinde durulur.
- Çocuklara zaman zaman zor durumlarla karşılaşabileceğimiz, böyle bir durumda çözüm yolu aramamız ve asla karşımızdaki kişiyi yanıltacak şeyler söylenmemesi gerektiği vurgulanır.
- Daha [Dürüstlük Eğitici Filmi](#) ve [Sakadan da Olsa Yalan Söyleme](#) Eğitici Filmi izlenir.
- [Pinokyo Masalı](#) izlenir.
- [Pinokyo Çocuk Şarkısı](#) Söylenir.

#### PİNOKYO ŞARKISI

Benim güzel tahtacığım  
Senden kukla yapacağım  
Testereyle keseceğim  
Kırt kırt kırt diye  
Çivileri çakacağım  
Tak tak tak tak diye

Çıplak olmaz giydirelim  
Bir elbise diktirelim  
Bir pantolon birde şapka  
İşte oldu bir kukla  
Pi pi pinokyo  
İsmi de olsun pinokyo

- Masaya geçilir ve Pinokyo sanat etkinliği [Pinokyo Çocuk Şarkısı](#) eşliğinde yapılır.

### AÇIK ALANDA OYUN

- Çocuklar açık alana sıra olarak çıkılır.
  - [Ankara Pinokyo Oyunu](#) için oyuncular aralarından sayısmaca ile bir ebe seçilir.
  - Ebe "An-ka-ra" derken her hecede bir adım atarak oyunculardan birinin ayağına basmaya çalışır.
  - Ebe dışındaki oyuncular da 3 adım atarak ebeden kaçmaya çalışırlar.
  - Eğer ebe, oyunculardan birinin ayağına basmayı başaramazsa oyunculardan birinin adını söyler ve o ebe olmuş olur.
  - Yeni ebe 3 adım atarak diğer oyuncuların ayaklarına basmaya çalışır.
  - Eğer ebe, oyunculardan birinin ayağına basarsa o oyuncu yanmış olur ve oyundan çıkar.
  - Her oyuncunun 3 adım atma hakkı vardır.
  - 3'ten fazla adım atan oyuncu olursa yanar ve oyundan çıkar.
  - Oyun sonunda sırayla sınıfa geri dönülür.
- \*\*\*(Yüz Yüze 100 Çocuk Oyunu projesi kapsamındadır. Öğretmen fotoğraf video çekebilir.)

## ERKEN OKURYAZARLIK - OYUN (Bireysel ve Küçük Grup Etkinliği)

**Etkinlik Adı:** 10'ar 10'ar Sayma Oyunu

**Sözcükler:** Ritmik

**Değerler:**

**Materyaller:** Etkinlik sayfası, kuru boya, kitapçık, bardak, abeslang çubuk

- Masalara geçilir ve etkinlik sayfaları dağıtılır.
- Bakanlığın gönderdiği kitaplar çalışılır.
- "[10' ar 10' ar Sayma Oyunu](#)" için Kağıt bardaklara 10'arlı bir şekilde 100'e kadar rakam yazılır.
- Sayılar bir çocuğun bardaklarına kırmızı kalem ile diğer çocuğun bardaklarına siyah kalem ile yazılır.
- Çocuklar aynı anda oyuna başlarlar ve sırasıyla hangi çocuk önce bardakları iç içe koyar ve tamamlarsa oyunu kazanır.

## 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?
- Dürüstlük nedir?
- Güven nedir?
- Dürüst olmazsak bize güvenirlir mi? Neden güvenmezler?
- 10'ar 10'ar ritmik sayar mısın?
- Bugün yaptığımız etkinliklerden hangisini yapmak sizi mutlu etti.

gibi sorular sorularak ertesi gün yapılacak etkinliklerin planlanmasında düşünceleri alınır.

**Genel Değerlendirme:**

**Çocuk Açısından:** Çocukların gün boyunca 10'ar ritmik sayma çalışmalarına istekle katıldıkları, sayı-sıfır ilişkisini somut materyallerle daha kolay kavradıkları gözlenmiştir. Oyun, şarkı, tekerleme ve etkinlik sayfalarıyla desteklenen süreçte çocukların dikkatlerini sürdürdükleri, sayıları sıralama ve ritmik sayma konusunda çoğunlukla başarılı oldukları görülmüştür. Dürüstlük değeriyle ilgili yapılan sohbet, video ve Pinokyo etkinlikleri sayesinde çocukların doğru söyleme, güvenilir olma ve davranışların sonuçlarını fark etme konusunda düşüncelerini ifade ettikleri gözlenmiştir. Açık alan

oyununda ise kurala uyma, sıra bekleme ve hareketlerini kontrol etme becerilerinin desteklendiđi deđerlendirilmiřtir.

**Öđretmen Aısından:** Etkinliklerin bütünlüřtirilmiř yapıda planlanmıř olması süreci verimli kılmıřtır. Sayma alıřmaları somut materyaller, oyun ve müzikle desteklendiđi için ocukların katılımı artmıřtır. Dürüřtlük deđerinin günlük yařam örnekleriyle iliřkilendirilmesi ocukların konuyu anlamasını kolaylařtırmıřtır. Geiřlerde kullanılan tekerleme ve yönergelerin sınıf yönetimini desteklediđi görülmüřtür. Ancak bazı ocukların 100'e kadar 10'ar ritmik saymada ve sosyal-duygusal kavramları ifade etmede ek desteđe ihtiya duyabileceđi deđerlendirilmiřtir.

**Program Aısından:** Planın biliřsel geliřim ile sosyal-duygusal geliřim alanlarını birlikte desteklediđi, etkinliklerin oyun temelli ve ocukların yař özelliklerine uygun biçimde düzenlendiđi görülmüřtür. Ritmik sayma alıřmaları, sanat etkinliđi, açık alan oyunu ve erken okuryazarlık etkinlikleri arasında anlamlı bir bütünlük kurulmuřtur. Dürüřtlük deđerinin dođrudan yařamla iliřkilendirilmesi programın deđerler eđitimi boyutunu güçlendirmiřtir. Genel olarak planın uygulanabilir, dengeli ve ocukların aktif katılımını destekleyen bir yapıda olduđu deđerlendirilmiřtir.

### AİLE/TOPLUM KATILIMI:

**Aile Katılımı:** Ailelere o gün iřlenilen konu ile ilgili bilgi verilir. Ailelere [10'ar 10'ar Ritmik Sayma řarkısı](#) [Volkan Öđretmen](#) gönderilir ve ocukları ile 10'arlı ritmik sayma yapmaları istenir. Dürüř olma deđerini hakkında küçük sohbetlerde bulunmaları istenir.

Ařađıdaki dijital alıřmalar velilere gönderilir.

[Puzzle](#), [Hafıza Oyunu](#), [İnteraktif alıřmalar](#), [İnteraktif Oyunlar](#)

**Toplum Katılımı:**

### ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

[10'ar Ritmik Sayma řarkısı](#)

[10'ar 10'ar Ritmik Sayma \(Rap\) řarkısı](#)

[100'den Geriye 10'ar 10'ar Sayma](#)

[Dođruluk - Dürüřtlük řarkısı](#) didiyom tv

[Dürüř Rüzgâr Hikâyesi](#)

Öđretmen isterse yalancı oban hikayesini okuyarak dramatizesini de yaptırabilir.

# T.C. MEB OKUL ÖNCESİ EĞİTİM PROGRAMI

## GÜNLÜK PLAN

14/04/2026

Okulun Adı:

Yaş Grubu : 48-72 Ay

Öğretmenin Adı:

### KAZANIM VE GÖSTERGELER

#### BİLİŞSEL GELİŞİMİ

**Kazanım 5.** Neden-sonuç ilişkisi kurar.

##### Göstergeler

- Bir olayın olası nedenlerini söyler.
- Bir olayın olası sonuçlarını söyler.
- Nesne/durum/olaylar arasındaki neden-sonuç ilişkisini açıklar.

**Kazanım 14.** Zamanla ilgili kavramları günlük yaşamdaki olaylarla ilişkili olarak kullanır.

##### Göstergeler

- Olayları oluş zamanına göre sıralar.
- Zaman ile ilgili basit kavramların anlamını açıklar.
- Zaman-değişim ilişkisini fark eder.
- Zaman bildiren araçların işlevlerini açıklar.
- İşi/görevi kendisine verilen zaman aralığında tamamlamaya çalışır.

#### DİL GELİŞİMİ

**Kazanım 6.** Sözcük dağarcığını geliştirir.

##### Göstergeler

- Dinlediklerinde geçen yeni sözcükleri ayırt eder.
- Dinlediklerinde geçen yeni sözcüklerin anlamını sorar.
- Öğrendiği sözcükleri anlamına uygun kullanır.
- Sözcüklerin anlamını benzetme/metaforlar yoluyla açıklar.
- Bağlamdan yola çıkarak bilmediği sözcüklerin anlamını tahmin eder.

#### FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK ÖZELLİKLERİ

**Kazanım 2.** Büyük kaslarını koordineli kullanır.

##### Göstergeler

- Kol ve bacaklarını eş zamanlı hareket ettirir.
- Farklı yönde/formda/hızda yürür.
- Farklı yönde/formda/hızda koşar.
- Yönergelere uygun olarak farklı yönlere uzanır.
- Bir hareketten diğerine seri bir şekilde geçiş yapar.

**Kazanım 10.** Müzik ve ritim eşliğinde hareket eder.

##### Göstergeler

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

**Kazanım 11.** Bedenini kullanarak yaratıcı hareketler yapar.

##### Göstergeler

- ☑ Nesne/durum/olayı hareketleri ile taklit eder.
- ☑ Verilen bir yönergeye/göreve uygun farklı hareket formları üretir.
- ☑ Farklı hareket formlarını ardışık olarak/aynı anda sergiler.
- ☑ Eşli olarak özgün hareket formları oluşturur.
- ☑ Nesnelere farklı şekillerde kullanarak hareket doğaçlamaları yapar.
- ☑ Bedenini rahatlatmak için farklı hareket formları kullanır.

## KAVRAMLAR

**ZAMAN:** Önce-Şimdi-Sonra

## 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 [Tırtıl ve Kelebek \(Yavaş ve Hızlı\)](#) ve [Kelebek - Nereye Gitti Bu Kelebek?](#) 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 kelebekler ve oluşumu ile ilgili görseller konur.

### 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-DRAMA- MÜZİK (Bütünleştirilmiş Bireysel ve Büyük Grup Etkinliği)

**Etkinlik Adı:** Kelebeğin Oluşumu Öğreniyorum

**Sözcükler:** Metamorfoz, koza, pupa, tırtıl

**Değerler:** Sabır

**Materyaller:** Çalışma kağıtları, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, çöp poşeti

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

- Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.
- Çocuklara en çok hangi hayvanı ya da böceği sevdikleri sorulur. "Hiç kelebek gördünüz mü?", "Nerelerde kelebek gördünüz?", "Kelebekler nasıl uçuyor?" gibi sorularla sohbet edilir. Çocuklardan kelebeklerin nasıl oluştuğuna dair tahminlerde bulunmaları istenir.
- Kelebekler nasıl çoğalıyor olabilirler? Kelebekler dünyaya geldikleri andan itibaren kelebek gibi mi görünüyordular yoksa daha farklı bir görünümüleri mi vardı? Kelebeklerin yaşam döngüleri nasıldır? Gibi sorular sorulur ve sohbet edilir. Çocuklara "Bir tırtıl olsaydınız ne yapardınız?" sorusu yöneltilerek hayal kurmaları sağlanır.
- [Tırtıllar Nasıl Kelebeğe Dönüşür? Eğitici Video](#), [Tırtılın Kelebek Oluşu Çizgi Film Animasyon ve Kelebeğin Doğuşu - Çizgi Film](#) izlenir.
- Çocuklarla sevdikleri canlıya sevgilerini nasıl gösterdikleri ile ilgili sohbet edilir.
- Öğretmen kollarını çapraz yaparak omzuna yavaşça dokunur. Çocuklar da aynı şekilde yaparlar. Öğretmen sohbet sonunda kelebek kucaklamasının kendimize olan sevgi desteğimizi göstermenin bir yolu olduğunu söylenir.
- Endişelendiğimizde, korktuğumuzda yalnız hissettiğimizde kelebek kucaklamasıyla kendimizi destekleyebileceğimiz dile getirilir.
- Bütün sınıf kendini kelebek kucaklamasıyla kucaklar.
- [Minik Tırtıl Parmak Oyunu](#) oynanır.

### TIRTIL

Tırtılın canı çok sıkılmış başlamış gezinmeye  
Tıkır da tıkır tıkır da tıkır tıkır da tıkır  
Orda bir ağaç görmüş başlamış tırmanmaya  
Tıkır da tıkır tıkır da tıkır tıkır da tıkır  
Karnı acıkmış, ordan bir dal koparmış başlamış yemeye  
Çıtır da çıtır çıtır da çıtır çıtır da çıtır  
Karnı doymuş, keyfi yerine gelmiş  
Başlamış oynamaya  
Şıkır da şıkır şıkır da şıkır şıkır da şıkır  
Uykusu gelmiş, başlamış uyumaya  
Mışıl da mışıl mışıl da mışıl mışıl da mışıl

- [Sabırsız Tırtıl Hikâyesi](#) izlenir.
- [Tırtıl ve Kelebek Müzikli Drama Etkinliği](#) yapılır. Çocukların rahatça hareket edebileceği geniş bir alan oluşturulur. Yerde poşetler olur ve çocuklar tırtıl olurlar. Yumurtadan çıkan bir tırtıl gibi yerde sürünerek veya emekleyerek hareket etmeye başlarlar ve poşetlerin yanına gelir ve poşetleri başlarından geçirirler. Müzik hızlanmaya başladığında kozalardan kelebek olur çıkarlar ve uçmaya başlarlar.
- Çocuklar "Kelebek" sanat etkinliği [Kelebek ve Tırtıl Şarkısı](#) eşliğinde yapmaları için masalara yönlendirilir. Çocuklardan üstteki tırtılı, çiçekleri ve alttaki kelebek kanatlarını diledikleri gibi rengarenk boyamaları istenir. Boyama yaparken sınırları taşırmadan, özenle ve sebat ederek tamamlamaları teşvik edilir. Boyama bittikten sonra kelebek kanatları dış çizgilerinden kesilir.

Tırtılın bulunduğu ana dikdörtgen parça da dış çerçevesinden kesilerek hazırlanır. Kelebek kanatları ortadaki kesik çizgiden (katlama yerinden) hafifçe katlanır ve Tırtılın olduğu kısma uygun bir şekilde yapıştırılır.

## AÇIK ALANDA OYUN

- Çocuklar açık alana sıra olarak çıkılır.
- Okul bahçesinde kelebek olup olmadığı araştırılır. Kelebek varsa, çiçeklere konuyor mu? Kanatları, renkleri nasıl? Gözlemlenir.
- [Don Ateş Oyunu](#) oynanır.
- Oyunun Oynanışı: Sayışmaca ile iki ebe seçilir.
- Oyuncular ebelere yakalanmamak için kaçarlar, bu arada ebeler onlara dokunmaya çalışır.
- Ebenin dokunduğu oyuncular oyun alanının bir köşesinde hareketsiz donmuş bir şekilde beklerler.
- Ebelerden biri onları beklerken diğer ebe, oyuncuları yakalamaya çalışır.
- Oyuncular, vurulan hareketsiz arkadaşlarını kurtarmaya çalışır.
- Vurulan oyuncunun kurtulabilmesi için oyunculardan biri tarafından eline dokunulması gerekir.
- Donmuş olan oyuncu, arkadaşı tarafından eline dokunulunca çözülür ve tekrar ebeden kaçmaya başlar.
- Ebeler herkesi vurabilirse oyun tamamlanmış olur, önceki ebeler yerine yeni ebeler seçilir ve oyun böyle devam eder.



Görsel 50



Görsel 51

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

- Oyun bitiminde sıraya geçilir ve sessizce sınıfa gidilir.

## ERKEN OKURYAZARLIK - OYUN (Bireysel ve Küçük Grup Etkinliği)

**Etkinlik Adı:** Ayakla Arkaya Top Verme Grup Oyunu

**Sözcükler:**

**Değerler:**

**Materyaller:** Etkinlik sayfası, kuru boya, top

- [Ayakla Arkaya Top Verme Grup Oyunu](#) oynanır.
- Sınıf iki gruba ayrılır.
- Çocuklar yere uzanırlar ve elleri ile dokunmadan öncen arkaya doğru topu ayakları ile düşürmeden götürmeye çalışırlar.
- Etkinlik sayfalarını yapmak için çocuklar masalara yönlendirilir.
- 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 Günü Değerlendirme:** Çocuklara gün boyunca yapılan etkinlikler aşağıdaki cümlelerle hatırlatılır:

- Bugün neler yaptık/öğrendik?
- En sevdiğin uçan hayvan hangisi?
- Kelebeğin oluşum aşamaları nelerdir?
- Bir kelebek olsaydın hangi çiçeklere konmayı isterdin?
- Bugün yaptığımız etkinliklerden hangisini yapmak sizi mutlu etti.

gibi sorular sorularak ertesi gün yapılacak etkinliklerin planlanmasında düşünceleri alınır.

### **Genel Değerlendirme:**

**Çocuk Açısından:** Çocukların kelebeklerin oluşum sürecine yönelik etkinliklere ilgiyle katıldıkları, özellikle drama, parmak oyunu ve sanat etkinliklerinde aktif rol aldıkları gözlenmiştir. Neden-sonuç ilişkisi kurma ve "önce-şimdi-sonra" kavramlarını anlama konusunda çoğunlukla başarılı oldukları görülmüştür. Yeni sözcükleri (metamorfoz, koza, pupa, tırtıl) öğrenme ve kullanma konusunda gelişim gösterdikleri dikkat çekmiştir. Kelebek kucaklaması ve nefes egzersizi gibi çalışmalarla çocukların duygularını fark etme ve kendini rahatlatma becerilerinin desteklendiği değerlendirilmiştir. Açık alan oyunlarında ise büyük kas becerilerini koordineli kullanma ve kurallara uyma davranışlarının geliştiği gözlenmiştir.

**Öğretmen Açısından:** Etkinliklerin bütünleştirilmiş yapıda planlanması öğrenme sürecini desteklemiştir. Video, drama, sanat ve oyun etkinliklerinin birlikte kullanılması çocukların dikkatini canlı tutmuştur. Sorularla desteklenen süreç çocukların düşünmelerini ve kendilerini ifade etmelerini sağlamıştır. Geçiş etkinlikleri ve yönergelerin sınıf yönetimini kolaylaştırdığı görülmüştür. Ancak bazı çocukların kavramları ifade etme ve süreç sıralama konusunda ek yönlendirmeye ihtiyaç duyabileceği değerlendirilmiştir.

**Program Açısından:** Planın bilişsel, dil ve fiziksel gelişim alanlarını dengeli şekilde desteklediği görülmüştür. Etkinlikler çocukların yaş özelliklerine uygun, oyun temelli ve aktif katılımı destekleyecek şekilde yapılandırılmıştır. Sabır değeri ve öz düzenleme becerilerinin etkinliklere doğal şekilde entegre edilmesi programın değerler eğitimi boyutunu güçlendirmiştir. Genel olarak planın uygulanabilir, bütüncül ve kazanımlarla uyumlu olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

### **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**

[Ayakla Arkaya Top Verme Grup Oyunu](#)

[Tırtıl Tini Masalı](#)

[Aç Tırtıl Masalı](#)

[Benim Adım Kelebeğin Şarkısı](#)

[Kelebek Şarkısı](#)

[Bir Minicik Kelebek Şarkısı](#)

[Çok Kolay Kelebek Sanat Etkinliği - Hareketli Kelebek](#)

T.C. MEB OKUL ÖNCESİ EĞİTİM PROGRAMI  
GÜNLÜK PLAN

15/04/2026

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.

**Kazanım 9.** Sayı farkındalığı gösterir.

**Göstergeler**

- Gösterilen sayının kaç olduğunu söyler.
- Söylenen sayıyı gösterir.

**Kazanım 10.** Sayma becerisi sergiler.

**Göstergeler**

- İleriye/geriye doğru ritmik sayar.
- Gösterilen gruptaki nesnelere sayar.
- Belirtilen sayı kadar nesne/varlığı gösterir.
- Bir sayıdan önce ve sonra gelen sayıyı söyler.
- Sıra bildiren sayıyı söyler.
- Nesne grupları ile sayıları eşleştirir.
- Grup hâlindeki nesnelere/varlıkların sayısını saymadan hızlıca söyler.

**DİL GELİŞİMİ**

**Kazanım 4.** Konuşurken dil bilgisi yapılarını kullanır.

**Göstergeler**

- Konuşmalarında isimlere yer verir.
- Konuşmalarında fiillere yer verir.
- Konuşmalarında sıfatlara yer verir.

**Göstergeler**

**Kazanım 8.** Görsel materyalleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.

**Göstergeler**

- Görsel materyalleri inceler.
- Görsel materyallerle ilgili sorulara yanıt verir.
- Görsel materyaller aracılığıyla farklı kompozisyonlar oluşturur.

**FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK ÖZELLİKLERİ**

**Kazanım 10.** Müzik ve ritim eşliğinde hareket eder.

**Göstergeler**

- Müziğin temposuna, ritmine ve melodisine uygun dans eder.

☑ Eşli ya da grup halinde dans eder.

**Kazanım 12.** Bedeniyle ilgili temizlik kurallarını uygular.

### Göstergeler

☑ Elini/yüzünü yıkar.

☑ Tuvalet gereksinimine yönelik işleri yapar.

## KAVRAMLAR

**Renk:** Kahverengi, sarı, kırmızı, mavi

**Sayı:**13

## 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 "**Maymun, Tavşan, Kuş, Kedi, Fare Şarkısı**" 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. İlgili öğrenme merkezlerine "**Kahverengi Flash Kartları**" konur.

### 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:** Kahverengi ayıcık

**Sözcükler:** Kahverengi, bal

**Değerler:**

**Materyaller:** Hikaye kitabı, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, parmak boyası, renkli kağıtlar

- Daha sonra "[Renkleri Öğreniyorum - Kahverengi](#)", "[Kahverengi Tanıyorum](#)" ve "[Kahverengi Hikâyesi Animasyonlu](#)" izlenir. [Hareketli Ayıcık Yapımı](#) sanat etkinliğini "[Ayı Sevimli Dostlar Şarkıları](#)" eşliğinde yapmaları için masalara yönlendirilir.

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir

- Çocuklara daha önce hangi renkleri öğrendikleri sorulur. Her bir çocuğa bir renk söyler ve o renkte bir nesne göstermelerini istenir. Yeni öğrenecekleri rengi tahmin etmeleri istenir. Toprağın, ağacın gövdesinin hangi renk olduğu sorulur. Yeni öğrenecekleri renkte 2 değil tam 3 rengi birbirine karıştırarak elde edeceklerini söylenir. Bu sürpriz rengi bulmak için bir deney yapılır.
- [Okul Öncesi / Kahverengi / Renk Deneyi](#) yapmak için masalara geçilir. Masaya sarı, kırmızı, mavi parmak boyaları konur. Her bir çocuğun önüne plastik kap koyulur.3 renkten de aynı miktarlarda boya alarak karışımları istenir. Ortaya hangi renk çıktığını bilen olup olmadığı sorulur. Kahverengi sonucuna ulaşılır. Çocuklar kendi karışımları ile ortaya çıkardıkları rengi diğer arkadaşlarınınki ile karşılaştırır. Renk tonlarında fark olup olmadığına bakarlar. Renk farkı varsa nedenini bulmaya çalışırlar. Elde ettikleri kahverengi boyayı kullanarak boş bir A4 kağıdına serbest resim yaparlar.
- "[Kahverengi Flash Kartları ve Slayt Gösterisi](#)" izlenir ve sorular cevaplanır.
- Sınıfta kahverengi olan nesnelere bulmak için çocuklar sınıfta araştırma yapar. Kahverengi bulunan nesnelere masaya konur ve gerçekten doğru renkte nesne getirilip getirilmediği kontrol edilir.
  - "[Kahverengi Ayıcık Balını İstiyor Hikâyesi](#)" izlenir.

## AÇIK ALANDA OYUN

- Çocuklar açık alana sıra olarak çıkılır. Çevrede kahverengi olan nesnelere araştırılır.
- Daha sonra Ay Dede Oyunu oynanır.
- Bu oyunu oynayacak oyuncular birbirlerinin ellerinden tutarak bir ay şekli oluştururlar. İki uçtakiler baş olurlar. Bunlardan birine ay dede denir.
- Ay dede olacak oyuncu sayısmaca ile belirlenir.
- Diğeri ona sorar:

-Ay dede kecin nerede gezer?

-Dağda.

-Ne yer ne içer?

-Üzüm yer, badem yer.

-Süt pişti mi?

-Pişti.

-Hanım içti mi?

-İçti.

-Kaç kaşık?

-Beş kaşık.

-Bugün kimin doğum günü var? (İçlerinden birini gösterir.)

-(Mesela) Ayşe'nin.

- Bundan sonra diğerleri şarkı söyleyip dans ederlerken Ayşe arkasına döner. Tüm oyuncular arkasına dönünceye kadar oyun bu şekilde devam eder.



Görsel 7



Görsel 8

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

### ERKEN OKURYAZARLIK - MÜZİKLİ OYUN-MATEMATİK (Bireysel ve Küçük Grup Etkinliği)

**Etkinlik Adı:** Ayı ve Ağaç

**Sözcükler:** Ayı, yaslanmak

**Değerler:**

**Materyaller:** Etkinlik sayfası, kuru boya

- Masalara geçilir ve etkinlik sayfaları dağıtılır. Bakanlığın gönderdiği kitaplar çalışılır.
- Çocuklara: "Daha önce 1 ve 2 el ele tutuşup 12 olmuşlardı. Acaba bugün '1' rakamının yanına başka hangi arkadaşı gelecek?" diye sorulur. Çocukların tahminleri alınır. Öğretmen hikayeleştirerek; "1 rakamı bugün parkta tek başına sallanırken 12 rakamındaki arkadaşı 2'nin evine gitmesi gerekmiş. 1 rakamı tam sıkılacakken, uzaktan zıplaya zıplaya gelen, üst üste binmiş iki yarım elmaya benzeyen '3' rakamını görmüş. 1 demiş ki: 'Hadi gel, biz de el ele tutuşalım!'. El ele tutuştuklarında o kadar büyümüşler ki artık isimleri 13 olmuş." diyerek anlatır. Bu sırada tahtaya 1 rakamının yanına 3 rakamı yazılır. Sınıftaki nesnelere (lego, kalem veya çubuk) 13 tanesi yan yana dizilir. Çocuklarla birlikte sayım yapılır. **(KB1.1.)** 10 nesneye gelindiğinde, bu 10 nesne bir kabin içine alınarak "Burası bizim 10'lu grubumuz oldu!" denir. Yanında dışarıda kalan 3 nesne gösterilerek 10 ve 3'ün toplamı ile 13 sayısına ulaşıldığı vurgulanır. **(MAB.1.)** Çocuklardan 13 kere zıplamaları istenir. 10. zıplayıta kısa durulur, son 3 zıplayı "Onbir, oniki!" diyerek ritmik bir şekilde tamamlanır. Ardından parmaklarla havada dev bir "13" çizilir. Tahtada sayı dizisi görsel olarak hazırlanır (... 10 - 11 - 12-13 ...). 12 sayısından önce ve sonra gelen sayılar çocuklara buldurulur. Çocukların düşünceleri için '12'den önce hangi sayı gelir? Peki 12'den sonra hangi sayı gelir?' soruları yöneltilir ve doğru cevaplar birlikte tekrar edilir. (daha önce öğrenilen sayılar için de önceki ve sonraki sayılar buldurulur.)
- Çocuklar minderler geçerler ve "[Ayı Şarkısı](#)"nın sözlerine uygun olarak bir çocuk ağaç bir çocuk ayı olarak olur.
- Şarkının sözlerine uygun hareket ederek oyunu oynarlar. Ritim kısmında tüm çocuklar aynı anda ritme uygun hareketleri yaparlar.
- İstenirse masada da aynı şekilde müzik ve ritim çalışması "[Ayı ve Ağaç Şarkısı](#)" yapılabilir.

#### AYI ve AĞAÇ ŞARKISI

Bum Bum çika çika eşkali benga  
 Bum bum çika çika eşkali benga  
 Baleluşi baleluşi eşkali benga  
 Baleluşi baleluşi bum.

Ormanda bir ayı varmış,  
Bir gün sırtı kaşınmış  
Gitmiş ağaca yaslanmış,  
Bir o yana bir bu yana sallanmış.  
Ağaç bundan gıdıklanmış,  
Koşmuş uzağa kaçmış,

Ayı onu yakalamış,  
Yukarıya yukarıya tırmanmış.  
Ağaç bundan çok huylanmış,  
Bir den bire hapsurmuş

- 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?
- Öğrenme merkezlerinde ne tür oyunlar oynadın?
- Kahverengi hangi renklerin karışımı ile oluşturduk?
- Kahverengi 1 nesne ya da varlık söyler misin?
- Bugün yaptığımız etkinliklerden hangisini yapmak sizi mutlu etti.

gibi sorular sorularak ertesi gün yapılacak etkinliklerin planlanmasında düşünceleri alınır.

### Genel Değerlendirme:

**Çocuk Açısından:** ocukların renk deneyine ve sanat etkinliğine ilgiyle katıldıkları, özellikle kahverengi rengin oluşumunu deneyerek öğrenmelerinin kalıcı öğrenmeyi desteklediği gözlenmiştir. Sayı çalışmaları sırasında 13 sayısını oluşturma, nesnelere eşleştirme ve önce-sonra gelen sayıları bulma etkinliklerinde çoğunlukla başarılı oldukları görülmüştür. Ritmik sayma ve hareket etkinlikleriyle öğrenmenin pekiştirildiği değerlendirilmiştir. Dil gelişimi açısından çocukların yeni öğrendikleri kavramları (kahverengi, bal vb.) uygun şekilde kullanmaya başladıkları gözlenmiştir. Açık alan ve müzikli oyunlarda ise büyük kas becerilerini koordineli kullanma ve kurallara uyma davranışlarının desteklediği belirlenmiştir.

**Öğretmen Açısından:** Etkinliklerin deney, sanat, müzik ve oyunla bütünleştirilmiş olması öğrenme sürecini zenginleştirmiştir. Somut materyaller ve deneysel süreçler çocukların aktif katılımını artırmıştır. Soru-cevap yöntemi ve yönlendirmelerle çocukların düşünceleri ve tahmin yürütmeleri desteklenmiştir. Geçişlerin planlı olması sınıf yönetimini kolaylaştırmıştır. Ancak bazı çocukların sayı sıralama ve kavramları ifade etme sürecinde ek desteğe ihtiyaç duyabileceği değerlendirilmiştir.

**Program Açısından:** Planın bilişsel, dil ve fiziksel gelişim alanlarını dengeli şekilde desteklediği görülmüştür. Etkinliklerin çocukların yaş özelliklerine uygun, oyun temelli ve aktif katılımı destekleyen yapıda olduğu belirlenmiştir. Renk kavramı ile matematiksel becerilerin bütünleştirilmesi öğrenmede anlamlı bir bağ kurulmasını sağlamıştır. Genel olarak planın uygulanabilir, kazanımlarla uyumlu ve bütüncül bir yapıya sahip olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

## AİLE/TOPLUM KATILIMI:

**Aile Katılımı:** Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Çocukları ile birlikte evde kahverengi renkte olan nesnelere bulmaları istenir. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

[Puzzle,](#)

[Hafıza Oyunu,](#)

[İnteraktif Çalışmalar,](#)

[İnteraktif Oyunlar](#)

Toplum Katılımı:

## ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

[Renkler, Etkinlikler, Renklerin Karışımı Şarkısı](#)

[Ayı Şarkısı - Barış Manço Çocuk Şarkıları](#)

[Artık Materyal Çalışması/ CD'den Ayı Yapımı/Sanat Etkinliği/ Okul Öncesi](#)

[Kağıtları Renklerine Göre Gruplandırma Okul Öncesi Hareketli Oyunu](#)

["Ayıcık Yapımı"](#)

T.C. MEB OKUL ÖNCESİ EĞİTİM PROGRAMI  
GÜNLÜK PLAN

16/04/2026

Okulun Adı:

Yaş Grubu : 48-72 Ay

Öğretmenin Adı:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

**BİLİŞSEL GELİŞİMİ**

**Kazanım 3.** Algıladıklarını hatırladığını gösterir.

**Göstergeler**

- Nesne/durum/olayı bir süre sonra yeniden söyler.
- Eksilen/eklenen nesneyi söyler.
- Hatırladıklarını yeni durumlarda kullanır.

**Kazanım 9.** Sayı farkındalığı gösterir.

**Göstergeler**

- Gündelik hayatta sayılarla karşılaştığı nesne/durumlara örnek verir.
- Sayıların gündelik hayattaki önemini açıklar.
- Gösterilen sayının kaç olduğunu söyler.
- Söylenen sayıyı gösterir.
- 10'a kadar olan sayıların bazılarını yazar.

**Kazanım 10.** Sayma becerisi sergiler.

**Göstergeler**

- İleriye/geriye doğru ritmik sayar.
- Gösterilen gruptaki nesnelere sayar.
- Belirtilen sayı kadar nesne/varlığı gösterir.
- Nesne grupları ile sayıları eşleştirir.
- Grup hâlindeki nesnelere/varlıkların sayısını saymadan hızlıca söyler.

**Kazanım 11.** Nesnelere kullanarak basit toplama/çıkarma işlemlerini yapar.

**Göstergeler**

- Günlük yaşamdaki artma/azalma durumlarını fark eder.
- Günlük yaşamdaki toplama/çıkarmaya ilişkin örnek verir.
- Nesne gruplarına belirtilen sayı kadar nesne ekler.
- Nesnelere kullanarak yaptığı toplama/çıkarma işleminin sonucunu söyler.

**FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK ÖZELLİKLERİ**

**Kazanım 7.** Küçük kaslarını kullanarak güç gerektiren hareketleri yapar.

**Göstergeler**

- Nesnelere dokunur.
- Nesnelere dokunur.
- Nesnelere elleri/parmakları ile çeker.
- Materyallere elleri/parmakları ile şekil verir.

**SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM ve DEĞERLER**

**Kazanım 11.** Gereksinim duyduğunda yardım ister.

## Göstergeler

- Yardım talep etmeden önce bir görevi bağımsız yapmayı dener.
- Yardıma gereksinim duyduğu durumları belirtir.
- Gereksinim duyduğu desteği tanımlar.
- Destek alabileceği kişileri belirtir.
- İş birliği gerektiren işlerde sunulan yardımı kabul eder.
- Gerektiğinde yardım talebinde bulunur.

## KAVRAMLAR

**Sayı:** 1-20 arası sayılar

## 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 [Bib Bab Bob](#) 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-MÜZİK (Bütünleştirilmiş Bireysel ve Büyük Grup Etkinliği)

**Etkinlik Adı:** Eksiltme Yapmayı Öğreniyorum

**Sözcükler:** Eksiltme, çıkarma, eksi ve artı işareti

## Değerler:

**Materyaller:** Hikaye kitabı, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, grapon kağıdı, kağıt rulosu, tahta kalem, ip

- [Okul Öncesi Çıkarma İşlemi Eğitici Video](#), "[Kurabiye Canavarı ile Çıkarma İşlemi](#)" izlenir.

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

- Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.
- Çocuklarla şimdiye kadar öğrenilen sayılar tekrar sayılır. Masaya Legolar koyulur ve Legolar kullanılarak basit toplama soruları sorulur.
- "[Çıkarma İşlemi Flash Kartları ve Slayt Gösterisi](#)" izlenir ve slayttaki sorular çocuklara sorulur ve slayt üzerinden çıkarma işlemi anlatılır. Artı ve Eksi işaretleri, anlamları hakkında konuşulur.
- Çocuklara "Şimdi legoları eksiltme oyunu oynayacağız. Herkesin önünde 5 tane (farklı sayı da olabilir ama öncelikle kolay öğrenilebilmesi için küçük sayılardan başlanabilir.) lego var." denir. Öğretmen çıkarma işlemi ile ilgili kart gösterir. Çocuklara önündeki tabaklara kartlardaki yönergelere göre oyuncakları eksiltmeleri ve sonucu söylemeleri istenir (Örn: "5 legodan 2'sini tabağa koy, kaç lego kaldı?").
- [Tali Çıkarmayı Öğreniyor Okul Öncesi Hikâye](#) izlenir. Hikayede yer alan saksıda 7 domatesten 2 tane koparıncaya kaç domates kalmıştı? Yine saksıdaki 10 çilekten 4 tanesini koparıncaya kaç tane çilek kaldı? Soruları sorulur.
- "Elma Ağacı" sanat etkinliği "[Çıkarma ile ilgili Eğitici Çocuk Şarkısı](#)" eşliğinde yapılması için çocuklar masalara yönlendirilir. Çocuklar, ortadan ikiye bölünmüş tuvalet kağıdı rulosunu ağacın gövdesi olarak mavi kartona yapıştırırlar. Yeşil el işi kağıdından ağacın alt kısmına "çimen" yapmak için dikey kesikler atarlar. Yeşil grapon kağıtlarını küçük parçalar halinde koparıp yuvarlayarak veya buruşturarak ağacın taç kısmını oluştururlar. Çocuklara belirli bir sayıda (örneğin 10 adet) kırmızı ponpon verilir. Çocuklar önce tüm elmaları ağaca yerleştirirler. Öğretmen çocuklara "Ağacımızda 10 elma var, rüzgar esti 3 tanesi çimenlere düştü. Haydi 3 elmayı ağaçtan alıp kenara koyalım. Ağaçta kaç elma kaldı?" diye sorar. Çocuklar hem görsel olarak elmaların azaldığını görür hem de fiziksel olarak ponponları ayırarak azalma sonucunda yeni sayıyı söyleme çıktısını deneyimlerler.
- [Kaç Kedi Kaldı?Şarkısı](#) söylenir.

### KAÇ KEDİ KALDI ŞARKISI?

1 kedi geldi bahçeye girdi

Diğer kedi geldi kaç kedi oldular?

2 kedi geldi bahçeye girdi

Diğer kedi geldi kaç kedi oldular?

10'a kadar devam eder.

10 kedi geldi bahçeye girdi

3 kedi gitti kaç kedi kaldılar?

7 kedi geldi bahçeye girdi

2 kedi gitti kaç kedi kaldılar?

5 kedi geldi bahçeye girdi

3 kedi gitti kaç kedi kaldılar?

2 kedi geldi bahçeye girdi

1 kedi gitti kaç kedi kaldılar?

1 kedi geldi bahçeye girdi

Mırlayıp mırlayıp oyun oynadı

## AÇIK ALANDA OYUN

- Çocuklar açık alana sıra olarak çıkılır.
- İpi Ele Geçirme Oyunu oynanır.
- Oyun iki oyuncu ile oynanır.
- Oyunculardan biri yaklaşık 1,5 metre pamuk ipi her iki ucundan birbirine bağlar.
- Daha sonra ipi şekildeki gibi eline alır ve ipi çapraz olarak orta parmaklarından geçirir.
- Küçük yaş gruplarında oyuncular, ipi oyuna hazırlama aşamasında öğretmenden yardım alabilir (Görsel 80).
- Artık oyuna hazır olan ip, diğer oyuncunun ipteki çapraz veya merkez noktalardan tutup eline almasıyla oyun devam eder.
- Her oyuncu diğer oyuncunun elinden farklı merkez veya çapraz noktalardan tutarak ipi almaya çalışır.
- İp hangi oyuncunun elinde çözülür ise o oyuncu oyunu kaybeder.
- Eğer istenirse oyun birkaç tur daha devam edebilir.



Görsel 80: İpi Ele Geçirme Oyunu

- Daha sonra sırayla sınıfa geri dönülür.

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

## ERKEN OKURYAZARLIK - OYUN (Bireysel ve Küçük Grup Etkinliği)

**Etkinlik Adı:** Küçük Şişe Sallanıyordu Oyunu

**Sözcükler:** Şişe

**Değerler:**

**Materyaller:** Etkinlik sayfası, kuru boya

- "[Küçük Şişe Sallanıyordu Oyunu](#)" için çocuklar daire olurlar.
- Ayakta sağa sola sallanır.
- Öğretmen oyunun sözlerini söyler.
- Dokunduğu çocuk yere düşer.
- Öğrenci sayısı kadar şişe sayısı söylenir.

### BEŞ KÜÇÜK ŞİŞE SALLANIYORDU OYUNUNUN SÖZLERİ

Beş küçük şişe sallanıyor  
İçlerinde biri pat düştü yere  
Dört küçük şişe sallanıyor  
İçlerinden biri pat düştü yere  
Üç küçük şişe sallanıyor  
İçlerinden pat düştü yere  
İki küçük şişe sallanıyor  
İçlerinden biri pat düştü yere  
Bir küçük şişe sallanıyor

- Oyunda şişelerin birer birer azaldığına dikkat çekilir.\_Daha sonra sırayla sınıfa geri dönülür.
- 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 Günü Değerlendirme:** Çocuklara gün boyunca yapılan etkinlikler aşağıdaki cümlelerle hatırlatılır:

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- Toplama işaretine ne diyoruz?
- Çıkarma işaretine ne diyoruz.
- Tabağımızda ceviz varken annemiz de bize ceviz verirse cevizlerimiz artar mı eksilir mi?
- Tabağımızdaki cevizi arkadaşımıza verirsece tabağımızda ceviz azalır mı artar mı?
- Artı ve eksi şareti ne işe yarar?
- Oyun oynarken arkadaşınla ipi paylaşırken ne hissettin?

gibi sorular sorularak ertesi gün yapılacak etkinliklerin planlanmasında düşünceleri alınır.

## Genel Değerlendirme:

**Çocuk Açısından:** Çocukların eksiltme/çıkarma kavramını somut materyaller üzerinden daha kolay kavradıkları gözlemlendi. Lego, ponpon elma ve oyunlardaki azaltma örnekleri sayesinde sayıların azalma durumunu fark ettikleri, nesne çıkarıldıkça sonucun değiştiğini gördükleri değerlendirildi. Büyük çoğunluğun basit çıkarma durumlarında sonucu söylemeye istekli olduğu, bazı çocukların ise işlem sırasında parmakla sayma ve bire bir eşleme desteğine ihtiyaç duyduğu görüldü. Sanat etkinliği sırasında küçük kas becerilerini etkili biçimde kullandıkları, açık alan oyununda ise iş birliği, sıra bekleme ve kurallara uyma davranışlarını genel olarak sergiledikleri gözlemlendi.

**Öğretmen Açısından:** Etkinliklerin çocukların dikkatini canlı tuttuğu, özellikle somut materyallerle yapılan çıkarma çalışmalarının öğrenmeyi desteklediği değerlendirildi. Video, hikâye, oyun, sanat ve müzik etkinliklerinin bir arada kullanılması süreci zenginleştirdi. Bununla birlikte bazı çocuklar için çıkarma kavramının soyut kaldığı anlarda daha fazla model olma, tekrar etme ve küçük grup çalışmasına yer verme gereksinimi ortaya çıktı. Geçişlerde tekerleme ve rutinlerin etkili olduğu, ancak etkinlik süresince dikkat süresi düşen çocuklar için daha kısa ve hareketli ara etkinliklerin eklenmesinin yararlı olacağı düşünüldü.

**Program Açısından:** Planın bilişsel gelişim alanında sayı farkındalığı, sayma ve basit çıkarma becerilerini desteklediği; fiziksel gelişim alanında küçük kas kullanımına fırsat sunduğu; sosyal-duygusal gelişim açısından ise yardım isteme, iş birliği yapma ve grup içinde kurallara uyma becerilerini desteklediği değerlendirildi. Öğrenme sürecinin güne başlama, merkez zamanı, bütünleştirilmiş etkinlik, açık alan oyunu ve erken okuryazarlık çalışmalarıyla dengeli biçimde yapılandırıldığı görüldü. Etkinliklerin genel olarak uygulanabilir olduğu, ancak kavram öğretiminin daha güçlü olması için değerler bölümünün netleştirilmesi ve değerlendirme kısmında çocukların bireysel öğrenme farklılıklarına yönelik daha somut gözlem notlarına yer verilmesinin planı daha da güçlendireceği sonucuna ulaşıldı.

## AİLE/TOPLUM KATILIMI:

**Aile Katılımı:** Ailelere haber mektubu ile o gün işlenen konu hakkında bilgilendirme yapılır. Evde eksiltme kavramını pekiştirecek oyun ve etkinlik önerilerinde bulunulur (Örn: Oyuncakları sayarak azaltma, meyveleri paylaşırken eksiltmeyi konuşma). Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

[Puzzle](#),

[Hafıza Oyunu](#),

[İnteraktif Çalışmalar](#),

[İnteraktif Oyunlar](#)

**Toplum Katılımı:**

**ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER**

[Matematik Öğreniyorum Çocuklar İçin Matematik Çıkartma işlemi](#)

[Çıkarma İşlemi Öğreniyorum Eğitici Video](#)

[Sirin Kirpi Çıkarma Yapmayı Öğreniyor Hikâyesi](#)

# T.C. MEB OKUL ÖNCESİ EĞİTİM PROGRAMI

## GÜNLÜK PLAN

17/04/2026

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.
- Nesnelerin/varlıkların fiziksel özelliklerini betimler.

#### DİL GELİŞİMİ

**Kazanım 1.** Sesleri ayırt eder.

##### Göstergeler

- Sesin kaynağını söyler.
- Sesin geldiği yönü söyler.
- Sesin özelliğini söyler.
- Sesler arasındaki benzerlik/farklılıkları açıklar.
- Verilen sese benzer sesler çıkarır.

**Kazanım 6.** Sözcük dağarcığını geliştirir.

##### Göstergeler

- Öğrendiği sözcükleri anlamına uygun kullanır.
- Zıt/eş anlamlı/eş sesli sözcükleri kullanır.

**Kazanım 7.** Dinlediklerinin/izlediklerinin anlamını yorumlar.

##### Göstergeler

- Dinledikleri/izledikleri ile ilgili sorular sorar.
- Dinlediklerini/izlediklerini çeşitli yollarla sergiler.

#### FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK ÖZELLİKLERİ

**Kazanım 14.** Yaşam alanlarında gerekli düzenlemeler yapar.

##### Göstergeler

- Eşyaları temiz kullanır.
- Kullandığı eşyayı yerine kaldırır.

#### SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM ve DEĞERLER

**Kazanım 16.** Sürdürülebilir yaşam için gerekli olan varlıkları korumayı alışkanlık hâline getirir.

##### Göstergeler

- Canlı varlıklara saygı gösterir.
- Canlı varlıkları korur.

### KAVRAMLAR

Zıt: Kalabalık Tenha

### 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 [Küçük Kuş Şarkısı ile Spor](#) 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 kuşlar ve kalabalık tenha 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-SANAT-DRAMA (Bütünleştirilmiş Bireysel ve Büyük Grup Etkinliği)

**Etkinlik Adı:** Kuşları Tanıyorum

**Sözcükler:** Kalabalık-tenha

**Değerler:** Saygı

**Materyaller:** Hikaye kitabı, makas, yapıştırıcı, tülbent

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

- Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.
- Kollarını açar ve bir kuş gibi taklit ederek yerine oturulur. Hangi hayvanı taklit ettiği sorulur. Kuşlar nasıl uçar bir fikriniz var mı diye sorulur.

- Kuşların vücut yapılarının uçmak için uygun yapıda olduğu söylenir.
- Kemiklerinin içinin boşluk olduğu, ağırlıklarının da fazla olmadığı ve ayrıca vücutlarında hava keseleri (torbaları) bulunduğu söylenir.
- Tüylerinin çok hafif olduğu ve uçmalarına yardımcı olduğu söylenir.
- Kuşlar uçarken neyden yararlanır diye sorulur. Rüzgar sonucuna ulaşılması için rehberlik edilir.
- Kuşların uçarken rüzgardan yararlandıkları, rüzgarın esme yönünün ve gücünü kullanarak enerji harcamadan uçabildikleri söylenir.
- Ayağa kalkılır ve sınıfta kuş uçuş taklidi yapılır. Kuş uçarken kanatlarının nasıl hareket ettiğini düşünerek kollarını kanat gibi kullanmaları istenir.
- Yerine oturulur ve kuşlar hakkında konuşmaya devam edilir.
- Kuşların yumurtlayarak çoğaldığı, yumurtladıktan sonra yavrular yumurtadan çıkıncaya kadar üzerine oturarak yumurtaların belli bir sıcaklıkta durmalarını sağladıkları anlatılır.
- Kuşların kalabalık bir şekilde uçtuklarını, yine göç ederken de kalabalık bir şekilde hep birlikte göç ettikleri söylenir. Kuşların nasıl beslendikleri konuşulur. Kuşların, doğal yaşam alanlarında meyve, tohum ve yeşil yapraklı bitkilerde bulunan böcekler ile beslendikleri, evcil kuşların ise meyve, sebze ve tohum ile beslendiği söylenir.
- Kuşların yaşam haklarına saygı duyulması, gerektiğinde onları koruma ve kesinlikle zarar vermeme konularına dikkat çekilir. Yaralı bir kuş görürseniz ne yaparsınız? Hayvanları kim tedavi eder soruları sorulur.
- [Kuşlar Nasıl Uçar? - Okul Öncesi Eğitici Video](#) izlenir.
- Kuşların her birinin farklı sesleri olduğu söylenir ve [Kuşları Öğreniyoruz | Uçan Hayvanları Tanıyalım](#) izlenir. İstenirse kuş ismi ve çıkardığı ses izlenince video durdurulur ve çocukların da aynı sesi çıkarmaya çalışmalarına fırsat tanınır.
- [Mini Mini Bir Kuşun Sabrı Hikâyesi](#) okunur. (izlenir)
- [Kediler ve Kuşlar Şarkılı Drama](#) yapılır.
- Sanat Etkinliği için masalara geçilir. [Şarkıcı Kuş](#) sanat etkinliği [Kuş Sesleri Şarkısı](#) eşliğinde yapmaları için masalara yönlendirilir. Öncelikle "Kalabalık-Tenha" ve "Şarkıcı Kuş" ibarelerinin bulunduğu hazır etkinlik hazırlanır. Etkinlik üzerinde yer alan ağaç dalı, yapraklar ve çiçekler uygun renklerde boyanır. Sol tarafta gruplanmış halde duran küçük kuş figürleri, "kalabalık" vurgusunu güçlendirmek adına birbirinden farklı ve canlı renklerle renklendirilir. Sağ tarafta yer alacak olan ana figür "Şarkıcı Kuş" ise dikkat çekmesi için sarı veya belirgin bir renge boyanır. Ayrı bir kalıp olarak verilen büyük şarkıcı kuş figürü, dış hatları boyunca dikkatlice kesilir. Kağıdın sağ tarafındaki boş alana ise büyük şarkıcı kuş, tek başına ("tenha") kalacak şekilde monte edilir. Şarkıcı kuşun kanadı, hareket kabiliyeti kazandırmak adına sadece gövde kısmından kağıda sabitlenir.

## AÇIK ALANDA OYUN

- Çocuklar açık alana sıra olarak geçerler.
- Bahçeye çıkmadan önce çocuklara; "Sizce bugün bahçemizde kaç farklı türde kuş göreceğiz? Kuşlar ağaca kaç kez konup kalkacak?" gibi sorular sorularak tahminleri alınır. Bahçede belirlenen bir alanda (örneğin bir ağacın çevresinde) 5 dakikalık bir sessiz gözlem süresi başlatılır. Çocuklara dağıtılan gözlem kağıtlarına şu kayıtlar yaptırılır. Her yeni kuş geldiğinde kağıda bir çizgi (çetele) atılır. Seçilen bir kuşun kaç kez kanat çırdığı veya kaç kez daldan dala atladığı birlikte sayılarak (1, 2, 3...) kayıt altına alınır.
- Sınıfa döndüğünde çetele çizgileri sayılır. "Tahminimiz 3 kuştur ama 5 kuş geldi. Beklediğimizden daha mı kalabalık yoksa daha mı tenhaydı?" denilerek **Kalabalık-Tenha** kavramıyla da ilişkilendirme yapılır.

- [Öt Kuşum Öt Oyunu](#) oynanır. Bunun için bir ebe seçilir.
  - Ebenin gözleri mendille bağlanır.
  - Öğretmenin işaret ettiği bir çocuk kalkar, ebenin yanına gelir.
  - Öğretmen çocuk geldiğinde onu tanımaya çalışır ve öt kuşum öt diyerek ses çıkarmasını sağlar.
  - Ebe çocuğu sesinden tanırsa, ebelikten kurtulur, soran çocuk ebe olur. Ebe bilemezse, ebeliği sürer.
- \*\*\*(Yüz Yüze 100 Çocuk Oyunu projesi kapsamındadır. Öğretmen fotoğraf video çekebilir.)
- Bahçede serbest oynanır ve daha sonra sıraya geçilir, sessiz bir şekilde sınıfa gidilir.

## ERKEN OKURYAZARLIK - OYUN (Bütünleştirilmiş Bireysel ve Büyük Grup Etkinliği)

**Etkinlik Adı:** Kalabalık Tenha

**Sözcükler:** Kalabalık Tenha

**Değerler:**

**Materyaller:** Etkinlik sayfası, kuru boya

- Masalara geçilir ve etkinlik sayfaları dağıtılır.
- Bakanlığın gönderdiği kitaplar çalışılır.
- [Kalabalık / Tenha - Okul Öncesi Eğitici Video](#) ve [Robi ile Kalabalık Tenha Kavramları Eğitici Video](#) izlenir.
- Çocuklara, "Bir ağaçta çok sayıda kuş birlikte yaşasaydı sizce kendilerini nasıl hissederdiler?" "Sadece tek bir kuş olsaydı nasıl hissederdiler?" soruları yöneltilir. Çocukların cevapları dinlendikten sonra kalabalık bir kuş sürüsü ile yalnız bir kuşun yaşamı üzerine sohbet edilir. "Bazı kuşlar neden birlikte yaşamak ister?", "Bazıları neden yalnız kalmayı tercih edebilir?" gibi sorularla çocukların düşünceleri sağlanır. Daha sonra çocuklar iki gruba ayrılır. Bir grup "kalabalık kuş sürüsü", diğer grup "yalnız kuş" rolünü canlandırır.
- Çocuklardan canlandırma sırasında ve sonrasında kendilerini nasıl hissettiklerini ifade etmeleri istenir. Etkinlik sonunda öğretmen rehberliğinde: "Kalabalık olmak bize neler kazandırır?", "Yalnız olmak ne zaman iyi hissettirebilir?" soruları ele alınır. Çocukların günlük yaşamlarından örnekler vermeleri sağlanır (örneğin; teneffüste arkadaşlarla oynamak veya bazen tek başına vakit geçirmek). Böylece farklı durumların duygular üzerindeki etkisi fark ettirilir.
- [Kalabalık Tenha Kavramı Oyunu](#) için sandalyeler ters bir şekilde daire yapılır, üzerine boş kağıt ve boya kalemleri koyulur.
- Öğretmen müziği açar ve çocuklar dans ederek sandalyeler etrafında dönerler. Müzik durduğunda kağıtlara kalabalık bir resim çizmeleri istenir.
- Daha sonrasında kağıdın arkasına تنها resim yapmaları istenir.

## 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?
- Kuşlar nasıl çoğalırlar?
- Kuşlar hangi mevsimde sıcak yerlere göç ederler?
- Uçamayan kuş var mıdır?
- Eğer sen bir kuş olsaydın, senin gibi kalabalık kuşların olduğu bir yerde olmak ister miydin (yada tam tersi تنها bir ağaçta)

- Sınıfının kalabalık mı olmasını istedin tenha mı olmasını isterdin?

gibi sorular sorularak ertesi gün yapılacak etkinliklerin planlanmasında düşünceleri alınır.

### Genel Değerlendirme:

**Çocuk Açısından:** Çocukların "kalabalık-tenha" kavramını hem görsel materyaller hem de drama etkinlikleri aracılığıyla anlamlandırabildikleri gözlemlendi. Kuşlar üzerinden yapılan anlatımlar sayesinde çocukların canlılara yönelik farkındalıklarının arttığı ve canlılara saygı gösterme davranışlarını ifade ettikleri görüldü. Rol alma etkinliğinde çocukların duygu ve düşüncelerini ifade etmeye istekli oldukları, kalabalık ve yalnız olma durumlarını kendi yaşantılarıyla ilişkilendirebildikleri değerlendirildi. Açık alan etkinliğinde gözlem yapma, sayma ve dikkatini odaklama becerilerinin desteklendiği; bazı çocukların ise gözlem sürecinde yönlendirmeye ihtiyaç duyduğu görüldü.

**Öğretmen Açısından:** Etkinliklerin bütünlüştürülmüş yapıda (Türkçe, sanat, drama, oyun ve erken okuryazarlık) planlanmasının öğrenmeyi desteklediği değerlendirildi. Öğretmenin yönlendirme soruları ile çocukların düşünmeleri, yorum yapmaları ve kendilerini ifade etmeleri sağlandı. Somut materyaller, video ve hareketli etkinliklerin kullanılması çocukların dikkatini canlı tuttu. Ancak bazı çocuklar için kavramların daha iyi pekişmesi adına küçük grup çalışmaları ve bireysel desteklerin artırılmasının faydalı olacağı düşünüldü.

**Program Açısından:** Planın bilişsel, dil, sosyal-duygusal ve fiziksel gelişim alanlarını dengeli şekilde desteklediği görülmüştür. "Kalabalık-tenha" kavramı farklı etkinliklerle pekiştirilerek kalıcı öğrenme sağlanmıştır. Değerler eğitimi kapsamında canlılara saygı vurgusunun etkinliklere doğal bir şekilde entegre edildiği değerlendirilmiştir. Açık alan etkinliği ile gözlem ve bilimsel süreç becerilerinin desteklenmesi planın güçlü yönlerinden biridir. Planın genel olarak uygulanabilir, bütüncül ve çocukların aktif katılımını sağlayan nitelikte olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

### 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:** Çocuklarla birlikte bir doğa gezisi yapılarak kuşların yaşam alanları incelenir.

### ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

[Kalabalık - Tenha ve Şarkıcı Kuş](#) ( 30. Saniyeden sonra Şarkıcı Kuş Hikayesi başlıyor.)

[Kağıttan Kuş Nasıl Yapılır? Sanat Etkinliği](#)

[Profesör Balık Cevaplıyor: Kuşlar Nasıl Uçar?](#)

["Sevimli Kuş Yapılışı"](#)

# T.C. MEB OKUL ÖNCESİ EĞİTİM PROGRAMI

## GÜNLÜK PLAN

18/04/2026

Okulun Adı:

Yaş Grubu : 48-72 Ay

Öğretmenin Adı:

### KAZANIM VE GÖSTERGELER

#### DİL GELİŞİMİ

**Kazanım 3.** Dili iletişim amacıyla kullanır.

##### Göstergeler

- Nezaket sözcüklerini kullanır.
- Karşısındakini etkin bir şekilde dinler.

#### FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK ÖZELLİKLERİ

**Kazanım 2.** Büyük kaslarını koordineli kullanır.

##### Göstergeler

- Farklı yönde/formda/hızda yürür.
- Farklı yönde/formda/hızda koşar.

**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 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.

**Kazanım 8.** Toplumsal yaşamdaki farklılıklarla ilgili değerlere uygun davranır.

##### Göstergeler

- Farklılıkları tanır.
- Farklılıklarla ilgili düşüncelerini paylaşır.
- Farklılıklara müsamaha gösterir.
- Farklılıklara saygı duyar.
- Farklılıklarla ilgili değerleri savunur.
- Farklılıklarla ilgili uygun olmayan eylemleri sorgular.

**Kazanım 20.** İçinde yaşadığı toplumun kök değerlerini içselleştirir.

##### Göstergeler

- Kök değerleri tanır.
- Kök değerlerin isimlerini söyler.
- Kök değerlerle ilgili sorulara yanıt verir.

- ☑ Kök değerlerle ilgili düşüncelerini paylaşır.
- ☑ Kök değerleri açıklar.
- ☑ Kök değerlerle kişilerin davranışlarını ilişkilendirir.
- ☑ Kök değerlere uygun olmayan davranışların sonuçlarını açıklar.
- ☑ Kök değerleri savunur.
- ☑ Kök değerlere uygun davranır.

## KAVRAMLAR

**Zıt:** Aynı-Farklı-Benzer

## 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 "[HU HA HA HA - Afrika Macerası - Okul Öncesi Şarkısı](#)" ve "[Ülkeler Güzel Dünya - Çalgıları Tanıyalım - Gıgi Öğretmen](#)" hareketleri ile 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. İlgili öğrenme merkezlerine Dünya Haritası ve mısır piramitleri vb. turistik eserler, yöresel yemek, kıyafet, adet gelenek ve görenekleri ile ilgili görseller koyulur ve çocukların incelemesine 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-MÜZİK (Bütünleştirilmiş Bireysel ve Büyük Grup Etkinliği)

**Etkinlik Adı:** Dünya Ülkelerini Tanıyorum

**Sözcükler:** Turizm, turist, kültür, miras, âdet, gelenek, görenek, ülke

**Değerler:** Vatanseverlik

**Materyaller:** Hikaye kitabı, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı ve Dünya Haritası/Küresi

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

- Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.
- Çocuklara "Çocuklar, dünyada birçok farklı ülke var. Siz hangi ülkeleri duydunuz?" "Farklı ülkelerde insanlar nasıl yaşar? Neler yerler, nasıl konuşurlar?" Çocukların fikirleri dinlenir, dünya küresi ya da dünya haritası gösterilir. Önce ülkemizin dünya üzerindeki yeri gösterilir. Çevresindeki komşu ülkeler ve diğer kıtalardaki ülkeler gösterilir ve isimleri söylenir.
- Ülkemizin ve bulunduğumuz şehrin turistik yerleri ve yöresel yemek, kıyafet, adet gelenek ve görenekleri olduğu gibi dünyadaki diğer ülkelerin de aynı şekilde kendilerine ait şehrin turistik yerleri ve yöresel yemek, kıyafet, adet gelenek ve görenekleri olduğu söylenir. Seçilen 3-4 ülkeyi tanıtır (örneğin Türkiye, Japonya, Fransa, Brezilya). Her ülkenin meşhur yiyeceği, kıyafetleri, oyunları ve dilleri hakkında kısa bilgiler verilir. "Bizim ülkemizde en sevdiğimiz yemek nedir? Peki, başka bir ülkedeki çocuk sabah uyandığında ne yiyor olabilir?" sorularıyla merak uyandırılır. Fransa'da insanlar sabahları fırından yeni çıkmış, ay şeklindeki kruvasanları yerler. Bizim simidimize benziyor mu?", Japonya'da çocuklar kağıtları katlayarak kuşlar, çiçekler yapmayı çok seviyorlar. Buna **origami** deniyor. Ayrıca yemeklerini 'çubuklarla' yiyorlar. Sizce çubukla yemek yemek nasıl bir duygu?" "Dünyanın her yerinde insanlar farklı konuşur. Bazıları 'Okey' der. Ama biz kendi güzel dilimizde ne diyoruz? Evet, '**Tamam**' diyoruz. Dilimizi korumak, onu en doğru şekilde kullanmak vatanımızı sevdiğimizizin bir göstergesidir." Diye söylenir.
- Dillerinin de farklı olduğu söylenir ve farklı dillerde "Merhaba" denildiği, turistik yerleri ve yöresel yemek, kıyafet, adet gelenek ve göreneklerinden kesitler olan [Farklı Kültürler Flash Kartları ve Slayt Gösterisi](#) üzerinden anlatılır. Bizim kültürümüze ya da dilimize benzeyen ülkeler olup olmadığı hakkında konuşulur.
- Daha sonra [Canım Kardeşim - Ülkeler - Eğitici Film](#) ve [Farklı Ülke Çocukları Nasıl Giyinir? - Okul Öncesi Eğitim Video](#) izlenir.
- Bir dünya ülkesi olan Japonya'yı ile ilgili [Ülkeler - Japonya - Eğitici Video](#) izlenir. Video hakkında konuşulur.
- [Süpriz Misafirler " Selamlaşmak" Hikayesi](#) izlenir.
- Çocuklar belirli ülkelerin kültürel kıyafetlerini veya aksesuarlarını giyerek rol yaparlar.
- "Ben bir Japonum, selamlaşırken eğilirim!", "Ben bir Brezilyalıyım, samba dansı yaparım!" gibi etkileşimli konuşmalar yapılır.
- "Farklı Kültürler" sanat etkinliği "[Dünya Çocukları Şarkısı](#)" eşliğinde yapılır. Öncelikle yelek şablonu üzerinde yer alan yaka ve alt kısımdaki geleneksel geometrik motifler (baklava dilimi ve çiçek desenleri) çocuklara tanıtılır. /Eskiden insanların duygularını, doğayı veya dileklerini bu motiflerle kıyafetlerine işledikleri, her birinin bir anlamı (mutluluk, bereket, aile bağı gibi) olduğu basit bir dille anlatılır.) Çocuklar bu küçük motifleri istedikleri renklerle boyayarak yeleklerini kişiselleştirirler. Yeleğin cepleri de boyanarak belirgin hale getirilir. Boyama işlemi bittikten sonra yelek, dış çizgilerinden dikkatlice kesilerek kağıttan çıkarılır. Boyama işlemi bittikten sonra yelek, dış çizgilerinden dikkatlice kesilerek kağıttan çıkarılır. Beyaz bir kağıt havlu veya peçete, yeleğin yan kısımlarına kol olacak şekilde hafifçe büzülerek hazırlanır. Peçetenin uç kısımlarına siyah

kalemle "X" şeklinde veya yıldız şeklinde küçük işlemler yapılarak geleneksel nakış görüntüsü verilir. Hazırlanan peçeteler yeleşin omuz kısımlarının arkasına yapıştırılır. Yelek son haliyle renkli bir kağıdın üzerine ortalanarak yapıştırılır.

- [Buzlar Ülkesi Müzikli Oyun Gösteri Çalışması Orff Etkinliği](#) yapılır. Bunun için çocuklar karşılıklı geçerler ve öğretmenin yönlendirmesi ile çalışma yapılır.

## AÇIK ALANDA OYUN

- Çocuklar açık alana sıra olarak çıkarılır.
- [El Sık, Selam Ver, Koş Oyunu](#) oynanır.

**Oyunun Oynanışı:** Oyuna başlamadan önce oyun alanına büyükçe bir çember çizilir.

- Oyuncular, aralarından sayısmaca ile bir ebe seçerler.
- Oyuncular çember şeklinde halka oluştururlar.
- Seçilen ebe; çemberin dışında, oyuncuların arkasında yürümeye başlar.
- Ebe bu esnada seçtiği bir oyuncunun sırtına dokunur ve yürüdüğü yönde koşmaya başlar.
- Ebe'nin sırtına dokunduğu oyuncu da ebe'nin aksi yönünde koşmaya başlar.
- Ebe ile sırtına dokunulan oyuncu yüz yüze geldikleri noktada el sıkışıp "Günaydın, merhaba, selam!.." vb. şekilde selamlaşırlar.
- Ebe sırtına dokunduğu oyuncunun yerini almak için, sırtına dokunulan oyuncu da ebe olmamak için hızla koşarak kendi yerine ulaşmaya çalışır.
- Eğer boş yeri ebe alırsa ebelikten kurtulur, diğer oyuncu ebe olur.
- Ancak ebe boş yeri alamazsa ebeliğe devam eder.
- Ebe ile diğer oyuncu koşup karşılaştıkları sırada el sıkışıp selam vermeyi unutan oyuncu olursa oyun durdurulur ve başa döner.
- Oyun bu döngüde devam eder.

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

- Oyun sonunda sırayla sınıfa geri dönülür.

## ERKEN OKURYAZARLIK -OYUN (Bireysel ve Küçük Grup Etkinliği)

**Etkinlik Adı:** Bir Zamanlar Kral İdik Mısır'a

**Sözcükler:** Hasır, kral

**Değerler:** Vatanseverlik

**Materyaller:** Etkinlik sayfası, kuru boya

- Masalara geçilir ve etkinlik sayfaları dağıtılır.
- Bakanlığın gönderdiği kitaplar çalışılır.
- [Bir Zamanlar Kral İdik Mısır'a Oyunu](#) oynanır.
- Belli bir grup ya da tüm sınıfla oynanabilir.
- Öğrenciler çember şeklinde otururlar.
- Oyunun Şarkısı hep birlikte söylenir.
- Oyunumuzun şarkısı şöyledir;  
"Bir zamanlar kral idik Mısır'a  
Şimdi kaldık yerdeki hasıra  
Suyumuzu kaynatalım  
Ayşe ile Ali'yi oynatalım  
Sen oyna Ayşe sen oyna, sen oyna Ali sen oyna"  
şarkısı söylenir ve ortaya 2 kişi çıkarılır(Şarkı seçilen öğrencilerin adı ile söylenir) diyerek Ayşe ve Ali oynatılır .

- 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?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- Hiç başka bir ülkeye gittin mi?
- İzlediğimiz ülkelerden hangisi ilgini çekti? Neden?
- Diğer kültürlerin bize benzeyen, aynı ya da farklı yönleri var mı?
- Hangi ülkede yaşamak isterdin?
- Farklı ülkelerde yaşasaydın ne yemek isterdin?
- Bugün dünyayı dolaştık, farklı ülkeleri tanıdık! Sizce başka hangi ülkeleri tanımalıyız?

gibi sorular sorularak ertesi gün yapılacak etkinliklerin planlanmasında düşünceleri alınır.

### Genel Değerlendirme:

**Çocuk Açısından:** Çocukların farklı ülkelere ait kültürel özellikleri tanıma, kendi kültürü ile diğer kültürler arasında benzerlik ve farklılıkları fark etme, dinlediklerini anlama ve düşüncelerini sözlü olarak ifade etme süreçlerine etkin katılım gösterdikleri gözlemlenmiştir. Video, görsel, hikâye, şarkı, oyun ve drama gibi farklı yöntemlerin kullanılması çocukların ilgisini canlı tutmuş; özellikle farklı ülkelere ait selamlaşma biçimleri, kıyafetler ve yemekler hakkında konuşurken merak, heyecan ve paylaşım isteği gösterdikleri değerlendirilmiştir. Açık alandaki oyunda yönergeye uyma, sıra bekleme, kurallı hareket etme, koşma ve grup içinde etkileşim kurma becerilerinin desteklendiği görülmüştür. Bazı çocukların farklı kültürleri ifade ederken ek öğretmen desteğine ihtiyaç duyabileceği, bu nedenle somut materyal ve tekrarın yararlı olacağı düşünülmüştür.

**Öğretmen Açısından:** Öğretmenin güne başlama sürecinden değerlendirme bölümüne kadar çocukların aktif katılımını destekleyen, sohbet temelli ve etkileşimli bir öğrenme ortamı oluşturmaya çalıştığı görülmektedir. Etkinliklerde soru-cevap, görsel inceleme, hareket, drama, müzik ve oyun temelli uygulamaların birlikte kullanılması öğrenmeyi destekleyici niteliktedir. Bununla birlikte, aynı gün içinde çok sayıda video ve içerik kullanılması dikkat süresini zorlayabileceğinden, uygulamada seçici davranılması ve daha az sayıda içeriğin daha derin işlenmesi daha etkili olabilir. Ayrıca kültürel farklılıklar ele alınırken çocukların yaş düzeyine uygun, sade, yargılayıcı olmayan ve kapsayıcı bir dil kullanılması önemlidir. Öğretmenin etkinlik geçişlerinde rehberlik edici tutumu ve çocukların bireysel katılımını desteklemesi planın uygulanabilirliğini güçlendirmektedir.

**Program Açısından:** Planın; dil gelişimi, fiziksel gelişim, sosyal-duygusal gelişim ve değerler alanlarını bütünlükten bir yapıda hazırlandığı, özellikle farklı kültürleri tanıma, benzerlik-farklılıkları ayırt etme, saygı geliştirme ve iletişim becerilerini destekleme açısından programla uyumlu olduğu değerlendirilmektedir. Öğrenme sürecinde güne başlama, öğrenme merkezleri, bütünlükten bir etkinlik, açık alan oyunu, erken okuryazarlık ve gün sonu değerlendirme aşamalarına yer verilmesi planın akış bakımından düzenli olduğunu göstermektedir. Ancak bazı bölümlerde içerik yoğunluğunun fazla olduğu, bu nedenle uygulamada sadeleştirme yapılarak çocukların aktif deneyim yaşayacağı etkinliklere daha fazla zaman ayrılmasının planı daha güçlü hâle getireceği düşünülmektedir. Genel olarak planın kazanım ve göstergelerle ilişkili, sınıf içinde uygulanabilir ve çocukların kültürel farkındalıklarını destekleyici nitelikte olduğu söylenebilir.

## 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

[23 Nisan ve Farklı Ülkeler Eğitici Film](#)

[İnsanlar Neden Farklı Giyinirler? - Okul Öncesi Eğitim Video](#)

[Ciciki - Afrika - Eğitici Film](#)

[Gökkuşuğu - Dünya Çocukları Şarkısı - Okul Öncesi Eğitim](#)

[Lemi Abi ve ZuZi | Ülkeler ve Kıtalar](#)

- Japonya: "Kon'nichiwa!" (Merhaba)
- Fransa: "Bonjour!" (Merhaba)
- Brezilya (Portekizce): "Olá!" (Merhaba)
- Türkiye: "Merhaba!"

T.C. MEB OKUL ÖNCESİ EĞİTİM PROGRAMI  
GÜNLÜK PLAN

21/04/2026

Okulun Adı:

Yaş Grubu : 48-72 Ay

Öğretmenin Adı:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

**BİLİŞSEL GELİŞİMİ**

**Kazanım 14.** Zamanla ilgili kavramları günlük yaşamdaki olaylarla ilişkili olarak kullanır.

**Göstergeler**

- Çalışma, dinlenme, eğlenme ve özbakım zamanlarını ayırt eder.
- İşi/görevi kendisine verilen zaman aralığında tamamlamaya çalışır.

**DİL GELİŞİMİ**

**Kazanım 2.** Konuşurken/şarkı söylerken sesini uygun şekilde kullanır.

**Göstergeler**

- Nefesini doğru kullanır.
- Sesinin tonunu ayarlar.
- Sesinin şiddetini ayarlar.

**Kazanım 3.** Dili iletişim amacıyla kullanır.

**Göstergeler**

- Başlatılan konuşmaya katılır.
- Konuşurken jest ve mimiklerini uygun kullanır.
- Karşısındakini etkin bir şekilde dinler.
- Planlarını/duygularını/düşüncelerini/hayallerini anlatır.

**Kazanım 6.** Sözcük dağarcığını geliştirir.

**Göstergeler**

- Dinlediklerinde geçen yeni sözcükleri ayırt eder.
- Dinlediklerinde geçen yeni sözcüklerin anlamını sorar.
- Öğrendiği sözcükleri anlamına uygun kullanır.

**SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM ve DEĞERLER**

**Kazanım 7.** Farklı kültürel özellikleri irdeler.

**Göstergeler**

- Kendi ülkesinin kültürüne ait özellikleri tanıtır.
- Farklı kültürel miras ve varlıkları koruma etkinliklerine katılır.

**Kazanım 20.** İçinde yaşadığı toplumun kök değerlerini içselleştirir.

**Göstergeler**

- Kök değerleri tanır.
- Kök değerlerin isimlerini söyler.
- Kök değerlerle ilgili sorulara yanıt verir.
- Kök değerlerle ilgili düşüncelerini paylaşır.
- Kök değerleri açıklar.
- Kök değerlerle kişilerin davranışlarını ilişkilendirir.

- ☑ Kök değerlere uygun olmayan davranışların sonuçlarını açıklar.
- ☑ Kök değerleri savunur.
- ☑ Kök değerlere uygun davranır.

**Kazanım 21. Estetik değerleri korur.**

#### **Göstergeler**

- ☑ Çevredeki güzelliklere değer verir.
- ☑ Çevredeki güzelliklerin korunmasına özen gösterir.

**Kazanım 22. Sanatın/sanat eserlerinin değerini fark eder.**

#### **Göstergeler**

- ☑ Sanat eserlerinde gördüklerini/işittiklerini söyler.
- ☑ Sanat eserleri ile ilgili duygularını açıklar.
- ☑ Sanat eserlerini kendi bakış açısıyla yorumlar.
- ☑ Sanat eserlerinin korunmasına özen gösterir.

### **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 [Bizim Eşek Şarkısı](#) 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. İlgili öğrenme merkezlerine Türkiye Haritası ve turistik eserler, yöresel oyuncaklar ve biblolar ile ilgili görseller koyulur ve çocukların incelemesine 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:** Ülkemi Tanıyorum ve Turizm Haftası

**Sözcükler:** Turizm, turist, kültür, miras, âdet, gelenek, görenek, ülke

**Değerler:** Vatanseverlik

**Materyaller:** Hikaye kitabı, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, balon, dünya ve Türkiye Haritası

- ["15-22 Nisan Turizm Haftası Okul Öncesi Eğitici Video"](#), ["Ülkeler - Türkiye - Okul Öncesi Eğitici Video"](#) ve ["Canım Kardeşim - Peri Bacaları'nda Büyük Macera - Eğitici Film" Eğitici Film](#) izlenir.

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.

- Çocuklara "Bugün büyük bir keşfe çıkıyoruz!" diyerek çocuklar heyecanlandırılır. "Türkiye'yi geziyor olsaydık nereye gitmek isterdiniz?" sorusu yöneltilerek sohbet edilir. Çocukların yaşadıkları veya görmek istedikleri yerleri anlatmaları teşvik edilir. Çocuklardan yanıt alındıkça, ilgili yerlere ait görselleri internet üzerinden gösterilir.
- Büyük bir Türkiye haritası sınıfa asılır. Mıknatıslarla veya iğnelerle önemli turistik bölgeler belirlenir. "Bu şehirlerde hangi tarihi veya doğal güzellikler var?" sorusu sorularak çocukların düşünmeleri sağlanır.
- İstanbul, Kapadokya, Pamukkale, Antalya, Efes, Göbeklitepe, Nemrut Dağı gibi önemli noktalar üzerinde durulur.
- "Hadi şimdi gözlerimizi kapatalım ve Kapadokya'ya gittiğimizi hayal edelim! Orada neler var? Balonlara binebilir miyiz?" gibi yönlendirmelerle çocukların hayal gücü desteklenir.
- Çocuklara her yıl 15-22 Nisan Turizm Haftası olarak kutlandığı söylenir. Turist nedir? Turizm nedir? Konuları hakkında konuşulur.
- Turist bir ülkeyi ya da bölgeyi görmek, görmek, eğlenmek, spor yapmak, kültürel ve sosyal ihtiyaçlarını karşılamak üzere, ikamet ettiği yerden farklı yerlere giden kişilere turist denildiği söylenir.
- Turizm'in yeni yerler görmek, yeni yemekler tatmak ve farklı insanlarla tanışmak için yapılan yolculuklardır.
- Bunlara örnek olarak kayak merkezleri, müzeler, spor organizasyonları, tarihi mekanlar, doğal güzellikler vb. (Öğretmen bulunulan ilin turistik yerlerini de sayar.), Doğal güzellikleri korumak için neler yapabileceğimiz sorulur ve yanıtlar dinlenir.
- Ülkemizin ve bulunduğumuz şehrin turistik yerleri ve yöresel yemek, kıyafet, adet gelenek ve görenekleri hakkında konuşulur. Kültürel miras ve varlıkları korumanın önemi üzerinde durulur.
- Daha önce öğrenilen parmak oyunu ve tekerlemeler tekrar edilir. "Turist Tekerlemesi" söylenir.

#### TURİST TEKERLEMESİ

Denizde dalga

Hoş geldin abla

Eteğini toplu

Rahat otur abla

Etek buluz  
İngiliz turist

- [Peri Bacaları ve Uçan Balon Masalı - Modern Türk Masalları](#) izlenir.
- "Kapadokya - Sıcak Hava Balonuna Binen Çocuk" sanat etkinliği "[Uçan Balon Şarkısı](#)" eşliğinde yapılır. (Öneriler kısmındaki diğer müzikler de sırası ile açılabilir.

### AÇIK ALANDA OYUN

- Çocuklar açık alana sıra olarak çıkarılır.
- Bahçede serbest oyunlar oynanır.
- Oyun sonunda sırayla sınıfa geri dönülür.

### ERKEN OKURYAZARLIK - OYUN (Bireysel ve Küçük Grup Etkinliği)

**Etkinlik Adı:** Turist Oyunu

**Sözcükler:** Turist

**Değerler:** Vatanseverlik

**Materyaller:** Etkinlik sayfası, kuru boya

- Masalara geçilir ve etkinlik sayfaları dağıtılır. Bakanlığın gönderdiği kitaplar çalışılır.
- "[Turist Oyunu](#)" için hep birlikte daire olunur ve öğretmen oyunun sözlerini söyler çocuklar da turist olarak oyunun sözlerine uygun olarak hareket eder.

#### TURİST OYUNU

Benim bir küçük turist grubum var  
Yürü dersem yürür.  
Bak dersem bakar.  
Otur dersem oturur.  
Kalk dersem kalkar.  
Zıpla dersem zıplar

### 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?
- Bulduğumuz şehrin turistik yerleri neresidir?
- Ülkemizde gittiğin turistik yerler var mı?
- Bir turist bize soru sorduğunda ona nasıl davranmalıyız?
- Ülkemizin güzelliklerini korumak için çöplerimizi nereye atmalıyız?
- Uçan balona binmek ister miydin?

gibi sorular sorularak ertesi gün yapılacak etkinliklerin planlanmasında düşünceleri alınır.

#### Genel Değerlendirme:

**Çocuk Açısından:** Çocukların Türkiye'nin turistik ve kültürel özelliklerini tanıma, kendi yaşantıları ile ilişkilendirme ve duygu-düşüncelerini ifade etme süreçlerine aktif katılım sağladıkları gözlemlenmiştir. Harita çalışmaları, video, şarkı, drama ve sanat etkinlikleri çocukların ilgisini çekmiş; özellikle hayal

kurma ve paylaşım bölümlerinde istekli oldukları değerlendirilmiştir. Açık alan oyunlarında hareket, denge ve sosyal etkileşim becerilerinin desteklendiği görülmüştür.

**Öğretmen Açısından:** Öğretmenin etkinlik sürecinde rehber, yönlendirici ve destekleyici bir rol üstlendiği; soru-cevap, görsel materyal, müzik ve oyun temelli yöntemleri etkili şekilde kullandığı görülmektedir. Farklı öğrenme alanlarını bütünleştirmesi planın güçlü yönlerindedir.

**Program Açısından:** Planın bilişsel, dil ve sosyal-duygusal gelişim alanlarını bütüncül şekilde ele aldığı; özellikle kültürel farkındalık, değerler eğitimi ve iletişim becerileri açısından kazanım ve göstergelerle uyumlu olduğu görülmektedir. Güne başlama, öğrenme merkezleri, bütünleştirilmiş etkinlikler, açık alan oyunu ve değerlendirme aşamalarının yer alması planın akışını güçlü kılmaktadır. Genel olarak planın sınıf ortamında uygulanabilir, kazanımlarla uyumlu ve geliştirmeye açık bir yapıda olduğu değerlendirilmiştir.

### **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:** Bulunduğu ilde turistik, tarihi eser ya da doğal güzellikleri vb. yer varsa gidilebilir.

### **ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER**

Sanat etkinliğinde kilden peri bacaları da yapılabilir.

[Emine Öğretmen'in Turizm Haftası Sanat Etkinliği de eklenmiştir.](#)

[Memleketim Türkiye Hikayesi](#)

[Memleketim Nevşehir Hikayesi](#)

[Memleketim Rize Hikayesi](#)

[Memleketim Denizli Hikayesi](#)

[Memleketim Bursa Hikayesi](#)

[Memleketim Adana Hikayesi](#)

[Memleketim Van Hikayesi](#)

[Memleketim Mardin Hikayesi](#)

[Miniyo ile Türkiye'yi Geziyorum - İSTANBUL](#)

[Miniyo ile Türkiye'yi Geziyorum - İZMİR](#)

[Miniyo ile Türkiye'yi Geziyorum - DENİZLİ](#)

[Pepee ile Kapadokya Macerası Eğitici Film](#)

[Keloğlan - Kapadokya Çizgi Film](#)

[Sıcak Hava Balonu Nasıl Çalışır? - Kapadokya - Okul Öncesi Eğitici Video](#)

[Uçan Balon ve Peri Bacaları Sanat Etkinliği](#)

[Turizm Haftası Sanat Etkinliği](#)

## Gezsen Anadolu'yu Çocuk Şarkısı

### GEZSEN ANADOLU'YU ŞARKISI

Sen ne güzel bulursun  
Gezsen Anadoluyu,  
Dertlerden kurtulursun,  
Gezsen Anadolu'yu.  
Billur ırmakları var,  
Buzdan kaynakları var,  
Ne hoş toprakları var,  
Gezsen Anadolu'yu.  
Orda bahar başkadır,  
Yazlar, kışlar başkadır,  
Ahh... bu diyar başkadır,  
Gezsen Anadolu'yu.

# T.C. MEB OKUL ÖNCESİ EĞİTİM PROGRAMI

## GÜNLÜK PLAN

22/04/2026

Okulun Adı:

Yaş Grubu : 48-72 Ay

Öğretmenin Adı:

### KAZANIM VE GÖSTERGELER

#### BİLİŞSEL GELİŞİMİ

**Kazanım 28.** Atatürk'ün Türk toplumu için önemini açıklar.

##### Göstergeler

- Atatürk'ün getirdiği yenilikleri ifade eder.
- Atatürk'ün getirdiği yeniliklerin önemini anlatır.

#### DİL GELİŞİMİ

**Kazanım 3.** Dili iletişim amacıyla kullanır.

##### Göstergeler

- Karşısındakini etkin bir şekilde dinler.
- Konuşma sırasında göz teması kurar.

#### FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK ÖZELLİKLERİ

**Kazanım 5.** Denge gerektiren hareketleri yapar.

##### Göstergeler

- Belirli bir harekete başlamadan önce dengesini korur.
- Çizgi üzerinde farklı yönde/formda/hızda yürür.
- Hareket hâlindeyken nesne olarak hareketini sürdürür.
- Eşli olarak denge hareketleri yapar.

#### 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.

**Kazanım 14.** Atatürk'ün ülkemize kazandırdığı çağdaş ve demokratik yaşam anlayışını takdir eder.

##### Göstergeler

- Atatürk ile ilgili etkinliklere katılır.
- Atatürk ile ilgili etkinliklerde sorumluluk alır.
- Atatürk ile ilgili duygu ve düşüncelerini farklı yollarla ifade eder.
- Atatürk'ün topluma kazandırdığı değerlere ilişkin duygu ve düşüncelerini farklı yollarla ifade eder.

**Kazanım 20.** İçinde yaşadığı toplumun kök değerlerini içselleştirir.

##### Göstergeler

- Kök değerleri tanıır.
- Kök değerlerin isimlerini söyler.

- ☑ Kök değerlerle ilgili sorulara yanıt verir.
- ☑ Kök değerlerle ilgili düşüncelerini paylaşır.
- ☑ Kök değerleri açıklar.
- ☑ Kök değerlerle kişilerin davranışlarını ilişkilendirir.
- ☑ Kök değerlere uygun olmayan davranışların sonuçlarını açıklar.
- ☑ Kök değerleri savunur.
- ☑ Kök değerlere uygun davranır.

## 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 [23 Nisan Şarkısı](#) hareketleri ile 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. İlgili öğrenme merkezlerine Dünya Haritası, dünya çocukları ile ilgili görseller konur.

### 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-MÜZİK (Bütünleştirilmiş Bireysel ve Büyük Grup Etkinliği)

**Etkinlik Adı:** 23 Nisan

**Sözcükler:** Ulus, bayram, meclis, milletvekili, egemenlik, armağan, başkent

**Değerler:** Vatanseverlik

**Materyaller:** Hikaye kitabı, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, balon ve bayraklar

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.

- Çocuklara yarın 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı olduğu söylenir.
- Bugünün tarihimizde çok önemli olduğu vurgulanır. 23 Nisan 1920'de Mustafa Kemal Atatürk ve arkadaşları tarafından Türkiye Büyük Millet Meclisi'nin açıldığı söylenir.
- Türkiye Büyük Millet Meclisinin işlevi anlatılır.
- Ulusal egemenlik bayramı olarak kutlanan bugün, Atatürk tarafından çocuklara armağan edildiği söylenir.
- Dünyanın çeşitli ülkelerinden gelen çocukların kendi geleneksel kıyafetleriyle gelerek Meclisimizi ziyaret ettikleri söylenir. Meclisimizin Başkent Ankara'da olduğu söylenir.
- [Ulusal Egemenlik nedir? TBMM Çocuk Ali ve Ayşe ile 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı Eğitici Film](#) ve [23 Nisan ve Farklı Ülkeler Eğitici Film](#) izlenir.
- Sanat Etkinliği için masalara geçilir. 23 Nisan sanat etkinliği [Miniyo - 23 Nisan Şarkısı](#) eşliğinde yapılır.
- Sınıf hep birlikte balonlarla süslenir.
- Daha önce seçilen 23 Nisan Şiirleri söylenir.
- [23 Nisan Şenliği - Modern Türk Masalları](#) izlenir.
- [23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramımız Kutlu Olsun Şarkısı](#) söylenir.

## AÇIK ALANDA OYUN

- Çocuklar açık alana sıra olarak çıkılır.
- Bahçede serbest oynanır.
- Oyun sonunda sırayla sınıfa geri dönülür.

## ERKEN OKURYAZARLIK -OYUN (Bireysel ve Küçük Grup Etkinliği)

**Etkinlik Adı:** Balon Taşıma Oyunu

**Sözcükler:**

**Değerler:**

**Materyaller:** Etkinlik sayfası, kuru boya, balon

- Masalara geçilir ve etkinlik sayfaları dağıtılır. Bakanlığın gönderdiği kitaplar çalışılır.
- [Kafa Kafaya Balon Taşıma Oyunu](#) oynanır.
- Bunun için dört çocuk seçilir ikişerli olacak balonu yere düşürmeden taşımaya çalışırlar.
- Düşürmeden topu taşıyan grup oyunu kazanır.
- 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 Günü Değerlendirme:** Çocuklara gün boyunca yapılan etkinlikler aşağıdaki cümlelerle hatırlatılır:

- Bugün neler yaptık/öğrendik?
- 23 Nisan'ı bize kim armağan etti?
- 23 Nisan 1920'de ne oldu?
- Sınıfı niçin süsledik?
- Sınıfı süslemek hoşuna gitti mi?
- 23 Nisan şarkımızı sevdi mi?
- 23 Nisan bayramı seni heyecanlandırıyor mu?
- Yaptığımız sanat etkinliğini beğendi mi?
- Oyun etkinliğimizi sevdi mi?

gibi sorular sorularak ertesi gün yapılacak etkinliklerin planlanmasında düşünceleri alınır.

### **Genel Değerlendirme:**

**Çocuk Açısından:** Çocukların 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı'nın anlam ve önemini kavrama sürecine aktif katılım sağladıkları gözlemlenmiştir. Şarkı, şiir, video, sanat ve oyun etkinlikleri sayesinde çocukların öğrenmeye karşı istekli ve motive oldukları görülmüştür. Grup etkinliklerinde iş birliği yapma, yönergelere uyma ve kendini ifade etme becerilerinin desteklediği değerlendirilmiştir. Etkinliklerin çocukların hem bilişsel hem de sosyal-duygusal gelişimlerine katkı sağladığı gözlemlenmiştir.

**Öğretmen Açısından:** Öğretmenin süreç boyunca rehberlik edici, destekleyici ve çocuk merkezli bir yaklaşım sergilediği görülmektedir. Farklı öğretim yöntem ve tekniklerini etkili bir şekilde kullanarak öğrenme ortamını zenginleştirdiği değerlendirilmiştir. Etkinliklerin planlı ve akıcı ilerlemesi, sınıf yönetimini kolaylaştırmış ve çocukların etkin katılımını desteklemiştir. Öğretmenin çocukların ilgisini canlı tutan ve öğrenmeyi eğlenceli hâle getiren bir yaklaşım sergilediği görülmektedir.

**Program Açısından:** Planın bilişsel, dil, fiziksel ve sosyal-duygusal gelişim alanlarını bütüncül bir şekilde desteklediği ve kazanım-göstergelerle uyumlu olduğu görülmektedir. Milli değerler, vatanseverlik ve Atatürk bilinci kazandırmaya yönelik içeriklerin programa uygun şekilde ele alındığı değerlendirilmiştir. Günlük akışın düzenli ve dengeli olması, etkinlikler arası geçişlerin planlı şekilde yapılandırılması planın uygulanabilirliğini güçlendirmiştir. Genel olarak planın programla uyumlu, zengin içerikli ve etkili bir öğrenme süreci sunduğu sonucuna ulaşılmıştır.

### **AİLE/TOPLUM KATILIMI:**

**Aile Katılımı:** Ailelere haber mektubu ile o gün işlenen konu hakkında bilgilendirme yapılır. 23 Nisan Etkinliklerine çocukları ile birlikte katılmaları söylenir. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

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

**Toplum Katılımı:**

### **ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER**

[RGG Ayas - 23 Nisan Çocuk Bayramı - Çizgi Film](#)

[23 Nisan Sanat Etkinliği](#)

[23 Nisan Hikâyesi](#)

[Bir Dünya Bırakın Çocuklara Şarkısı](#)

[23 Nisan Şiirleri \(8 Şiir\)](#)

## 23 Nisan Tekerlemesi

### 23 NİSAN TEKERLEMESİ

Okudu yazdı Subay oldu

Savaşlara girdi düşmanı kovdu

Bize 23 Nisanı armağan etti

Kimdir bu?

Atatürk

# T.C. MEB OKUL ÖNCESİ EĞİTİM PROGRAMI

## GÜNLÜK PLAN

24/04/2026

Okulun Adı:

Yaş Grubu : 48-72 Ay

Öğretmenin Adı:

### KAZANIM VE GÖSTERGELER

#### BİLİŞSEL GELİŞİMİ

**Kazanım 3.** Algıladıklarını hatırladığını gösterir.

##### Göstergeler

- Nesne/durum/olayı bir süre sonra yeniden söyler.
- Hatırladıklarını yeni durumlarda kullanır.

**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 23.** Seçenekler arasında karar verir.

##### Göstergeler

- Seçenekleri belirler.
- Seçeneklerin olumlu/olumsuz yönlerini sorgular.
- Seçenekler arasında tercih yapar.
- Tercih ettiği seçeneği/kararı uygular.
- Kararının sonuçlarına göre yeni seçenekler geliştirir.

#### DİL GELİŞİMİ

**Kazanım 5.** Söz dizimi kurallarına göre cümle kurar.

##### Göstergeler

- Cümlelerin öğelerini doğru şekilde sıralayarak konuşur.
- Cümlelerdeki hatalı sıralamayı düzeltir.
- Düz cümle kurar.
- Soru cümlesi kurar.
- Birleşik cümle kurar.

**Kazanım 10.** Sözel olarak özgün ürünler oluşturur.

##### Göstergeler

- Olay örgüsünü/şiiirni/öyküyü dinlemeden önce başlık üretir.
- Cümlelerin/olay örgüsünün/öykünün sonucunu tahmin eder.
- Cümle/olay örgüsü/öykü/şiiir/bilmece/tekerlemeleri tamamlar.
- Cümle/olay örgüsü/bilmece/şiiir/tekerleme ya da özgün bir öykü oluşturur.
- Olay örgüsünü/şiiirni/öyküyü dinledikten sonra başlık üretir.

**Kazanım 11. Okuma farkındalığı gösterir.**

**Göstergeler**

- Yazılı materyaller hakkında konuşur.
- Yetişkinden kendisine kitap okumasını ister.
- Okumanın günlük yaşamdaki önemini açıklar.
- Farklı çocuk edebiyatı ürünlerini ayırt eder.
- Okuma materyallerinin bölümlerini gösterir.
- Okuma materyallerini kullanarak okuyormuş gibi yapar.
- Her çocuk kitabının yazarının, resimleyeninin, yayınevinin olduğunu söyler.
- Adını yazılı bir şekilde gördüğünde tanır.

**Kazanım 12. Yazı farkındalığı gösterir.**

**Göstergeler**

- Çevresindeki yazıları gösterir.
- Yazı ve resmi birbirinden ayırır.
- Yazının işlevini söyler.
- Yazılı materyallerde noktalama işaretlerini gösterir.
- Noktalama işaretlerinin işlevini açıklar.
- Büyük ve küçük harfleri ayırt eder.
- Yazının günlük yaşamdaki önemini açıklar.

**Kazanım 13. Yazı yazma öncesi becerileri gösterir.**

**Göstergeler**

- Yazı ve çizimin bir arada olduğu ürünler oluşturur.
- Yazı yazmayı taklit eder.
- Yazdığı işaretlerin/karalamaların anlamını açıklar.

## FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK ÖZELLİKLERİ

**Kazanım 9. Özgün çizimler yaparak kompozisyon oluşturur.**

**Göstergeler**

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

## KAVRAMLAR

**Zıt:** Aynı, farklı benzer

**Geometrik Şekiller:** Küre, küp, silindir, piramit, kenar, köşe

## 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 [Dinozor - Onur Erol 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. İlgili öğrenme merkezlerine yeni kitaplar koyulur ve incelemeleri için teşvikte bulunulur.

### 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- MÜZİK (Bütünleştirilmiş Bireysel ve Büyük Grup Etkinliği)

**Etkinlik Adı:** Dünya Kitap Günü ve Noktalama İşaretleri

**Sözcükler:** Kütüphane, kitap, yazar, yayınevi, çizer

**Değerler:** Sorumluluk

**Materyaller:** Hikaye kitabı, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

- Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.
- Çocuklara bugün Dünya Kitap Günü olduğu söylenir. Kütüphaneler haftasında izlenen [Kelimelere Yolculuk - Kitap Nasıl Hazırlanır?](#) hatırlatılır, artık kitapların nasıl oluştuğu ile ilgili bilgi sahibi oldukları söylenir.
- "Kitabı nasıl çevirmeliyiz? Kitaba karşı nasıl davranmalıyız? Kitabı yıpratmadan nasıl kullanabiliriz?" soruları üzerinden sohbet edilir. Çocukların görüşleri dinlenir ve doğru kullanım davranışları üzerine birlikte düşünmeleri sağlanır.

- Sohbetin ardından öğretmen bir kitap üzerinden model olur; sayfaların dikkatli ve yavaş çevrilmesi, kitabın yere atılmaması, sayfaların katlanmaması ve etkinlik sonunda yerine özenle bırakılması uygulamalı olarak gösterilir. Ardından çocuklar da kitapları doğru kullanma davranışlarını birebir deneyimler.
- Bu süreçte kitaplara karşı sorumluluk bilinci desteklenir ve sorumluluk değeri çocuklara yalnızca sözel olarak değil, yaşantı yoluyla kazandırılır.
- [Çekirdek Hikaye Kitabı](#) gösterilir ve kapağındaki resim sorulur, isminin ne olabileceği tahmin edilmeye çalışılır.
- Kitabın yazar, çizer ve yayınevi isimleri okuma yönü gösterilerek okunur. Kitabın sayfaları çevrilir ve içerisinde yazı olmadığına dikkat çekilir. Kitabın resimlerine bakarak hikaye oluşturulur.
- Çocuklara "Noktalama İşaretleri" ne demek? Diye sorulur. Hikaye oluştururken bazı cümleleri söylerken durduğumuza dikkat çekilir.
- Mesela; Çocuk kedisi ile gezintiye çıkmıştı. Sarı sarı çiçekler gördü ve bisikletinden inerek çiçeklere baktı. Acaba bu çiçeklerin adı neydi?
- Çocuklara "bakın burada bir soru da sorduk, acaba bu cümlelerin sonuna noktalama işaretleri neden geliyor olabilir?" Diye sorulur.
- Büyük boy noktalama işareti görselleri gösterilerek "Bu işaret neye benziyor?", "Daha önce nerede gördünüz?" gibi sorular sorularak çocukların dikkatini çekilir. Her bir noktalama işaretinin ne anlama geldiği basit ve anlaşılır bir dille açıklanır.
- **Nokta (.)**: "Cümle bittiğinde konur. Artık yeni bir şey söyleyeceğiz demektir."
- **Soru İşareti (?)**: "Bir şey sorarken cümlenin sonuna konur. Cevap bekliyoruz demektir."
- **Ünlem İşareti (!)**: "Şaşırdığımızda, sevindiğimizde, korktuğumuzda veya birine seslendiğimizde cümlenin sonuna konur. Duyularımızı belirtir."
- Üzerinde farklı cümlelerin yazılı olduğu kartlar gösterilir ve çocuklardan cümlenin sonundaki ( ) boşluğa hangi noktalama işareti gelmesi gerektiğini tahmin etmeleri istenir.
- **Örneğin:**  
"Bugün hava çok güzel." (Nokta - Sakin bir şekilde okunur)  
"Dışarı çıkabilir miyiz?" (Soru işareti - Sorar gibi okunur)  
"Yaşasın!" (Ünlem işareti - Heyecanlı bir şekilde okunur)
- Masaya noktalama işaretlerinin olduğu kağıtlar koyulur.(Kağıtların arkasına mıknatıs koyulabilir ya da çift taraflı bant yapıştırılabilir.) Çekirdek Kitabının resimlerine bakarak oluşturulan hikaye metni cümle cümle tahtaya ya da kağıda yazılır ve vurgulanarak okunmaya başlanır. Noktalama işaretlerinin olması gereken yerlerde duraksanır ve boşluk bırakır. Boşluk olan yere gelindiğinde çocuklara dönülerek ve "Buraya hangi sihirli işareti koymalıyız?" diye sorulur.
- Çocuklar boşluğa uygun olabilecek noktalama işaretlerini tahmin ederler. Her bir tahmin için neden o işareti seçtiklerini açıklamaları teşvik edilir. **Örneğin:**  
"Nokta koymalıyız çünkü cümle bitti."  
"Soru işareti koymalıyız çünkü bir şey soruyor."  
"Ünlem işareti koymalıyız çünkü çok şaşırmış."
- Çocukların fikirlerini dinledikten sonra çocuklar arasından seçilen bir "Noktalama Sihirbazı" doğru olan veya hikayeye en uygun olan noktalama işareti görselini alır ve boş bırakılan yere koyar.
- Masaya öğretmen çember koyar ya da tahta kalem ile çizer. Her birinin içerisine nokta, soru işareti, ünlem ve virgül koyulur.
- Öğretmen kısa cümleler söyler, öğrenciler doğru karta elini koyar.  
"Ben elma yedim" → (Nokta).  
"Merhaba!" "Dikkat et!" → (Ünlem)  
"Ne yapıyorsun". "Parka ne zaman gideceğiz?" → (Soru işareti)  
"Karpuz, muz, elma", "Ankara, İzmir, İstanbul" → (Virgül)

- Doğru cevabı bulan çocuk alkışlanır.
- Masalara geçilir. Çocuklara boş A4 sayfası verilir ve kendi hikaye kitaplarını oluşturmaları ya da kitap ayracı yapma seçenekleri sunulur. Seçilen etkinliğe göre de boyama materyalleri seçilir. Etkinlik [Kitaplar - Tıngır Mıngır Çocuk Şarkıları](#) eşliğinde yapılır.
- Daha önce öğrenilen [Kitap Adam Şarkısı](#) söylenir.

### KİTAP ADAM ŞARKISI

Kitap adam, hey hey hey  
Sayfayı çevir, fış fış fış  
Bilgi verir, hmm hmm hmm  
Eğlendirir, hah hah hah  
Rengarenktir, bim bam bom  
Rafta oturur, tik tak tok  
Kitap adam okunur, lay lay lom x2

### AÇIK ALANDA OYUN

- Sonrasında açık alana sıra olarak çıkılır.
- Bahçede serbest oynanır.
- Daha sonra sırayla sınıfa geri dönülür.

### ERKEN OKURYAZARLIK (Bireysel ve Küçük Grup Etkinliği)

**Etkinlik Adı:** 3 Boyutlu Şekiller

**Sözcükler:** 3 boyut, silindir, piramit, küp, küre

**Değerler:**

**Materyaller:** Etkinlik sayfası, kuru boya

- Daha önce öğrenilen geometrik şekiller tekrar edilir.
- Masaya küre, küp, pramit, silindir şekiller ya da bu şekillere benzeyen nesnelere koyulur.
- 3 Boyutlu nesnelere hakkında konuşulur.
- Daha önce öğrendiğimiz geometrik şekillerle, 3 boyutlu geometrik şekillerin aynı, farklı ve benzeyen yerleri konuşulur.
- [3 Boyutlu Geometrik Şekilleri Öğreniyorum | Okul Öncesi Çocuklar İçin Eğitici Video](#)
- [Pırl - Geometrik Şekiller - Eğitici Film](#) izlenir.
- Masalara geçilir ve etkinlik sayfaları dağıtılır. Bakanlığın gönderdiği kitaplar çalışılır.

### 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?
- Kitabı yazan kişiye ne denir?
- Kitaplara karşı nasıl davranmalıyız?
- Daha önce öğrendiğimiz geometrik şekiller hangileriydi?
- Şimdi öğrendiğimiz geometrik şekillerin daha önce öğrendiğimiz geometrik şekillerle benzer ve farklı yönleri hangileridir?
- Bugün hangi işaretleri öğrendik?

- Noktalama işaretlerini gördüğünüz başka nereler var?
- Yazıları kitaplardan başka nerelerde görürsünüz?

gibi sorular sorularak ertesi gün yapılacak etkinliklerin planlanmasında düşünceleri alınır.

### Genel Değerlendirme:

**Çocuk Açısından:** Çocukların gün boyunca kitap, yazar, çizer, yayınevi ve noktalama işaretleri ile ilgili kavramlar üzerinde konuşarak dil gelişimlerini destekledikleri gözlemlenmiştir. Kitap inceleme, görsellerden hikâye oluşturma ve kendi ürünlerini hazırlama süreçlerinde hayal güçlerini, ifade becerilerini ve okuma-yazma farkındalıklarını kullanabildikleri görülmüştür. Noktalama işaretlerini ayırt etme, cümle sonlarına uygun işaretleri seçme ve üç boyutlu geometrik şekilleri inceleme etkinliklerinde çocukların dikkat, karşılaştırma, eşleştirme ve hatırlama becerilerinin desteklendiği değerlendirilmiştir. Etkinliklere genel olarak istekli katılım sağladıkları, seçim yapma fırsatı verilen bölümlerde ise karar verme becerilerini yansıttıkları görülmüştür.

**Öğretmen Açısından:** Öğretmenin gün içerisinde çocukları karşılamadan öğrenme merkezlerine yönlendirmeye, geçişlerden büyük grup etkinliklerine kadar süreci planlı ve akıcı biçimde yürüttüğü değerlendirilmiştir. Çocukların aktif katılımını destekleyen soru-cevap, tahmin etme, hikâye oluşturma, materyal seçme ve uygulama temelli etkinlikler sayesinde öğrenme süreci zenginleştirilmiştir. Öğretmenin somut materyaller, görseller, müzik, hikâye ve oyun temelli uygulamalarla kavramları çocukların gelişim düzeyine uygun şekilde sunduğu görülmüştür. Ayrıca bireysel farklılıklara fırsat tanıyan seçeneikli çalışmaların çocukların derse katılımını artırdığı düşünülmektedir.

**Program Açısından:** Planın bilişsel gelişim, dil gelişimi, fiziksel gelişim ve erken okuryazarlık alanlarını bütüncül biçimde ele aldığı görülmektedir. Günlük plan içerisinde yer alan etkinliklerin kazanım ve göstergelerle uyumlu olduğu; özellikle okuma farkındalığı, yazı farkındalığı, özgün ürün oluşturma, geometrik şekilleri tanıma ve karar verme becerilerini desteklediği değerlendirilmiştir. Türkçe, sanat, müzik, açık alan oyunu ve erken okuryazarlık etkinliklerinin birbiriyle ilişkili biçimde kurgulanmış olması öğrenmenin pekişmesini desteklemektedir. Aile katılımına yer verilmesi de okul ile ev arasındaki öğrenme bütünlüğünü güçlendiren bir unsur olarak değerlendirilmektedir.

### AİLE/TOPLUM KATILIMI:

**Aile Katılımı:** Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Çocuklarla evde ve çevrede gördükleri geometrik şekiller ve 3 boyutlu geometrik şekiller hakkında konuşmaları istenir. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

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

### Toplum Katılımı:

#### ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

[Noktalama İşaretleri Şarkısı](#)

[Noktalama İşaretleri Kahramanları Hikayesi](#)

[Kitapları Sevdiren Şarkı - Bella Mella Mee](#), [Güzel Kitabım Şarkısı](#), [Kitap Okuma Alışkanlığı Şarkısı](#)

[Kitap Sevgisi Çocuk Şarkısı](#)

[Canım Kardeşim/Kitap Okuma Güzeldir/Eğitici Film](#)

[10 Kitap Parmak Oyunu](#)

#### ON KİTAP

Bir kitap, iki kitap, üç kitap, dört kitap, beş kitap

Beşte burda kitap,  
Oldu sana on kitap

### NOKTALAMA İŞARETLERİ

Kim nerede nasıl  
Öğrenmek istiyorsan haydi bana katıl  
Merak edince her şeyi  
Ekle sonuna soru işaretini

Şaşkınlığımı korkumu  
Endişemi heyecanımı  
Hem sözümü hem cümlemi  
Ünlem işareti anlatır beni

Sıralarken sözlerimi  
O anlamlandırır beni  
Girer kelimelerin arasına  
Virgül olmazsa olur karmaşa

Tek kelime de olur, bir sürü de  
Yeter ki olsun bir cümle  
Sonlandırır bir düşünceyi  
Minnacık bir noktanın kendisi

**İpek HALLAÇ ÖZBEY tarafından Anneninokulu için yazılmıştır. İpek HALLAÇ ÖZBEY'e Teşekkür Ederiz.**

T.C. MEB OKUL ÖNCESİ EĞİTİM PROGRAMI  
GÜNLÜK PLAN

27/04/2026

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 9.** Sayı farkındalığı gösterir.

**Göstergeler**

- Gösterilen sayının kaç olduğunu söyler.
- Söylenen sayıyı gösterir.

**Kazanım 10.** Sayma becerisi sergiler.

**Göstergeler**

- İleriye/geriye doğru ritmik sayar.
- Gösterilen gruptaki nesnelere sayar.
- Belirtilen sayı kadar nesne/varlığı gösterir.
- Bir sayıdan önce ve sonra gelen sayıyı söyler.
- Sıra bildiren sayıyı söyler.
- Nesne grupları ile sayıları eşleştirir.
- Grup hâlindeki nesnelerin/varlıkların sayısını saymadan hızlıca söyler.

**DİL GELİŞİMİ**

**Kazanım 4.** Konuşurken dil bilgisi yapılarını kullanır.

**Göstergeler**

- Konuşmalarında isimlere yer verir.
- Konuşmalarında fiillere yer verir.
- Konuşmalarında sıfatlara yer verir.

**Kazanım 6.** Sözcük dağarcığını geliştirir.

**Göstergeler**

- Zıt/eş anlamlı/eş sesli sözcükleri kullanır.
- Sözcüklerin anlamını benzetme/metaforlar yoluyla açıklar.
- Bağlamdan yola çıkarak bilmediği sözcüklerin anlamını tahmin eder.

**FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK ÖZELLİKLERİ**

**Kazanım 2.** Büyük kaslarını koordineli kullanır.

## Göstergeler

- ☑ Kol ve bacaklarını eş zamanlı hareket ettirir.
- ☑ Farklı yönde/formda/hızda yürür

## KAVRAMLAR

**Zıt:** Sivri Küt

## 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 "[Sivrisinek- Onur Erol](#)" "[Bunny Hop \(Speed up\) Body Percussion - Alkışla \(Hızlanan\) Beden Perküsyonu](#)" 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:** Sivri Küt Kavramı

**Sözcükler:** Sivri, küt, kaktüs, çöl

**Değerler:**

**Materyaller:** Çalışma kağıtları, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, kürdan, çatal, sınıfta olan sivri küt olan nesnelere, ritim çubukları, sandalye

- ["Sivri Küt - Kare - Eğitici Film"](#) ve ["Kumlu Çöl - Kare- Eğitici Film"](#) izlenir.
- Sanat Etkinliği için masalara geçilir. ["Kaktüs Nasıl Çizilir?"](#), ["Kaktüs Yapımı"](#) sanat etkinliği ["Arkadaşım Bıdı Çöl Şarkısı"](#) eşliğinde yapılır.

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

- Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.
- Çocuklara sivri ve küt uçlu nesnelere resimlerini veya gerçek nesnelere göstererek çocukların dikkatleri çekilir. "Bu nesnelere gördüğünüz farklılıklar neler olabilir?" şeklinde sorular sorularak çocukların gözlemlerlemeleri teşvik edilir. Çocuklara "Çevremizde bazı şeyler çok keskin ve batıcı olabilirken bazıları daha yumuşak ve yuvarlaktır, hiç düşündünüz mü?" diye sorulur.
- **Sivri:** "Ucu ince, batıcı ve keskin olan şeylere sivri deriz." (Örnek resimler ve nesnelere gösterilir: iğne ucu, çivi, üçgenin köşesi).
- **Küt:** "Ucu yuvarlak, düz veya kalın olan, batıcı ve keskin olmayan şeylere küt deriz." (Örnek resimler ve nesnelere gösterilir: taş, silgi, dairenin kenarı).
- "Sizce bu nesnelere hangileri sivri, hangileri küt?" Çocukların tahminlerini alarak nesnelere iki gruba ayırır.
- Çocuklara dokunsal materyalleri (güvenli hale getirilmiş) inceleme fırsatı verilir. "Dokunduğunuzda nasıl hissediyorsunuz? Ucu ince mi, kalın mı?" gibi sorularla deneyimlerini ifade etmeleri sağlanır.
- Üzerinde sivri ve küt uçlu nesnelere resimleri olan kartları karıştırarak yere veya masaya dizilir.
- Çocuklardan sırayla bir kart seçmeleri ve karttaki nesnenin sivri mi yoksa küt mü olduğuna karar vermeleri istenir.
- Önceden hazırlanmış "Sivri" ve "Küt" yazan iki ayrı kutuya veya alana doğru kartı yerleştirmeleri istenir.
- "Oyun hamurunuzla sivri bir ucu olan bir şekil yapabilir misiniz? Şimdi de küt bir ucu olan bir şekil yapın." Denir.
- Çocuklar yaptıkları şekilleri birbirlerine gösterir ve "Bu sivri mi, küt mü?" şeklinde sorular sorarak kavramı pekiştirirler.
- Çocuklara hiç kaktüs görüp görmediklerini sorulur. Dikkat çekmek için üzerinde farklı boyutlarda ve şekillerde kaktüs resimleri olan resim gösterilir. "Bu bitkilerin üzerinde gördüğünüz farklı şeyler neler?" sorusu yöneltilir. Kaktüsün sivri batan dikenleri olduğu, içinde su bulunduğu, çöllerde ve tropik bölgelerde yetiştiği, sıcaklık ve kuraklığa dayanıklı bir bitki olduğu söylenir. Çocuklara gerçek kaktüs gösterilir ve kaktüslerin üzerindeki dikenler ve gövdeler yakından incelenir. "Bu dikenler nasıl görünüyor? Uçları ince mi, kalın mı?" soruları sorulur. "Bu dikenlere dokunursak ne hissedebiliriz?" (Dokunulmamasına dikkat edilir, sadece görsel ve sözel anlatım). "O zaman dikenler için ne diyebiliriz?" (Sivri) diye sorulur. Gerçek kaktüs (güvenli bir mesafede ve öğretmen kontrolünde) büyüteçlerle incelenir. Çocukların gözlemleri alınır. "Sivri olan dikenler kaktüsü neyden koruyor olabilir?" (Hayvanlardan) şeklinde yönlendirici sorular sorar.
- ["Sivri Küt Kavramı Flash Kartları ve Slayt Gösterisi"](#) izlenir. Slayttaki sorular sorulur.
- Daha önce öğrenilen parmak oyunu ve tekerlemeler tekrar edilir. ["Altın Top Sayışma Tekerlemesi"](#) söylenir.

### ALTIN TOP TEKERLEMESİ

İğne battı canımı yaktı,

Tombul kuş arabaya koş,

Arabanın tekeri

İstanbul un şekeri,

Hop hop altın top,

Bundan başka oyun yok...

- ["Bay Sivri ile Bayan Küt Hikâyesi"](#) izlenir.
- ["Çoçi Ritim Çalışması"](#) ritim çubukları ve sandalye kullanarak yapılır.

### AÇIK ALANDA OYUN

- Çocuklar açık alana sıra olarak geçerler.
- Bahçede serbest oynanır ve daha sonra sıraya geçilir, sessiz bir şekilde sınıfa gidilir.

## ERKEN OKURYAZARLIK-OYUN-MATEMATİK (Bütünleştirilmiş Bireysel ve Büyük Grup Etkinliği)

**Etkinlik Adı:** Kurt Baba Oyunu/14 Sayısı

**Sözcükler:**

**Değerler:**

**Materyaller:** Etkinlik sayfası, kuru boya

- Masalara geçilir ve etkinlik sayfaları dağıtılır. Bakanlığın gönderdiği kitaplar çalışılır.
- "Kurt Baba Oyunu" oynanır. Çocuklar çember haline getirilir, ortaya bir tane kurt baba seçilir. 'Kurt Baba' oyunu (ormanda gezer iken, kurt babaya rastlamışken, kurt baba, kurt baba ne yapıyorsun?) sözleri söylenerek oynanır.
- Kurt Baba da herhangi bir davranışı söyleyip hareketleriyle birlikte yapar (örn: dişlerimi fırçalıyorum). Diğer çocuklar da aynı hareketi yaparlar. Çocuklar birkaç kez sorduktan sonra Kurt Baba: Sizi yiyorum, der ve diğer çocukları yakalamaya çalışır. Oyun başka Kurt Baba seçilerek devam edilir.
- Çocuklara: 1 ve 3 el ele tutuşup kocaman bir 13 olmuşlardı, hatırlıyor musunuz? Bugün 3 numaranın biraz dinlenmesi gerekiyormuş. 1 rakamı parkta yine tek başına yürürken, uzaktan bir ses duymuş: *Tık tık tık!* Bir de bakmış ki, hani şu masaya oturduğumuz sandalyeye çok benzeyen ama ters dönmüş bir arkadaşı geliyor! Kim olabilir bu?" (Çocukların tahminleri alınır). Öğretmen 14 rakamını hikayeleştirerek anlatır.
- "Evet, bu bizim dostumuz 4 rakamıymış! 4 rakamı gelmiş, 1'in yanına durmuş ve 'Hadi bugün de biz birlik olalım, gücümüzü birleştirelim!' demişler. El ele tutuştukları an o kadar neşelenmişler ki isimleri birden **14** oluvermiş!"
- Sınıftaki nesnelere (lego, kalem veya çubuk) 14 tanesi yan yana dizilir. Çocuklarla birlikte sayım yapılır. 10. nesneye gelindiğinde, bu 10 nesne bir kabın içine alınarak "Burası bizim 10'lu grubumuz oldu!" denir. Yanında dışarıda kalan 4 nesne gösterilerek 10 ve 4'ün toplamı ile 14 sayısına ulaşıldığı vurgulanır. Çocuklardan 14 kere zıplamaları istenir. 10. zıplayıta kısa durulur, son 4 zıplayıt "Onbir, oniki, onüç, ondört!" diyerek ritmik bir şekilde tamamlanır. Ardından parmaklarla havada dev bir "14" çizilir. Tahtada sayı dizisi görsel olarak hazırlanır (... 10 - 11 - 12-13-14 ...). 13 sayısından önce ve sonra gelen sayılar çocuklara buldurulur. Çocukların düşünceleri için '12'den önce hangi sayı gelir? Peki 12'den sonra hangi sayı gelir?' soruları yöneltilir ve doğru cevaplar birlikte tekrar edilir. (daha önce öğrenilen sayılar için de önceki ve sonraki sayılar buldurulur.)
- 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?
- Bugün yaptığımız etkinliklerden hangisini yapmak sizi mutlu etti.
- Kaktüs nasıl bir bitkidir?
- Sivri olan nesnelere nelerdir?
- Küt olan nesnelere nelerdir?
- Eline sivri bir nesne batarsa ne hissedersin?

gibi sorular sorularak ertesi gün yapılacak etkinliklerin planlanmasında düşünceleri alınır.

### Genel Değerlendirme:

**Çocuk Açısından:** Çocukların gün boyunca sivri ve küt kavramlarını aktif katılım göstererek öğrendikleri gözlemlenmiştir. Nesnelere inceleme, karşılaştırma ve sınıflandırma etkinliklerinde dikkat, gözlem ve ifade becerilerini kullandıkları görülmüştür. Sanat, oyun ve hikâye etkinlikleri sayesinde çocukların öğrenme sürecine istekle katıldıkları ve kavramları günlük yaşamla ilişkilendirebildikleri değerlendirilmiştir. Açık alan ve ritim çalışmaları ile fiziksel gelişimlerinin de desteklendiği gözlenmiştir.

**Öğretmen Açısından:** Öğretmenin etkinlikleri planlı, akıcı ve çocukların gelişim düzeyine uygun şekilde uyguladığı değerlendirilmiştir. Süreç boyunca soru-cevap, gözlem, deneyimleme ve oyun temelli öğrenme yöntemlerinin etkili bir şekilde kullanıldığı görülmüştür. Somut materyaller, görseller ve hareketli etkinliklerle öğrenme süreci zenginleştirilmiş; çocukların aktif katılımı desteklenmiştir. Sınıf yönetimi ve geçişlerin düzenli şekilde sağlandığı gözlemlenmiştir.

**Program Açısından:** Planın bilişsel, dil ve fiziksel gelişim alanlarını bütüncül olarak desteklediği görülmektedir. Etkinliklerin kazanım ve göstergelerle uyumlu olduğu, özellikle kavram öğrenimi, dil kullanımı ve büyük kas becerilerini desteklediği değerlendirilmiştir. Oyun, sanat, müzik ve erken okuryazarlık etkinliklerinin bir arada sunulması öğrenmenin kalıcılığını artırıcı niteliktedir. Aile katılımına yer verilmesi de öğrenmenin ev ortamında desteklenmesine katkı sağlamaktadır.

### 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

# T.C. MEB OKUL ÖNCESİ EĞİTİM PROGRAMI

## GÜNLÜK PLAN

28/04/2026

Okulun Adı:

Yaş Grubu : 48-72 Ay

Öğretmenin Adı:

### KAZANIM VE GÖSTERGELER

#### BİLİŞSEL GELİŞİMİ

**Kazanım 1.** Nesneye/duruma/olaya yönelik dikkatini sürdürür.

##### Göstergeler

- Dikkat edilmesi gereken nesneye/duruma/olaya odaklanır.
- Dikkatini çeken nesneye/duruma/olaya yönelik sorular sorar.
- Dikkatini çeken nesne/durum/olay ile ilgili bir ya da birden fazla özelliği/niteliği söyler.

**Kazanım 2.** Nesnelerin/varlıkların özelliklerini açıklar.

##### Göstergeler

- Nesnelerin/varlıkların adını söyler.
- Nesneleri/varlıkları inceler.
- Nesnelerin/varlıkların benzer yönlerine örnekler verir.
- Nesnelerin/varlıkların farklı yönlerine örnekler verir.

#### DİL GELİŞİMİ

**Kazanım 1.** Sesleri ayırt eder.

##### Göstergeler

- Sesin kaynağını söyler.
- Verilen sese benzer sesler çıkarır.

#### FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK ÖZELLİKLERİ

**Kazanım 2.** Büyük kaslarını koordineli kullanır.

##### Göstergeler

- Farklı yönde/formda/hızda yürür.
- Farklı yönde/formda/hızda koşar.
- Bir hareketten diğerine seri bir şekilde geçiş yapar.

**Kazanım 12.** Bedeniyle ilgili temizlik kurallarını uygular.

##### Göstergeler

- Elini/yüzünü yıkar.
- Tuvalet gereksinimine yönelik işleri yapar.
- Beden temizliğiyle ilgili araç gereçleri kullanır.

#### SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM VE DEĞERLER

**Kazanım 16.** Sürdürülebilir yaşam için gerekli olan varlıkları korumayı alışkanlık hâline getirir.

##### Göstergeler

- Canlı varlıklara saygı gösterir.
- Canlı varlıkları korur.

#### KAVRAMLAR

**Zıt:** Canlı-cansız

## 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](#) hareketleriyle hep birlikte yapılır. [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. 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 karada, havada, suda yaşayan hayvanlar ile ilgili görseller koyulur ve çocukların incelemesine 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:** Karada, Havada, Suda Yaşayan Hayvanları Öğreniyorum

**Sözcükler:** Farklı hayvan isimleri, barınak

**Değerler:** Saygı

**Materyaller:** Hikaye kitabı, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce  
Üstlerine zıplarım.

- [Havada - Karada - Denizde Yaşayan Canlılar Eğitici Video, Hangi Hayvan Ne Yer?](#) ve [Hayvanat Bahçesi Eğitici Film](#) izlenir. Hayvanların doğal yaşam alanlarından koparılmasının etkileri üzerine kısa bir beyin fırtınası yapılır. "Hayvanat bahçesinde yaşamak her hayvan için uygun mudur?", "Bir hayvanın yuvasını bozarsak ne olur?", "İnsanlar doğaya zarar verirse hangi canlılar etkilenir?" şeklinde çocuklara sorular sorulur.

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

- Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.
- Çocuklarla hayvanlar, özellikleri ve yaşadıkları yerler hakkında sohbet edilir.
- Bazı hayvanların havada, bazılarının karada, bazılarının suda, bazılarının ise hem karada hem suda yaşadığı hayvanların resimler üzerinden hayvan yuvaları incelenir. Çocuklara "Bu resimde hayvanın evini diğerlerinden ayıran nedir?" gibi detay odaklı sorular yöneltilir.
- Hayvanların bazılarının sadece ot türü yediği, bazılarının et yediği, bazılarının da hem ot hem de et yediği hakkında konuşulur. "Hayvanlar yemek yemezse ne olur?" sorusuyla beslenmenin canlılar için önemi üzerine konuşulur.
- Et yiyen hayvanlara etçil hayvanlar, ot yiyen hayvanlara otçul, hem et hem ot yiyen hayvanlarda olduğu ve onlara da hepçil dendiği, et yiyen hayvanlara yılan, kurt, timsah, atmaca, aslan, kurbağa(böcek yer), kaplan, kartal, tilki örnek olarak verilebileceği, ot yiyen hayvanlara at, keçi, koyun, inek, ördek, kaz, deve, gergedan, geyik, fil, zürafa örnek olarak verilebileceği söylenir.
- Hem et hem ot yiyen hayvanlara maymun türlerinden bazıları, karga, tavuk, domuz, fare, ayı, yengeç, bazı deniz kaplumbağaları, küçük deniz salyangozları örnek olarak verilebileceği söylenir.
- Biz insanların nasıl yaşadığı, barındıkları yerler varsa hayvanların da barındıkları yuvalarının olduğu söylenir ve hayvanların yuvaları hakkında konuşulur.
- Hayvanlara karşı nasıl davranılması gerektiği hakkında konuşulur.
- Hayvanların da bir canlı olduğu ve onları korumamız gerektiği, hayvanlara iyi davranmamız, haklarına saygı göstermemiz gerektiği üzerinde durulur.
- [Hayvan Bilmeceleri 2](#) gerektiğinde ipucu verilerek sorulur.
- [Mürekkep Balığı Masalı - Modern Türk Masalları](#) izlenir.
- "Hayvanlar ile ilgili Sanat Etkinliği" sanat etkinliği "[Sevimli Hayvanlar Şarkısı Hakan Abi ve Gitarı Boncuk](#)" eşliğinde yapmaları için masalara yönlendirilir. Çocuklara üzerinde yaşam alanlarının (gökyüzü, kara, deniz) ve başlıkların bulunduğu ana şablon ile hayvan figürlerinin olduğu hazır kalıplar dağıtılır. "Bakın çocuklar, bu hayvanların bir kısmı gökyüzünde süzülüyor, bir kısmı yeşil çimenlerde koşuyor, bir kısmı ise masmavi suların altında yüzüyor. Şimdi onları renklendirmeye ne dersiniz?" denilerek motivasyon sağlanır. Çocuklardan, ana şablondaki "hava, kara, su" zeminleri (mavi-yeşil-mavi) uygun renklerde boyamaları istenir. Hazır kalıplardaki aslan, kartal, kaplumbağa, inek ve diğer tüm figürleri, hayvanların gerçek renklerine sadık kalarak (veya hayal güçlerine göre) özenle renklendirmeleri beklenir. Boyama işlemi biten çocuklardan, aslan, kartal, kaplumbağa figürlerini dış çizgilerinden dikkatlice kesmeleri istenir. Kesilen figürlerin "Hava", "Kara" ve "Su" olarak üç farklı gruba ayrılması ve doğru yaşam alanının üzerine (henüz yapıştırmadan) yerleştirilmesi istenir. "Neden bu hayvanı buraya koydun?" şeklinde soru sorulur. Çalışmanın ana karakterleri olan Aslan, Kartal ve

Kaplumbağa figürlerinin arkasına öğretmen rehberliğinde dikdörtgen kesilmiş küçük kağıtlar, yüzük gibi yuvarlanır, yapıştırılması sağlanır. Bu özel figürlerin, kağıdın üzerinden "yükseliyor" gibi duracak şekilde yerlerine sabitlenmesi istenir.

- Öğretmen ellerini kulaklarına götürerek sessizlik ister ve: "Şşşt... Duyuyor musunuz? Az önce resimlerini boyadığımız bazı hayvanlar sanki bizi okulun bahçesinde bekliyor. Gökyüzünde süzülen bir kuşun kanat sesini ya da otların arasında gizlenen küçük bir karıncanın tıkırtısını duyabilir miyiz?" diyerek çocukların merakını uyandırır. "Az önce kağıdımızın üzerine köpüklerle/kağıtlarla yükselttiğimiz o aslan, kartal ve kaplumbağa gibi; bahçedeki gerçek hayvanlar da kendi yuvalarında yaşıyorlar. Şimdi birer 'Doğa Kaşifi' olmaya ve onların evlerini bulmaya ne dersiniz?" sorusu yöneltilir.

## AÇIK ALANDA OYUN

- Çocuklar açık alana sıra olarak çıkarılır.
- Okul bahçesindeki karada ve havada yaşayan hayvanlar (karınca, kuş, kelebek, böcek vb.) dikkatle gözlemlenir. Bu sırada çocuklar: Bahçede gördükleri canlı varlıkların niteliklerini (rengi, hızı, boyutu) gözlemlerine dayalı olarak ifade ederler. (Örn: "Öğretmenim, bu karınca çok hızlı yürüyor!")
- Gördükleri bir karıncanın veya böceğin nerede yaşadığına, evinin neresi olabileceğine dair fikir yürütürler.
- Sizce bu karınca şu an nereye gidiyor olabilir?" veya "Yağmur yağınca bu böcek ne yapar?" gibi sorularla, o an görmedikleri durumlar hakkında hayal kurup tahminlerde bulunurlar.
- Canlıları dikkatle izleyerek nasıl hareket ettiklerini, dokunmadan ama yakından bakarak incelerler.
- Gözlem yaparken hiçbir canlıya zarar vermemeye, çiçekleri koparmamaya ve yere çöp atmamaya özen göstererek doğaya sevgiyle yaklaşır.
- Hep birlikte toplanılır ve şu soruyu sorulur: "*Çocuklar, sizce bu canlılar neden başka bir yerde değil de tam burada yaşıyor olabilir?*" Bu soruyla çocukların merakını canlı tutarak, canlıların neden o alana ihtiyaç duyduğuna dair yeni sorular sormalarını sağla.
- Kartal Kartal Oyunu oynanır.
- Oyun kartalın, tavuğu ve civcivlerini yakalaması üzerine kurgulanmıştır.
- Oyuncular arasından gönüllü bir kartal, bir de tavuk seçilir.
- Geriye kalan oyuncular tavuk olarak seçilen oyuncunun arkasına sıralanıp belinden tutarlar.
- Kartal ve tavuk karşı karşıyadır, civcivler ise tavuğun arkasında sıralanmıştır.
- Kartal, tavuğun arkasında sıranın en sonundaki civcivi yakalamak için harekete geçer.
- Civcivler ve tavuk kartala yakalanmamak için hep birlikte bir bütün olarak hareket ederler.
- Kartalın yakaladığı ve sıradan kopan civcivler oyundan elenerek belirlenen kalede beklerler.
- Tüm civcivlerin kartal tarafından yakalanması sonucunda kartal, tavuğu da yakalar ve oyun bu şekilde tamamlanır.
- Tekrar yeni kartal ve tavuğun seçilmesiyle oyun devam eder.
- Oyun bitiminde sıraya geçilir ve sessizce sınıfa gidilir.

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

## ERKEN OKURYAZARLIK - OYUN (Bireysel ve Küçük Grup Etkinliği)

**Etkinlik Adı:** Sesinden Hayvanı Tahmin Et Oyunu

**Sözcükler:**

**Değerler:**

**Materyaller:** Etkinlik sayfası, kuru boya

- [Sesinden Hayvanı Tahmin Et Oyunu](#) oynanır. Oyun için sınıf iki gruba ayrılır.
- Bazı hayvanların sesleri dinletilir.
- Hangi grup önce ve doğru cevap verirse puan alır.

- Doru cevap veren grup dinledikleri hayvan sesini taklit ederler.
- En fazla puan alan grup oyunu kazanır.
- 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 Günü Değerlendirme:** Çocuklara gün boyunca yapılan etkinlikler aşağıdaki cümlelerle hatırlatılır:

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- Havada yaşayan hayvanlar hangileridir?
- Karada yaşayan hayvanlar hangileridir?
- Suda yaşayan hayvanlar hangileridir?
- Hem karada hem suda yaşayan hayvanlar hangileridir?
- Sen hiç hayvanat bahçesine gittin mi?
- Hayvanların beslenmesi neden önemlidir?
- Bir hayvan yuvasını kaybederse ne olur?
- Bahçede gördüğün canlı neden orada yaşıyor olabilir?
- Bir canlıyı korumak için ne yapabiliriz?

gibi sorular sorularak ertesi gün yapılacak etkinliklerin planlanmasında düşünceleri alınır.

## Genel Değerlendirme:

**Çocuk Açısından:**

**Öğretmen Açısından:**

**Program Açısından:**

## 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

[Suda Yaşayan Canlılar - Miniyo Çocuk Şarkıları](#)

[Drama- Hayvanlar Alemi- Canlandırma](#)

[Sevimlidir Hayvanlar Şarkısı](#)

### SEVİMLİ HAYVANLAR

Damda Leylek Tak Tak Tak

Suda Ördek Vak Vak Vak

Derede Kurbağa Vırrak Vırrak

Damda Leylek Tak Tak Tak

Suda Ördek Vak Vak Vak

Derede Kurbaĝa Vırrak Vırrak

Evde Kedi Mırnav Mırnav

Yolda K pek Hav Hav Hav

Sevimlidir Hayvanlar, Sevimlidir Onlar

Evde Kedi Mırnav Mırnav

Yolda K pek Hav Hav Hav

Sevimlidir Hayvanlar, Sevimlidir Onlar

T.C. MEB OKUL ÖNCESİ EĞİTİM PROGRAMI

GÜNLÜK PLAN

29/04/2026

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 benzer yönlerine örnekler verir.
- Nesnelerin/varlıkların farklı yönlerine örnekler verir.

**Kazanım 14.** Zamanla ilgili kavramları günlük yaşamdaki olaylarla ilişkili olarak kullanır.

**Göstergeler**

- Olayları oluş zamanına göre sıralar.
- Zaman-değişim ilişkisini fark eder.

**DİL GELİŞİMİ**

**Kazanım 1.** Sesleri ayırt eder.

**Göstergeler**

- Sesin kaynağını söyler.
- Verilen sese benzer sesler çıkarır.

**Kazanım 7.** Dinlediklerinin/izlediklerinin anlamını yorumlar.

**Göstergeler**

- Dinlediklerini/izlediklerini başkalarına açıklar.
- Dinledikleriyle/izledikleriyle ilgili sorulara yanıt verir.
- Dinledikleri/izledikleri ile ilgili sorular sorar.
- Dinlediklerini/izlediklerini yaşamıyla ilişkilendirir.

**FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK ÖZELLİKLERİ**

**Kazanım 2.** Büyük kaslarını koordineli kullanır.

**Göstergeler**

- Farklı yönde/formda/hızda koşar.
- Bir hareketten diğerine seri bir şekilde geçiş yapar.

**Kazanım 16.** Yeterli ve dengeli beslenir.

**Göstergeler**

- Besinleri yeterli miktarda yer/içer.
- Acıktığını/susadığını söyler.
- Öğün zamanlarında beslenmeye özen gösterir.

- ☑ Yeni tatları dener.
- ☑ Sağlıklı besinleri yemeye/içmeye özen gösterir.
- ☑ Beslenme sırasında uygun araç gereçleri kullanır.

## SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM VE DEĞERLER

**Kazanım 16.** Sürdürülebilir yaşam için gerekli olan varlıkları korumayı alışkanlık hâline getirir.

### Göstergeler

- ☑ Canlı varlıklara saygı gösterir.
- ☑ Canlı varlıkları korur.

## KAVRAMLAR

**Zıt:** Canlı-cansız

## 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 [Civciv Dansı Sabah Sporu](#) hareketleriyle 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. İlgili öğrenme merkezlerine çiftlik hayvanları ile ilgili görseller koyulur ve çocukların incelemesine 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-MÜZİK (Bütünleştirilmiş Bireysel ve Büyük Grup Etkinliği)

**Etkinlik Adı:** Çiftlik Hayvanları ve Yavrularını Öğreniyorum

**Sözcükler:** Çiftlik, ahır, ağıl, çiftlik hayvanlarının ve yavrularının isimleri

**Değerler:** Saygı, duyarlılık, sorumluluk

**Materyaller:** Hikaye kitabı, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı

- [Çiftlik Hayvanları - Eğitici Videolar](#), ["Yavru Çiftlik Hayvanlarını Öğreniyoruz - Eğitici Video"](#) ve [Kuzucuk - Çiftlikte Kargaşa - Eğitici Film](#) izlenir.

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.

- Bugün çok güzel bir yolculuğa çıkacağız çocuklar. Gözlerinizi kapatın ve hayal edin. Uzaklarda bir yerde yemyeşil otların, kümeste gezinen tavukların, süt veren ineklerin olduğu bir yerdesiniz. Neresi burası?" diye sorulur. Çocuklara "Çiftlik" cevabını vermeleri için gerekirse ipucu verilir.
- Öğretmen, çocuklara meraklı bir ses tonuyla; "Çocuklar, aranızda hiç gerçek bir çiftliğin kapısından içeri giren, oradaki samanların kokusunu duyan biri var mı?" diye sorar. Gidenlerin neler gördüğünü anlatmasına, gitmeyenlerin ise hayallerindeki çiftliği betimlemesine fırsat verilir. Sınıfın ortasına bir "Gizemli Torba" konur. Torbanın içinde saman, mısır, yün parçası, süt şişesi ve tüy gibi nesnelere vardır. Çocuklar bu nesnelere seçerken şu sorularla derinleşilir:
  - "Elimizdeki bu mısırı çiftlikte en çok kim yemek ister?"
  - "Bu yumuşacık yün, acaba hangi arkadaşımızın üzerinde büyümüştü?"
- "Sizce inek 'möö' derken sadece ses mi çıkarıyor, yoksa arkadaşına bir şey mi anlatmak istiyor?" sorusuyla hayvanların da bir iletişim kurma yöntemi olduğu fark ettirilir.
- "Biz acıkınca karnımız acıyor, peki ya çiftlikteki dostlarımız acıkınca ne hisseder?", diye sorulur. "Onlara iyi bakmak, sularını zamanında vermek neden bizim sorumluluğumuzdur?" şeklinde vurgu yapılır.
- Öğretmen yere üç farklı renkte örtü (veya çember) serer.
  - **Yeşil (Ağıl):** "Burası kıvrıkcık tüylü dostlarımızın evi."
  - **Kahverengi (Ahır):** "Burası kocaman gövdeli ve süt veren dostlarımızın evi."
  - **Sarı (Kümes):** "Burası kanatlı ve yumurtlayan dostlarımızın evi."
  - Çocuklara karışık halde hayvan figürleri verilir. Çocuklar ellerindeki hayvanın fiziksel özelliklerine bakarak (boyut, tüy, ayak yapısı vb.) uygun barınağa yerleştirirler.
  - "Bizlerin bebeklik halleri olduğu gibi, çiftlikteki dostlarımızın da bebeklik halleri var," diyerek bir eşleştirme oyunu başlatır. Tavuk-Civciv, At-Tay, Eşek-Sıpa, İnek-Buzağı gibi kartlar gösterilir. Sadece isimleri söylemekle kalınmaz. "Bakın, buzağı büyüünce kime benzeyecek?" sorusuyla yaşam döngüsündeki ortak bileşenler vurgulanır. Kaz yavrusuna bazı yerlerde "botu-bilik", deve yavrusuna "köşek" dendiği anlatılarak dilin zenginliğine değinilir. (Tavuğun yavrusu civciv, atın yavrusuna tay, eşeğin yavrusuna sıpa, ördek yavrusu suna, kedi-köpek yavruları enik, keçi yavrusu oğlak, koyun yavrusu, kuzu, inek yavrusu ) [Hayvanlar yavruları ile eşleşmesi](#) yapıldıktan sonra çocuklara "Bir çiftlikte yüzlerce koyun ve kuzu bir arada yaşar. Peki, bu minik kuzu binlerce koyun arasından kendi annesini nasıl buluyor olabilir?" diye sorulur. Öğretmen "koku" veya "ses" cevabını hemen

vermez. Çocukların; "Anneler çocuklarına özel bir şarkı söylüyor olabilir mi?", "Yavrular annelerinin rengini mi ezberler?" gibi kendi fikirlerini üretmelerini bekler. Bu süreçte çocukların merak ettikleri detayları sormaları için 5N1K (Nasıl bulur? Neden başkasının yanına gitmez?) soruları desteklenir.

- Süt, peynir, yumurta, yün bir atkı, yoğurt. "Çocuklar, bu sabah soframıza konuk olan bu yiyecekler bize hangi çiftlik dostumuzun hediyesi olabilir?" diye sorulur. İneğin sütü, tavuğun yumurtası, koyunun yünü ile olan bağı kendi cümleleriyle kurarlar. "İneğin bize süt verebilmesi için onun nasıl bir yaşama ihtiyacı vardır?" diye sorularak hayvanın sağlığı ve mutluluğu ile ürün verimi arasındaki bağ kurdurulur.
- Varsa sınıfa civciv getirilerek (yoksa gerçekçi bir video/fotoğraf) çocukların gözlemlemesi sağlanır. "Sizce bu minik civcivin kalbi nasıl atıyor? Kulağımızı yaklaştırırsak ne duyarız? Neden gagasıyla yerleri tıklatıyor olabilir?" , "Eğer bu civcivin önüne su ve yem koyarsak önce hangisine gider? Neden?" Çocukların tahminlerini yapmaları ve ardından gözlemleyerek verileri açıklamaları sağlanır.
- Çocuklara Numaralandırılmış 4 kart (Yumurta, Çatlayan Yumurta, Civciv, Tavuk) karışık verilir. Çocukların [görselleri oluş sıralaması](#) ve döngüyü kendi cümleleriyle açıklaması istenir. "Sizce civcivin yumurtadan çıkabilmesi için neye ihtiyacı vardır? (Sıcaklık, koruma, anne şefkati)." "Bu civciv çok küçük ve bize muhtaç. Eğer o konuşabilseydi, bizden ona nasıl davranmamızı isterdi?" sorusuyla çocukların empati kurması sağlanır. Hayvanların da hakları olduğu vurgulanır. "Onları sıkıştırmadan sevmek, evlerini temiz tutmak ve onlara zarar vermemek bizim görevimizdir.", "Doğadaki tüm canlılar bizim dostumuzdur. Onlara iyi davranmak dünyayı daha güzel bir yer yapar." denilerek çevreye ve canlılara değer verme bilinci pekiştirilir.
- Daha önce öğrenilen "[At Alkışı Parmak Oyunu](#)" tekrar edilir. "[Hayvan Bilmeceleri](#)" şarkı eşliğinde tahmin edilir.
- "[Çiftlik Hikâyesi](#)" izlenir.
- "Çiftlik hayvanları ile ilgili" sanat etkinliğini [Çiftliğim Benim Şarkısı](#) eşliğinde yapmaları için masalara yönlendirilir. Öğretmen çocuklara boyama sayfaları şeklinde hazırlanmış çiftlik hayvanı görselleri dağıtılır. Pastel/mum boya ile çocuklar boyamalarını yaptıktan sonra çit görseli dağıtılır. Çocuklar görseli makasla keserler ve 3 boyutlu bir şekilde boyadıkları sayfanın alt kısmına yapıştırırlar.
- Daha önce öğrenilen [Ali Babanın Çiftliği Şarkısı](#) söylenir.

### **ALİ BABANIN ÇİFTLİĞİ ŞARKISI**

Ali babanın bir çiftliği var

Çiftliğinde kuzuları var

"Mee mee" diye bağırır

Çiftliğinde Ali babanın

Ali babanın bir çiftliği var

Çiftliğinde horozları var

"Üürrüüü" diye bağırır

Çiftliğinde Ali babanın

Ali babanın bir çiftliği var

Çiftliğinde köpekleri var

"Hav hav!" diye bağırır

Çiftliğinde Ali babanın  
Ali babanın bir çiftliği var  
Çiftliğinde kedileri var  
"Miyav miyav!" diye bağırır  
Çiftliğinde Ali babanın  
Ali babanın bir çiftliği var  
Çiftliğinde inekleri var  
"Möö möö!" diye bağırır  
Çiftliğinde Ali babanın  
Ali babanın bir çiftliği var  
Çiftliğinde çocukları var  
"Hey hey!" diye bağırır  
Çiftliğinde Ali babanın

- "[Çilli Horoz Şarkısı](#)" ile dans edilir.

### AÇIK ALANDA OYUN

- Çocuklar açık alana sıra olarak çıkılır.
- Bahçede serbest oynanır.
- Oyun bitiminde sıraya geçilir ve sessizce sınıfa gidilir.

### ERKEN OKURYAZARLIK - OYUN (Bireysel ve Küçük Grup Etkinliği)

**Etkinlik Adı:** Kurt Kuzu Oyunu

**Sözcükler:**

**Değerler:**

**Materyaller:** Etkinlik sayfası, kuru boya

- "[Kurt Kuzu Oyunu](#)" oynanır.
- Oyun için çember olunur ve herkes yere çömelir, gözlerini kapatır.
- Öğretmen birkaç çocuğun başına dokunur. Başına dokundukları "Kurt" olur.
- Çocuklar gözlerini açarlar ve ayağa kalkarlar.
- Öğretmen kimler kurt der.
- Kurt olanlar elini kaldırır ve koyunlar kurtlardan kaçmaya başlarlar.
- 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 Günü Değerlendirme:** Çocuklara gün boyunca yapılan etkinlikler aşağıdaki cümlelerle hatırlatılır:

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- Çiftlik hayvanları hangileridir?
- Çiftlik hayvanlarının yavruları hangileridir?
- Çiftlik hayvanları ne ile beslenir?
- Çiftlik hayvanlarından nasıl faydalanırsınız?
- Eğer çiftlikte hiç saman olmasaydı ne olurdu?

- Cırcivin yumurtadan çıkışına yardım etseydik o ne hissedirdi? Neden etmemeliyiz?
- Kendi çiftliğini kursan, hayvanlarının mutlu olması için oraya ne eklersin?

gibi sorular sorularak ertesi gün yapılacak etkinliklerin planlanmasında düşünceleri alınır.

### Genel Değerlendirme:

**Çocuk Açısından:** Çocuklar çiftlik hayvanları ve yavrularını tanıma, benzer ve farklı özelliklerini ayırt etme, hayvanları uygun barınaklarıyla eşleştirme çalışmalarına ilgiyle katıldılar. Büyük çoğunluğu hayvan seslerini ayırt edebildi, hayvanları isimlendirebildi ve bazı yavru adlarını doğru şekilde söyleyebildi. Drama, oyun, video izleme ve sanat etkinlikleri çocukların dikkatini canlı tuttu. Bazı çocukların yavru adlarını karıştırdığı, bazılarının ise sıralama ve eşleştirme sırasında desteğe ihtiyaç duyduğu gözlemlendi. Etkinlikler sırasında çocukların canlılara karşı sevgi, koruma ve sorumluluk bilinci geliştirmeye yönelik olumlu ifadeler kullandıkları görüldü.

**Öğretmen Açısından:** Etkinlik süreci çocukların yaş ve gelişim özelliklerine uygun şekilde ilerledi. Hikâye, görsel materyal, hareket, müzik ve sanat çalışmalarının bir arada kullanılması öğrenmeyi destekledi. Özellikle gizemli torba, eşleştirme çalışmaları ve yaşam döngüsü sıralama etkinliği çocukların aktif katılımını artırdı. Ancak bazı bölümlerde çocukların yoğun heyecanı nedeniyle sınıf yönetiminde kısa süreli hatırlatmalara ihtiyaç duyuldu. Bir sonraki uygulamada yavru hayvan adlarını pekiştirmek amacıyla daha fazla tekrar oyunu ve küçük grup çalışmasına yer verilmesi yararlı olacaktır.

**Program Açısından:** Plan, belirlenen kazanım ve göstergelerle genel olarak uyumlu şekilde uygulanmıştır. Bilişsel, dil, fiziksel, sosyal-duygusal gelişim alanları bütünleştirilmiş; çocukların hem bilgi edinmeleri hem de deneyim yoluyla öğrenmeleri desteklenmiştir. Canlı-cansız kavramı ile sürdürülebilir yaşam ve canlıları koruma vurgusu etkinliklere doğal biçimde yansıtılmıştır. Uygulama sürecinde materyaller yeterli olmuş, etkinlikler çocukların ilgisini sürdüreceği biçimde çeşitlendirilmiştir. Süre bakımından bazı etkinliklerin uzayabildiği göz önünde bulundurularak sonraki uygulamalarda geçişler daha kısa tutulabilir.

### 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

[Dedemin Çiftliği Şarkısı](#)

T.C. MEB OKUL ÖNCESİ EĞİTİM PROGRAMI

GÜNLÜK PLAN

30/04/2026

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.
- Nesnelere/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 3.** Algıladıklarını hatırladığını gösterir.

**Göstergeler**

- Nesne/durum/olayı bir süre sonra yeniden söyler.
- Hatırladıklarını yeni durumlarda kullanır.

**DİL GELİŞİMİ**

**Kazanım 2.** Konuşurken/şarkı söylerken sesini uygun şekilde kullanır.

**Göstergeler**

- Nefesini doğru kullanır.
- Sesinin tonunu ayarlar.
- Sesinin şiddetini ayarlar.
- Gerekliğinde sözcükleri vurgulu kullanır.
- Konuşma hızını ayarlar.

**Kazanım 7.** Dinlediklerinin/izlediklerinin anlamını yorumlar.

#### Göstergeler

- Dinlediklerini/izlediklerini başkalarına açıklar.
- Dinledikleriyle/izledikleriyle ilgili sorulara yanıt verir.
- Dinledikleri/izledikleri ile ilgili sorular sorar.
- Dinlediklerini/izlediklerini yaşamıyla ilişkilendirir.

**Kazanım 3.** Dili iletişim amacıyla kullanır.

#### Göstergeler

- Başlatılan konuşmaya katılır.
- Konuşmayı başlatır.
- Konuşmayı sürdürür.
- Konuşmayı sonlandırır.
- Konuşma sırasında göz teması kurar.

### FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK ÖZELLİKLERİ

**Kazanım 2.** Büyük kaslarını koordineli kullanır.

#### Göstergeler

- Farklı yönde/formda/hızda koşar.
- Bir hareketten diğerine seri bir şekilde geçiş yapar.

### SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM VE DEĞERLER

**Kazanım 16.** Sürdürülebilir yaşam için gerekli olan varlıkları korumayı alışkanlık hâline getirir.

#### Göstergeler

- Canlı varlıklara saygı gösterir.
- Canlı varlıkları korur.

### KAVRAMLAR

**Zıt:** Canlı-cansız

**Duyu:** Sıcak-soğuk

### 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 [Dinozor - 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. İlgili öğrenme merkezlerine vahşi hayvanlar ile ilgili görseller koyulur ve çocukların incelemesine fırsat verilir. Öğretmen: "Bu hayvan nerede yaşıyor olabilir?" , "Sence ne yer?" şeklinde rehber sorular sorar.

### **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:** Vahşi ve Çöl Hayvanlarını Öğreniyorum-Genel Tekrar

**Sözcükler:** Vahşi, çöl, vahşi ve çöl hayvanlarının isimleri

**Değerler:** Duyarlılık

**Materyaller:** Hikaye kitabı, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı

- [Vahşi Hayvanların Gerçek Görüntüleri ve Sesleri](#), [Çöl Hayvanlarını Öğreniyorum Eğitici Video](#) izlenir. En çok hangi hayvanın dikkatlerini çektiği sorulur.
- "Tilki" sanat etkinliği [Hayvanları Tanıyalım Çocuk Şarkısı](#) eşliğinde yapmaları için masalara yönlendirilir. Çocuklara tilkinin farklı vücut formlarının (ayakta, yatan, oturan) ve kafa şablonlarının olduğu çalışma sayfaları sunulur. Çocukların bu formlar arasındaki farkları fark etmesi ve hangi tilkiyi oluşturmak istediklerine karar vermeleri sağlanır. Seçilen tilki kafası şablonu, dış hatlarından dikkatlice kesilir. Şablon üzerinde yer alan ağız kısmındaki üçgen boşluğun yanındaki gri alanın üzerine yapıştırıcı sürülür. Kağıt kendi etrafında hafifçe döndürülerek gri alan diğer ucun altına gelecek şekilde birleştirilir; böylece tilkinin burnu öne doğru çıkan 3 boyutlu bir koni formu elde edilir. Hazırlanan 3 boyutlu kafa, seçilen vücut formundaki (örneğin ayakta duran tilki) boyun kısmına uygun şekilde yapıştırılır. Tilkinin kulakları hafifçe öne doğru bükülerek derinlik algısı artırılır. Çalışma sayfasındaki güneş, ağaç gibi arka plan öğeleri boyanarak kompozisyon tamamlanır. Ben, küçük kaplanım.  
Taştan taşa atlarım.  
Minderleri görünce  
Üstlerine zıplarım.
- Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.
- Çocukların nisan ayında öğrenilen konuları hatırlamalarını sağlayarak sohbet edilir. Öğretmen: "Çocuklar, bu ay çiftlikteki dostlarımızı, onların yavrularını ve isimlerini öğrendik. Hatırlıyor musunuz, çiftlikte kimler vardı? Kuzunun annesine ne diyorduk? Peki ya ineğin yavrusuna?" (Cevaplar alınır). "Harikasınız! Peki, bu hayvanlar nerede yaşıyorlardı? Gökyüzünde mi, suda mı yoksa karada mı?" diye sorar.
- "Çiftlikteki hayvanlar bize çok yakınlar, onlara biz bakıyoruz. Peki ya bizden çok uzakta, uçsuz bucaksız çöllerde veya dev ormanlarda yaşayan hayvanlar? Onlara yemeğini kim veriyor olabilir? Haydi gelin, bugün biraz maceraya çıkalım!" Bugün çölde ve vahşi doğada yaşayan hayvanları

tanıyalım. Aslanlar, develer, çakallar, tilkiler... Hazır mısınız bu maceraya? Diyerek çocukların meraklanması ve heyecanlanması sağlanır.

- "Hiç çöl diye bir yer duydunuz mu? Çöl nasıl bir yerdir?" (Kum, güneş, çok sıcak gibi cevaplar desteklenir). "Peki, bu kadar sıcak bir yerde su bulamayan bir hayvan ne yapar? Sizce çölde yaşayan bir hayvan neden bizim kadar sık su içmeye ihtiyaç duymaz?" sorularıyla üst düzey düşünme becerileri tetiklenir.
- Öğretmen; aslan, deve, çöl tilkisi (fennek), yılan ve akrep gibi hayvanlarla ilgili bilmeceler sorar ve daha sonra hayvanların olduğu kartları gösterir.
  - **Deve:** "Bakın bu devenin sırtındaki çıkıntı (hörgüç) ne işe yarıyor olabilir? (cevaplardan sonra) O aslında yanına aldığı bir besin çantası gibi!"
  - **Çöl Tilkisi:** "Peki bu tilkinin kulakları neden bizimkinden çok daha büyük? (Klima ve avını duyma vurgusu yapılır)."
  - **Aslan:** "Aslanlar çiftlikte yaşayabilir mi? İnekler çiftlikte ot yiyor, peki aslanlar doğada yemeğini nasıl bulur? Onlara yemeğini biz mi veririz yoksa kendileri mi avlanır?"
- Çocukların cevapları üzerinden **Vahşi ve Evcil** farkları şu noktalarla somutlaştırılır.
  - **Vahşi Hayvanlar:** Doğada özgürce yaşarlar. Kendi evlerini (yuvalarını) kendileri yaparlar, yiyeceklerini kendileri bulurlar. İnsanlardan uzak durmayı tercih ederler.
  - **Evcil Hayvanlar:** İnsanlarla dostturlar. Evlerde veya çiftliklerde yaşarlar. Beslenmeleri ve barınmaları için biz onlara yardım ederiz.
- Öğretmen masaya evcil ve vahşi hayvan kartlarını koyar. Çocuklardan hayvanları yaşadıkları ortama göre sınıflandırmaları ve nedenlerini açıklamaları istenir.
- [Aslan ile Cıvciv Hikâyesi](#) izlenir. "Sizce bir aslan ve cıvciv gerçek hayatta arkadaş olabilir mi?" diye çocuklara sorulur. Vahşi ve evcil hayvanların farkları (insana bağımlılık, beslenme, barınma) üzerine konuşulur.

## AÇIK ALANDA OYUN

- Çocuklar açık alana sıra olarak çıkılır.
- [Balık Ağı Oyunu](#) oynanır.

Oyunun Oynanışı:

- Öncelikle oyun alanı belirlenir.
  - Oyuncu sayısına göre alan büyütülebilir.
  - Ebe olacak oyuncu sayısmaca ile belirlenir.
  - Ebe, oyun alanı içerisinde bulunan oyuncuları yakalamaya çalışır.
  - Diğer oyuncular ebeye yakalanmamak için belirlenen alan içerisinde kaçarlar.
  - Yakalanan oyuncu da ebenin elinden tutar ve birlikte diğerlerini yakalamaya çalışırlar.
  - Bu şekilde her yakalanan oyuncu el ele tutuşarak diğer oyuncuları yakalamaya yani balık ağına katılmaya devam eder.
  - Koşma sırasında balık ağına kopma olursa, yani el ele tutuşan oyunculardan kopanlar olursa, oyun başa döner.
  - Bu şekilde yakalanmadan en sona kalan oyuncu oyunu kazanmış olur.
- Oyun bitiminde sıraya geçilir ve sessizce sınıfa gidilir.

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

## ERKEN OKURYAZARLIK (Bireysel ve Küçük Grup Etkinliği)

**Etkinlik Adı:** Ali Babanın Çiftliği

**Sözcükler:**

**Değerler:**

**Materyaller:** Etkinlik sayfası, kuru boya

- Masalara geçilir ve etkinlik sayfaları dağıtılır. 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 Günü Değerlendirme:** Çocuklara gün boyunca yapılan etkinlikler aşağıdaki cümlelerle hatırlatılır:

- Bugün hangi hayvanları öğrendik?
- Vahşi hayvan ile evcil hayvan arasındaki fark nedir?
- Çölde yaşayan hayvanlar nasıl hayatta kalıyor olabilir?
- En çok hangi hayvan dikkatini çekti? Neden?
- Sen bir hayvan olsaydın hangisi olmak isterdin? Neden?
- Bugün en çok hangi etkinliği yaparken eğlendin?
- Nisan ayında öğrendiğimiz konulardan en çok hangisi ilgini çekti?

gibi sorular sorularak ertesi gün yapılacak etkinliklerin planlanmasında düşünceleri alınır.

### Genel Değerlendirme:

**Çocuk Açısından:** Çocukların gün boyunca vahşi, çöl ve çiftlik hayvanlarına yönelik etkinliklere aktif katılım gösterdikleri gözlemlenmiştir. Hayvanları sınıflandırma, özelliklerini ifade etme ve yaşadıkları ortamlarla ilişkilendirme süreçlerinde bilişsel ve dil gelişimlerini etkili bir şekilde kullandıkları görülmüştür. Hikâye, video, sanat ve oyun etkinlikleri sayesinde öğrenmelerin pekiştiği; çocukların merak duygularının desteklendiği ve öğrendiklerini günlük yaşamla ilişkilendirebildikleri değerlendirilmiştir. Açık alanda oynanan oyunlarla büyük kas gelişimlerinin desteklendiği gözlenmiştir.

**Öğretmen Açısından:** Öğretmenin öğrenme sürecini planlı, akıcı ve çocukların gelişim düzeyine uygun şekilde yönettiği değerlendirilmiştir. Süreç boyunca soru-cevap, keşfetmeye dayalı öğrenme ve oyun temelli yöntemlerin etkili bir şekilde kullanıldığı görülmüştür. Somut materyaller, görseller ve çeşitli etkinliklerle öğrenme ortamı zenginleştirilmiş; çocukların aktif katılımı desteklenmiştir. Sınıf içi düzen, geçişler ve etkinlik akışının başarılı bir şekilde sağlandığı gözlemlenmiştir.

**Program Açısından:** Planın bilişsel, dil, fiziksel ve sosyal-duygusal gelişim alanlarını bütüncül bir yaklaşımla desteklediği görülmektedir. Etkinliklerin kazanım ve göstergelerle uyumlu olduğu; özellikle sınıflandırma, hatırlama, iletişim kurma ve çevreye duyarlılık becerilerini geliştirdiği değerlendirilmiştir. Türkçe, sanat, oyun ve erken okuryazarlık etkinliklerinin birbiriyle bağlantılı şekilde sunulması öğrenmenin kalıcılığını artırıcı niteliktedir. Aile katılımına yer verilmesi, öğrenmenin ev ortamında da desteklenmesine katkı sağlamaktadır.

### 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

[Dedemin Çiftliği Şarkısı](#)

[Bir Hayvanın Var mı? Şarkısı](#)

[Vahşi Hayvanlar ve Gerçek Sesleri Eğitici Video](#)

[Ormandaki Hayvanlar Parmak Oyunu](#)

[Ali Babanın Çiftliği Şarkısı](#)

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. 