

## GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 1.4.2026

### ALAN BECERİLERİ

**Türkçe Alanı:**

TAKB. Konuşma

TAEOB. Erken Okuryazarlık

**Matematik Alanı**

MAB6. Sayma

**Sanat Alanı**

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

**Hareket ve Sağlık Alanı**

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

HSAB2. Aktif ve Zinde Yaşam İçin Sağlık Becerileri

### KAVRAMSAL BECERİLER

**Temel Beceriler (KB1)**

**KB1.1 Saymak**

**Bütünleşik Beceriler (KB2)**

**KB2.14. Yorumlama Becerisi**

KB2.14.SB3. Kendi ifadeleriyle olay/konu/durumu nesnel, doğru ve anlamı değiştirmeyecek şekilde yeniden ifade etmek

### EĞİLİMLER

**E1. Benlik Eğilimleri**

E1.1. Merak

E1.4. Kendine İnanma (Öz Yeterlilik)

E1.5. Kendine Güvenme (Öz Güven)

**E2. Sosyal Eğilimler**

E2.5. Oyunseverlik

### PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

**EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ**

**2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)**

**SDB2.1. İletişim Becerisi**

**SDB2.1.SB1. Başkalarını etkin şekilde dinlemek**

SDB2.1.SB1.G1. Dinlerken göz teması kurar.

SDB2.1.SB1.G2. Muhatabının sözünü kesmeden dinler.

### DEĞERLER

**D18 TEMİZLİK**

**D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek**

D18.1.2. Beden temizliğini zamanında ve özenli yapmaya gayret eder.

**EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI**

**OB2. DİJİTAL OKURYAZARLIK**

**OB2.1. Dijital Bilgiye Ulaşma ve Dijital Bilgiyi Tanıma**

OB2.1.SB1. Dijital bilgiye erişim yollarını bilmek

### ÖĞRENME ÇIKTILARI

**Türkçe Alanı:**

**TAKB.3. Konuşma sürecindeki kuralları uygulayabilme**

TAKB.3.b. Konuşurken benzetme ve örneklendirme içeren ifadeler kullanır.

**TAEOB.3. Ses bilgisel farkındalık becerileri gösterebilme**

TAEOB.3.c. Sözcüklerin ilk/son seslerini fark eder.

TAEOB.3.ç. Sözcüklerin ilk/son seslerinden yeni sözcükler üretir.

**TAEOB.4. Sözcüklerin harflerden oluştuğunu fark edebilme**

TAEOB.4.a. Sözcüklerin harflerden oluştuğunu fark eder.

TAEOB.4.b.Sözcükte yer alan büyük ve küçük harfleri gösterir.

**MAB.1. Ritmik ve algısal sayabilme**

MAB.1.a. 1 ile 20 arasında birer ritmik sayar.

MAB.1.b. 1 ile 20 arasında nesne/varlık sayısını söyler.

**Sanat Alanı**

**SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme**

SNAB.4.ç.Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.

**Hareket ve Sağlık Alanı:**

**HSAB.1. Farklı çevre ve fiziksel etkinliklerde büyük kas becerilerini etkin bir şekilde uygulayabilme**

HSAB.1.b. Etkinliğinin durumuna uygun denge hareketlerini yapar.

**HSAB.8. Aktif ve sağlıklı yaşam için gereken zindelik becerilerinin neler olduğunu söyleyebilme**

HSAB.8.a. Hareket etkinlikleri esnasında solunum/ kalp atışı/ terleme gibi gerçekleşen fizyolojik değişimleri söyler.

**HSAB.11. Tehlike ve kaza durumlarına karşı kendini koruyabilme**

HSAB.11.a. Tehlike oluşturacak davranışlardan/durumlardan kaçınır.

HSAB.11.b. Tehlike/kaza/afet durumlarında neler yapması gerektiğini söyler.

**İÇERİKLER**

**Kavramlar:**

**Harfler/Sesler:**Ü Sesi

**Sayılar:** 11

**Sözcükler:** Deyim,ütü

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

**Eğitim/Öğrenme Ortamları:** Sınıf /Bahçe

## ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

### ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

#### GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

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

Çocukların sandalyelerini alarak çember şeklinde oturmaları sağlanır. Çocuklar çemberde otururken öğretmen **duygu kartlarını** (mutlu, üzgün, şaşkın, korkmuş vb.) gösterir. Çocuklardan o anki duygularına uygun kartı seçmeleri ve "Bugün böyle hissediyorum çünkü..." diye kısa açıklama yapmaları istenir, her çocuk konuşması için cesaretlendirilir. O gün okula gelmeyen öğrenci olup olmadığı sorulur. Çocuklar sınıfın girişinde oluşturulan, "Mandallarla Yoklama Tablosunda" her çocuğun kendi sayısının, resminin veya isminin olduğu etiketleri kontrol etmelerine fırsat verilir. O günün sınıf yoklaması alınır. Çocukların güne daha sakin ve odaklanmış başlayabilmeleri için "Mini Nefes Egzersizi" yapılır. Çocuklara "Şimdi bir elimizde çiçek, diğer elimizde mum olduğunu hayal ediyoruz. Çiçek koklarken ne yaparız? Peki sizler mumu nasıl üflüyorsunuz? Çocuklara şimdi aynı çiçek koklar gibi burnumuzdan derin nefes alacağımızı ve mum üflerken de ağızımızla nefes vereceğimiz söylenir. Öğretmenin liderliğinde oyun başlanır. Çiçek kokluyoruz" (derin nefes al) - "Mum üflüyoruz" (nefes ver) şeklinde söylenir ve çocuklarla birlikte yapılır. Güne sağlıklı başlamak için [Gasca Zurli - A ram sam sam](#) hareketleri hep birlikte yapılır(E2.5.) Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.

#### ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklara "Bugün nerede oynamak istersin?" diye sorulur. Çocuklar verdikleri yanıtlara uygun merkezlere yönlendirilir. Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanmalarına rehberlik edilir. İsteyen çocukların oyun hamuru ile oynamalarına, isteyen çocukların serbest resim yapmalarına fırsat verilir. Öğrenme merkezlerine Ü sesi ile başlayan görseller koyulur.

#### BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

Öğrenme merkezlerinde oyun sonunda [Toplanma Müziği](#) açılır. Müzik sonunda tüm merkezlerin düzenli bir şekilde toplanması sağlanır. Müzik bittiğinde hep birlikte merkezlerin düzenli toplanıp toplanmadığı kontrol edilir.

Bir sađa baktım  
Bir sola baktım  
Lokomotif yaptım  
Cuf cuf cuff.

Tekerlemesi söylenerek sıra olunur ve kahvaltı öncesinde elleri yıkamaya gidilir. Kahvaltı öncesinde nelere dikkat edilmesi gerektiđi anlatılır.(Yemek yerken konuşmamak vb.) Sonrasında dua edilerek kahvaltıya geçilir. Tüm çocuklara kahvaltısını yaptıktan sonra eller yıkanır ve sınıfa geçilir. (D18.)

### ETKİNLİKLER

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, Irmak, Orman, Ördek, Uçurtma gibi kelimeler çođaltılabilir.Ütü resmi gösterilir. Çocuklara resmin ne olduđu sorulur.Baş harfinin hangi sesle başladığına dikkat edilir.Büyük ve küçük yazılan Ü sesi görselleri gösterilir.(TAEOB.4.b.)

[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.(TAEOB.3.)

Masalara geçilir ve sınıftaki çocukların isimlerinin yazılı olduđu 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. (TAEOB.4.a.) "[Sesleri Hissetme Çalışmaları Ü Sesi](#)" ve "['Ü - ü'](#) Sesi Hissetme, Tanıma ve Öğrenme Animasyonlu Anlatım" izlenerek görsel ve işitsel pekiştirme yapılır. (OB2.1.) Daha önce hiç ütü görüp görmedikleri sorulur.Ütü ile ne yapıldığı, ütünün çalışması için ne gerekli olduđu konuşulur.Çocuklar için ütü tehlikeli olabilir mi diye sorulur. Nedenleri tartışılır.(HSAB.11.)"Kafa ütölemek" diye bir şey duyup duymadıkları sorulur.Kafa ütölemenin bir deyim olduđu ve çok ve gereksiz konuşup karşısındaki rahatsız etmek anlamında kullanıldığı söylenir. (TAKB.3.)

[Ütü Yapımı Sanat Etkinliği](#) sanat etkinliği [Ü Harfi Sarkısı](#) eşliğinde yapmaları için masalara yönlendirilir. Çocuklar masalara yönlendirilir. Her çocuđa 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.

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 ayađı üstünde sekerek çıkar ve dairenin dışındaki oyuncuları ebelemeye çalışır.(HSAB.1.) Ebelenen oyuncu yeni ebe olarak dairenin içerisine girer ve oyun başa döner. Eğer ebe, dairenin dışındayken havadaki ayađı yere deđerse bu sefer dairenin içine girerek yeniden ebe olur.(HSAB.8.,E2.5.) Oyun sonrasında sıraya geçilir ve sessiz bir şekilde sınıfa gidilir.

Çocuklara daha önce öğrendiğimiz en büyük rakamın kaç olduđu sorulur (10). "Peki, 10'dan sonra hangi sayı gelir?" diye sorularak merak uyandırılır. (E1.1.) "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 diđer oyuncaklardan 11 tanesi yan yana dizilir. Çocuklarla birlikte saymaya başlanır. (KB1.1.) 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. (MAB.1.) 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

- Bugün neler yaptık?
- Bugün yaptığın hangi etkinlik seni mutlu etti?
- 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?

### FARKLILAŞTIRMA:

**Zenginleştirme:** Çocuklara "Ü" harfini büyük bir kağıda çizer. Bu harfi hayal gücüne uygun şekilde süsleyip bir resme dönüştürürler. Çalışmalar panoya asılır ve birlikte incelenir.

**Destekleme:** İhtiyaç duyan çocuklar için; görsel kartlar gösterilerek ve nesnelere kullanarak bireysel çalışmalar yapılır. Makas kesme konusunda sıkıntı yaşayan çocuklara destek olunur. "Ü ile başlayan nesnelere bulalım" oyunu oynanır. 11 sayısını kavramakta zorlanan çocuklar için 10'luk nesne grubu bir kutuya konular (kapalı grup), yanına sadece 1 nesne eklenerek sayının oluşumu görselleştirilir.

**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.

## GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 2.4.2026

### ALAN BECERİLERİ

Fen Alanı

FBAB6. Deney Yapma

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Hareket Ve Sağlık Alanı

HSAB2. Aktif ve Zinde Yaşam İçin Sağlık Becerileri

### KAVRAMSAL BECERİLER

Temel Beceriler (KB1)

KB1.5 Bulmak

KB1.6 Seçmek

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.11. Gözleme Dayalı Tahmin Etme Becerisi

KB2.11.SB1. Mevcut olay/konu/duruma ilişkin ön gözlem ve/veya deneyimi ilişkilendirmek

### EĞİLİMLER

E1. Benlik Eğilimleri

E1.4. Kendine İnanma (Öz Yeterlilik)

E1.5. Kendine Güvenme (Öz Güven)

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

### PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB5. İletişiminin önündeki engelleri ortadan kaldırmak

SDB2.1.SB5.G1. Konuşmak için muhatabının konuşmasının/ işinin bitmesini bekler.

SDB2.1.SB5.G2. Konuşmak istediğini belirtmek için mimiklerini kullanır.

SDB2.1.SB5.G3. Nazik bir ifadeyle söz ister.

### DEĞERLER

D1 ADALET

D1.2. Hakkaniyetli davranmak

D1.2.4. Bireysel farklılıkların haklardan yararlanmaya engel olmaması gerektiğini bilir.

D5 DUYARLILIK

D5.1. İnsana ve topluma değer vermek

D5.1.1. İnsanlara nazik davranır.

D5.1.2. Sosyal ilişkilerinde sabırlı ve anlayışlı olmaya gayret eder.

D5.1.3. Yaşlıların ve özel gereksinimli bireylerin toplumsal hayata etkin katılımını destekler.

D9 MERHAMET

D9.2. Şefkatli olmak

D9.2.3. Özel gereksinimli fertlerin duygularına önem verir.

D14. SAYGI

D14.1. Nezaketli olmak

D14.1.1. Her ferdin değerli olduğunu kabul eder.

D14.1.3. Söz hakkı vermek, söz kesmemek, etkin dinlemek gibi etkili iletişim becerilerini kullanır.

D15. SEVGİ

D15.1. Anlayışlı ve barışçıl olmak

D15.1.1. İnsanları farklılıklarıyla kabul eder.

## **D18 TEMİZLİK**

### **D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek**

D18.1.2. Beden temizliğini zamanında ve özenli yapmaya gayret eder.

## **EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI**

### **OB4. GÖRSEL OKURYAZARLIK**

#### **OB4.1. Görseli Anlama**

OB4.1.SB1. Görseli algılamak

### **ÖĞRENME ÇIKTILARI**

#### **Fen Alanı**

##### **FAB.6 Merak ettiği konular/olay/ durum hakkında deneyler yapabilme**

FAB.6.a. Basit düzeyde deney tasarlamak için malzemeler seçer.

FAB.6.b. Merak ettiği konuya ilişkin basit düzeyde deney tasarlar.

#### **Sanat Alanı**

##### **SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme**

SNAB.4.ç. Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.

SNAB.4.d. Sanat etkinliklerinde yaratıcı ürünler oluşturur.

#### **Hareket Ve Sağlık Alanı**

##### **HSAB.9. Aktif ve sağlıklı yaşam için hareket edebilme**

HSAB.9.a. İç ve dış mekanda hareketli etkinliklere istekle katılır.

HSAB.9.b. Fiziksel hareketin olumlu etkilerini fark eder.

### **İÇERİKLER**

#### **Kavramlar:**

Renk: Gri

Zıt: Açık Koyu

Sözcükler: Gri, fil, otizm

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

**Eğitim/Öğrenme Ortamları:** Sınıf

## **ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI**

### **ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI**

#### **GÜNE BAŞLAMA ZAMANI**

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

Çocukların sandalyelerini alarak çember şeklinde oturmaları sağlanır. Çocuklar çemberde otururken öğretmen **duygu kartlarını** (mutlu, üzgün, şaşkın, korkmuş vb.) gösterir. Çocuklardan o anki duygularına uygun kartı seçmeleri ve "Bugün böyle hissediyorum çünkü..." diye kısa açıklama yapmaları istenir, her çocuk konuşması için cesaretlendirilir. O gün okula gelmeyen öğrenci olup olmadığı sorulur. Çocuklar sınıfın girişinde oluşturulan, "**Mandallarla Yoklama Tablosunda**" her çocuğun kendi sayısının, resminin veya isminin olduğu etiketleri kontrol etmelerine fırsat verilir. O günün sınıf yoklaması alınır. Çocukların güne daha sakin ve odaklanmış başlayabilmeleri için "**Mini Nefes Egzersizi**" yapılır. Çocuklara "Şimdi bir elimizde çiçek, diğer elimizde mum olduğunu hayal ediyoruz. Çiçek koklarken ne yaparız? Peki sizler mumu nasıl üflüyorsunuz? Çocuklara şimdi aynı çiçek koklar gibi burnumuzdan derin nefes alacağımızı ve mum üflerken de ağızımızla nefes vereceğimiz söylenir. Öğretmenin liderliğinde oyun başlanır. Çiçek kokluyoruz" (derin nefes al) - "Mum üflüyoruz" (nefes ver) şeklinde söylenir ve çocuklarla birlikte yapılır. Güne sağlıklı başlamak için [Renk Sever Ömücek Şarkısı](#) hareketleri hep birlikte yapılır(**E2.5.**) Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.

#### **ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN**

Çocuklara "Bugün nerede oynamak istersin?" diye sorulur. Çocuklar verdikleri yanıtlara uygun merkezlere yönlendirilir. Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanmalarına rehberlik edilir. İsteyen çocukların oyun hamuru ile oynamalarına, isteyen çocukların serbest resim yapmalarına fırsat verilir. İlgili öğrenme merkezlerine gri ağırlıklı nesnelere ve görseller konur.

### **BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK**

Öğrenme merkezlerinde oyun sonunda [Toplanma Müziği](#) açılır. Müzik sonunda tüm merkezlerin düzenli bir şekilde toplanması sağlanır. Müzik bittiğinde hep birlikte merkezlerin düzenli toplanıp toplanmadığı kontrol edilir.

Bir sağa baktım

Bir sola baktım

Lokomotif yaptım

Cuf cuf cuff.

Tekerlemesi söylenerek sıra olunur ve kahvaltı öncesinde elleri yıkamaya gidilir. Kahvaltı öncesinde nelere dikkat edilmesi gerektiği anlatılır.(Yemek yerken konuşmamak vb.) Sonrasında dua edilerek kahvaltıya geçilir. Tüm çocuklara kahvaltısını yaptıktan sonra eller yıkanır ve sınıfa geçilir. (D18.)

### ETKİNLİKLER

Daha sonra "[Gri Renk - Eğitici Video](#)", "[Renkleri Öğren - Eğitici Video](#)" ve "[Kuzucuk - Renkler - Eğitici Film](#)" izlenir. "Elmer" sanat etkinliğini "[Elmer Şarkısı](#)" eşliğinde yapmaları için masalara yönlendirilir. (SNAB.4.)

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir

Çocuklara daha önce hangi renkleri öğrendikleri sorulur. (SDB2.1.SB5.) Ana ve Ara renkler tekrar edilir.

Her bir çocuğa bir renk söyler ve o renkte bir nesne göstermelerini istenir. 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.(FAB.6)

Masaya siyah, beyaz parmak boyları 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.

(KB2.11., E1.1.) Öğretmen daha önce beyaz rengin renkleri açtığını hatırlatır ve ortaya çıkan gri rengin üzerine biraz daha beyaz renk koyulduğunda açık gri olduğunu görmeleri sağlanır.

[Gri Rengi Flash Kartları ve Slayt Gösterisi](#) izlenir ve slayttaki sorular sorulur.(OB4.1.)

Sınıfta gri renkli olan nesnelere bulmak için çocuklar sınıfta araştırma yapar. (KB1.5) Gri renkli bulunan nesnelere masaya konur ve gerçekten doğru renkte nesne getirilip getirilmediği kontrol edilir. (KB1.5.)

Daha önce öğrenilen parmak oyunu ve tekerlemeler tekrar edilir. "[Gri Rengi Parmak Oyunu](#)" söylenir.

### GRI 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 renklerdeseyse 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."(D1.2.4.) "Onlar bazen tek başlarına oynamak isteyebilirler ama bu bizimle arkadaş olmak istemedikleri anlamına gelmez; sadece biraz dinlenmeye ihtiyaçları vardır." (D9.2. ) 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. (SDB2.1.,D5.1.) "Konuşurken otizmli arkadaşlarımız cevap vermek için bizden biraz daha fazla zamana ihtiyaç duyabilir, onlara sabırla bekleyerek en büyük desteği verebiliriz."(SDB2.1.SB5.G1,D15.1.) dedikten sonra "[Gökkuşuğu Okulu" Otizm ile ilgili Eğitici Video](#)" ve "[Otizm Nedir? - Otizmli Çocuklar Dünyayı Nasıl Görür?](#)" izlenir.

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.(HSAB.9.,E2.5.)

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

### DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- 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?
- Eğer bir arkadaşımız yüksek sestten rahatsız olursa ona nasıl yardımcı olabiliriz?"

### FARKLILAŞTIRMA:

**Zenginleştirme:** Çocuklar, gri temalı resimler yaparak boyarlar.

**Destekleme:** Küçük gruplar halinde gri nesnelere eşleştirme oyunları oynanır. Kağıt kesme çalışmasında desteklenebilir. Gri rengi ayırt etmekte zorlanan çocuklara, ellerine tutabilecekleri küçük bir "gri renk kartı" verilerek sınıftaki nesnelere bu kartla eşleştirmesi sağlanır.

### 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 LINKLER/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 gökkuşığı gibi  
Çiçeklerin bin bir rengi  
Renkli renkli düşleriyle  
Çocukların hayalleri

## GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 3.4.2026

### ALAN BECERİLERİ

#### Matematik Alanı

MAB6. Sayma

MAB1. Matematiksel Muhakeme

#### Sosyal Alan

SBAB1. Zamanı Algılama ve Kronolojik Düşünme

#### Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

#### Müzik Alanı

MSB2. Müziksel Söyleme

MHB4. Müziksel Hareket

### KAVRAMSAL BECERİLER

#### Bütünleşik Beceriler (KB2)

#### KB2.4. Çözümleme Becerisi

KB2.4.SB1. Nesne, olgu ve olaylara ilişkin parçaları belirlemek

### EĞİLİMLER

#### E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

#### E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

### PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

#### EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

#### 2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)

#### SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB1. Başkalarını etkin şekilde dinlemek

SDB2.1.SB1.G1. Dinlerken göz teması kurar.

SDB2.1.SB1.G2. Muhatabının sözünü kesmeden dinler.

### DEĞERLER

#### D18 TEMİZLİK

D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek

D18.1.2. Beden temizliğini zamanında ve özenli yapmaya gayret eder.

#### EK 16OKURYAZARLIK TABLOLARI

#### OB4. GÖRSEL OKURYAZARLIK

#### OB4.1.Görseli Anlama

OB4.1.SB1. Görseli algılamak

OB4.1.SB2. Görseli tanımak

### ÖĞRENME ÇIKTILARI

#### Matematik Alanı

MAB.1. Ritmik ve algısal sayabilme

MAB.1.a. 1 ile 20 arasında birer ritmik sayar.

MAB.4. Matematiksel olgu, olay ve nesnelere ilişkin çıkarım yapabilme

MAB.4.c. Nesne, olgu ve olayları karşılaştırır.

MAB.4.ç. Nesne, olgu ve olaylara ilişkin çıkarımlarını söyler.

### Sosyal Alanı

**SAB.3. Olay/dönem ve kavramları zamanla değişen ve benzerlik gösteren özelliklerine göre değerlendirebilme**

SAB.3.a. Geçmişte kullanılan çeşitli nesnelerin günümüzdeki hâlleri ile benzerlik ve farklılıklarını karşılaştırır.

### Sanat Alanı

**SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme**

SNAB.4.ç. Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.

### Müzik Alanı:

**MSB.2. Çocuk şarkılarındaki/çocuk şarkısı formlarındaki özellikleri fark ederek söyleyebilme**

MSB.2.a. Çocuk şarkılarının/çocuk şarkısı formlarının sözlerini doğru telaffuzla söyler.

**MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme**

MHB3.d. Grupla uyum içerisinde beden perküsyonu (bedenle ritim) yapar.

### İÇERİKLER

#### Kavramlar:

**Sayı/Sayma:**1-20 Arası Sayılar

**Yön/Mekânda Konum:** Saat Yönü, Saat Yönü Ters, Sağ-Sol

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

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

**Eğitim/Öğrenme Ortamları:** Sınıf

## ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

### ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

#### GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

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

Çocukların sandalyelerini alarak çember şeklinde oturmaları sağlanır. Çocuklar çemberde otururken öğretmen **duygu kartlarını** (mutlu, üzgün, şaşkın, korkmuş vb.) gösterir. Çocuklardan o anki duygularına uygun kartı seçmeleri ve "Bugün böyle hissediyorum çünkü..." diye kısa açıklama yapmaları istenir, her çocuk konuşması için cesaretlendirilir. O gün okula gelmeyen öğrenci olup olmadığı sorulur. Çocuklar sınıfın girişinde oluşturulan, "**Mandallarla Yoklama Tablosunda**" her çocuğun kendi sayısının, resminin veya isminin olduğu etiketleri kontrol etmelerine fırsat verilir. O günün sınıf yoklaması alınır. Çocukların güne daha sakin ve odaklanmış başlayabilmeleri için "**Mini Nefes Egzersizi**" yapılır. Çocuklara "Şimdi bir elimizde çiçek, diğer elimizde mum olduğunu hayal ediyoruz. Çiçek koklarken ne yaparız? Peki sizler mumu nasıl üflüyorsunuz? Çocuklara şimdi aynı çiçek koklar gibi burnumuzdan derin nefes alacağımızı ve mum üflerken de ağızımızla nefes vereceğimiz söylenir. Öğretmenin liderliğinde oyun başlanır. Çiçek kokluyoruz" (derin nefes al) - "Mum üflüyoruz" (nefes ver) şeklinde söylenir ve çocuklarla birlikte yapılır. Güne sağlıklı başlamak için "[Zıpla Zıpla Spor Şarkısı](#)" hareketleriyle hep birlikte yapılır(**E2.5.**) Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.

#### ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklara "Bugün nerede oynamak istersin?" diye sorulur. Çocuklar verdikleri yanıtlara uygun merkezlere yönlendirilir. Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanmalarına rehberlik edilir. İsteyen çocukların oyun hamuru ile oynamalarına, isteyen çocukların serbest resim yapmalarına fırsat verilir.

#### BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

Öğrenme merkezlerinde oyun sonunda [Toplanma Müziği](#) açılır. Müzik sonunda tüm merkezlerin düzenli bir şekilde toplanması sağlanır. Müzik bittiğinde hep birlikte merkezlerin düzenli toplanıp toplanmadığı kontrol edilir.

Bir sağa baktım

Bir sola baktım

Lokomotif yaptım

Cuf cuf cuff.

Tekerlemesi söylenerek sıra olunur ve kahvaltı öncesinde elleri yıkamaya gidilir. Kahvaltı öncesinde nelere dikkat edilmesi gerektiği anlatılır.(Yemek yerken konuşmamak vb.) Sonrasında dua edilerek kahvaltıya geçilir. Tüm çocuklara kahvaltısını yaptıktan sonra eller yıkanır ve sınıfa geçilir. (D18.)

### ETKİNLİKLER

Çocuklarla sınıfın duvar saati veya öğretmen masasına konan büyük bir çalar saat incelenir. Çocuklara "Sizce bu kollar neden farklı boyda?" diye sorular sorulur. (KB2.4.) "[Saat Eğitici Video](#)" ve "[Pırıl - Bana Saati Söyle!- Eğitici Video](#)" eğitici videoları izlenir.

Çocuklar masaya alınır ve "[Saat Sanat Etkinliği](#)" sanat etkinliği "[Tik-Tak Çocuk Şarkısı](#)" eşliğinde yapılır. (SNAB.4.ç.)

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

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.(MAB.4.) 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. Flash kartlar üzerinden "Güneş saati, kum saati, dijital saat" karşılaştırması yapılırken "Hangisi daha hızlı akıyor gibi görünüyor?" sorusuyla görsel algı derinleştirilir. (SAB.3.,OB4.1.)

"[Tam Saatleri](#)" videosunda olduğu gibi saat konusu anlatılır.(SDB2.1.SB1.) 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. (MAB.1.,E3.1.) Öğretmen elindeki saati tam saatlere çevirerek her çocuğa saatleri sorar ve saati doğru bilen çocuk alkışlanır, zorlanan çocuklara ipucu verilir.(KB2.4.)

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. (MHB3.d.)"

"[Geciken Saat Hikâyesi](#)" izlenir. Hikaye hakkında konuşulur.

"[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. (MAB.1.a) Tilkinin yanına gelindiğinde 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.(E2.5.)  
[Saat Öğretme Etkinliği](#)" yapılır.

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

## DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- Saatler bize neyi gösterir?
- Saatin içinde neler var?
- Akrep ve yelkovanın farkı nedir?
- Vücudunla akrep/yelkovan olmak nasıldı?
- Kısa mı kalmak daha zordu uzun mu?
- Saatlerin çeşitlerini hangileri?
- Senin de odanda-evinde saatin var mı?

## FARKLILAŞTIRMA:

**Zenginleştirme:** Çocuklar birbirlerine tam saatleri sorarak konuyu pekiştirirler. "Tam saatleri öğrenen bir çocukla, 'buçuk' kavramı üzerine beyin fırtınası yapılabilir (Yelkovan yolun yarısına gelirse ne olur?)"

**Destekleme:** İhtiyaç duyan çocuklar için; görsel kartlar gösterilerek ve nesnelere kullanarak bireysel çalışmalar yapılır. Saatin rakamları üzerine dokunsal (kabartmalı) rakamlar yapıştırılarak dokunsal öğrenen çocuklara destek verilebilir.

## 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"](#)

["Saatim Çaldı Bip Bip Bip şarkısı"](#)

["Bozuk Saat Şarkısı"](#)

## GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 6.4.2026

### ALAN BECERİLERİ

#### Türkçe Alanı

TAE0B. Erken Okuryazarlık

#### Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

HSAB2. Aktif ve Zinde Yaşam İçin Sağlık Becerileri

#### Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

### KAVRAMSAL BECERİLER

#### Bütünleşik Beceriler (KB2)

#### KB2.5. Sınıflandırma Becerisi

KB2.5.SB1. Nesne, olgu ve olaylara ilişkin değişkenleri/ölçütleri belirlemek

KB2.5.SB2. Nesne, olgu ve olayları ayrıştırmak veya bölmek

KB2.5.SB3. Nesne, olgu ve olayları tasnif etmek

### EĞİLİMLER

#### E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

#### E3. Entelektüel Eğilimler

E3.2. Yaratıcılık

### PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

#### EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

#### 2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)

#### SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB1. Başkalarını etkin şekilde dinlemek

SDB2.1.SB1.G1. Dinlerken göz teması kurar.

### DEĞERLER

#### D13 SAĞLIKLI YAŞAM

D13.1. Yeterli, dengeli ve sağlıklı beslenmek

D13.1.1. Sağlıklı ve sağlıksız besinleri ayırt eder.

D13.1.2. Sağlıklı besinleri tercih eder.

D13.1.3. Dengeli beslenir.

D13.1.4. Vücudu için yeterli miktarda su ve besin alır.

D13.3. İnsan sağlığını önemsemek

D13.3.3. Hastalıklardan korunma yollarını bilir.

D13.3.4. Kimyasal maddelerin zararlı etkilerine karşı önlem alır.

#### D14 SAYGI

D14.2. Kendisine saygı duymak

D14.2.3. Sağlığına ve öz bakımına dikkat eder.

#### D16 SORUMLULUK

D16.1. Kendine karşı görevlerini yerine getirmek

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

#### D18 TEMİZLİK

## D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek

D18.1.4. Tükettiği ürünlerin temiz ve sağlıklı olması na özen gösterir.

## EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

### OB1. BİLGİ OKURYAZARLIĞI

#### OB1.1. Bilgi İhtiyacını Fark Etme

OB1.1.SB1. Bilgi ihtiyacını fark etmek

### ÖĞRENME ÇIKTILARI

#### Türkçe Alanı

#### TAEOB.3. Ses bilgisel farkındalık becerileri gösterebilme

TAEOB.3.b. Bazı sözcüklerin uyaklı olduğunu fark eder.

#### Hareket ve Sağlık Alanı

#### HSAB.3. Jimnastik, dans ve hareket etkinliklerinde ritmik beceriler sergileyebilme

HSAB.3.a. Hareketin ritmine ve temposuna uygun olarak farklı şekilde hareket eder.

#### HSAB.7. Günlük yaşamında sağlıklı beslenme davranışları gösterebilme

HSAB.7.a. Sağlıklı/sağlıksız yiyecek ve içecekleri ayırt eder.

HSAB.7.b. Sağlıklı beslenmeye özen gösterir

HSAB.7.c. Yeterli ve dengeli beslenmenin önemini fark eder.

#### HSAB.9. Aktif ve sağlıklı yaşam için hareket edebilme

HSAB.9.a. İç ve dış mekanda hareketli etkinliklere istekle katılır.

#### Sanat Alanı

#### SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.ç. Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.

SNAB.4.e. Drama etkinliklerinde yaratıcı performans sergiler.

### İÇERİKLER

#### Kavramlar:

**Sözcükler:** Meyve, sebze

**Materyaller:** Hikaye kitabı, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, tabak, meyve, sebze, sakal materyali için fon kartonu ve pamuk, yazma, baston, maske

**Eğitim/Öğrenme Ortamları:** Sınıf/Bahçe

## ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

### ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

#### GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

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

Çocukların sandalyelerini alarak çember şeklinde oturmaları sağlanır. Çocuklar çemberde otururken öğretmen **duygu kartlarını** (mutlu, üzgün, şaşkın, korkmuş vb.) gösterir. Çocuklardan o anki duygularına uygun kartı seçmeleri ve "Bugün böyle hissediyorum çünkü..." diye kısa açıklama yapmaları istenir, her çocuk konuşması için cesaretlendirilir. O gün okula gelmeyen öğrenci olup olmadığı sorulur. Çocuklar sınıfın girişinde oluşturulan, "**Mandallarla Yoklama Tablosunda**" her çocuğun kendi sayısının, resminin veya isminin olduğu etiketleri kontrol etmelerine fırsat verilir. O günün sınıf yoklaması alınır. Çocukların güne daha sakin ve odaklanmış başlayabilmeleri için "**Mini Nefes Egzersizi**" yapılır. Çocuklara "Şimdi bir elimizde çiçek, diğer elimizde mum olduğunu hayal ediyoruz. Çiçek koklarken ne yaparız? Peki sizler mumu nasıl üflüyorsunuz? Çocuklara şimdi aynı çiçek koklar gibi burnumuzdan derin nefes alacağımızı ve mum üflerken de ağızımızla nefes vereceğimiz söylenir. Öğretmenin liderliğinde oyun başlanır. Çiçek kokluyoruz" (derin nefes al) - "Mum üflüyoruz" (nefes ver) şeklinde söylenir ve çocuklarla birlikte yapılır. Güne sağlıklı başlamak için [Deve Cüce Sabah Sporu](#) hareketleriyle hep birlikte yapılır(**E2.5.**) Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.

#### ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklara "Bugün nerede oynamak istersin?" diye sorulur. Çocuklar verdikleri yanıtlara uygun merkezlere yönlendirilir. Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanmalarına rehberlik edilir. İsteyen çocukların oyun hamuru ile oynamalarına, isteyen çocukların serbest resim yapmalarına fırsat verilir.

## BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

Öğrenme merkezlerinde oyun sonunda [Toplanma Müziği](#) açılır. Müzik sonunda tüm merkezlerin düzenli bir şekilde toplanması sağlanır. Müzik bittiğinde hep birlikte merkezlerin düzenli toplanıp toplanmadığı kontrol edilir.

Bir sağa baktım

Bir sola baktım

Lokomotif yaptım

Cuf cuf cuff.

Tekerlemesi söylenerek sıra olunur ve kahvaltı öncesinde elleri yıkamaya gidilir. Kahvaltı öncesinde nelere dikkat edilmesi gerektiği anlatılır.(Yemek yerken konuşmamak vb.) Sonrasında dua edilerek kahvaltıya geçilir. Tüm çocuklara kahvaltısını yaptıktan sonra eller yıkanır ve sınıfa geçilir. (D16.1.2.)

## ETKİNLİKLER

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.

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.(OB1.1.) 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. (KB2.5.) 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 sağlığını faydaları anlatılırken; "Çocuklar, bu meyve ve sebzeler aslında bizim vücudumuzun gizli savaşçılarıdır" denilir (D13.1., D13.3.3.). Her birinin farklı bir süper gücü olduğu (örneğin havucun gözlerimizi keskinleştirdiği, portakalın mikroplara karşı kalkan olduğu) belirtilir (SDB2.1.SB1.).

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 (D16.1., D13.3.4., HSAB.7.). Ardından öğretmen rehberliğinde tüm çocuklar ellerini yıkar ve meyveleri hep birlikte temizleyerek uygulama yaparlar. (D14.2.3., D18.1.4.)

"[Meyve Ve Sebze Bilmeceleri](#)" gerektiğinde ipucu verilerek sorulur. [Lezzetli Meyveler Hikayesi](#) izlenir. Hikayedeki uyaqlara dikkat çekilir.(TAEOB.3.)

"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. (SNAB.4.ç.)

"[Ak Sakallı Dede Şarkısı ve Tombul Turp Draması](#)" yapılır.(SNAB.4.e., E3.)

**Ak Sakallı Dede Ronda Sözleri:**

Aksakallı dede Sebze yetiştirdi

İki elle tuttu

Çekti hızla turpu Çekti çekti çekti

Turp kımıldamadı

Nineyi çağırđı Aksakallı dede  
Nine nine koş gel

Turpu çekemedim Çekti çekti çekti  
Turp kımıldamadı

Nineyi Ayşeyi Çağırđı yanına  
Koş Ayşecik koş gel

Turpu çekemedik Çekti çekti çekti  
Turp kımıldamadı

Küçük Ayşecik Köpeđi çağırđı  
Koş köpeđim koş gel

Turpu çekemedik Çekti çekti çekti  
Turp kımıldamadı

Küçük köpek çağırđı Kediye 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

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 kulađına 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 istediđi meyveyi söyler. Söylenen meyveler kendi aralarında yer deđiştirir.

Ebenin söylediđi meyve ile eşleşen oyuncular birbirleriyle yer deđiştirirler. **(HSAB.3.)** Örneđin ebe "Elma!" dediđinde, sadece kulađına "Elma!" denilen oyuncular birbirleriyle yer deđiştirir.

Ebe bu sırada yer kapmaya çalışır. Ebe boş bir yer kaptıđında dışarıda kalan oyuncu yeni ebe olur. Eđer ebe "Meyve sepeti!" derse, bütün oyuncular yer deđiştirir. Oyun bu şekilde devam eder. **(HSAB.9.,E2.5.)** Oyun bitiminde sıraya geçilir ve sessizce sınıfa gidilir.

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

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

## DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliđi yaparken eğlendin? Neden?
- Meyve ve sebze yemeyi sever misin?
- Sebze ve meyve arasındaki fark nedir?
- Meyvelere 2 tane örnek verir misin?
- Sebzelere 2 tane örnek verir misin?
- Toprađın altında yetişenler hangileri?

## FARKLILAŐTIRMA:

**ZenginleŐtirme:** Oyun hamurunda oyun hamuru ile 3 boyutlu olarak meyve ve sebzeler yapmaları istenir. Tasarlanan hamur modelleriyle bir "Manav Reyonu" oluŐturulur.

**Destekleme:** İhtiyaç duyan çocuklar için; bireysel çalışma yapılır. Etkinlik sürecinde çocuklara sorulan sorular basitleŐtirilerek çocukların katılımları desteklenebilir

## AİLE/TOPLUM KATILIMI:

**Aile Katılımı:** Ailelere o gün iŐlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Evde çocukları ile birlikte meyve salatası ve sebze yemeĐi yapmaları istenir. AŐaĐıdaki 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  
Maydonazlar tat veriyor

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

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

["Şirin Elma Hikâyesi"](#)

## GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 7.4.2026

### ALAN BECERİLERİ

#### Fen Alanı

FBAB5. Operasyonel Tanımlama Yapma

FBAB.6.Deney Yapma

#### Matematik Alanı

MAB6. Sayma

#### Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

HSAB2. Aktif ve Zinde Yaşam İçin Sağlık Becerileri

#### Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

### KAVRAMSAL BECERİLER

#### Temel Beceriler (KB1)

##### KB1.1 Saymak

#### Bütünleşik Beceriler (KB2)

##### KB2.11. Gözleme Dayalı Tahmin Etme Becerisi

KB2.11.SB1. Mevcut olay/konu/duruma ilişkin ön gözlem ve/veya deneyimi ilişkilendirmek

KB2.11.SB2. Mevcut olay/konu/duruma ilişkin çıkarım yapmak

KB2.11.SB3. Mevcut olay/konu/duruma ilişkin yargıda bulunmak

### EĞİLİMLER

#### E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

#### E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

### PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

#### EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

##### 2.1. BENLİK BECERİLERİ (SDB1)

##### SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi)

SDB1.1.SB3. Kendi duygularına ilişkin farkındalığını artırmaya yönelik çalışmalar yapmak

SDB1.1.SB3.G1. İyi hissettiren duyguların neler olduğunu bilir.

SDB1.1.SB3.G2. Kötü hissettiren duyguların neler olduğunu bilir.

### DEĞERLER

#### D4 DOSTLUK

##### D4.2. Arkadaşları ile etkili iletişim kurmak

D4.2.4. Arkadaşlarına karşı nazik davranır.

#### D13 SAĞLIKLI YAŞAM

##### D13.1. Yeterli, dengeli ve sağlıklı beslenmek

D13.1.1. Sağlıklı ve sağlıksız besinleri ayırt eder.

D13.1.2. Sağlıklı besinleri tercih eder.

D13.1.3. Dengeli beslenir.

D13.1.4. Vücudu için yeterli miktarda su ve besin alır.

##### D13.2. Sosyal ve sportif etkinliklere katılmak

D13.2.1. Spor ve egzersiz yapmanın iyi oluşa katkılarını fark eder.

D13.2.2. Yaşına ve fiziksel özelliklerine uygun sosyal ve sportif etkinliklere katılır.

### **D13.3. İnsan sağlığını önemsemek**

D13.3.6. Yeterli ve düzenli uyku alışkanlığı edinir.

## **D16 SORUMLULUK**

### **D16.1. Kendine karşı görevlerini yerine getirmek**

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

## **D18 TEMİZLİK**

### **D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek**

D18.1.1. Kişisel temizliğin insan ve toplum sağlığı için önemini fark eder.

D18.1.2. Beden temizliğini zamanında ve özenli yapmaya gayret eder.

D18.1.3. Kılık kıyafetinin temiz ve düzgün olmasına dikkat eder.

D18.1.4. Tükettiği ürünlerin temiz ve sağlıklı olmasına özen gösterir

## **EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI**

### **OB1. BİLGİ OKURYAZARLIĞI**

#### **OB1.1. Bilgi İhtiyacını Fark Etme**

OB1.1.SB1. Bilgi ihtiyacını fark etmek

### **ÖĞRENME ÇIKTILARI**

#### **Fen Alanı**

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

FAB.5.a. Canlıların sağlıklı kalmaları için gerekli olan unsurları tanımlar.

#### **FAB.6. Merak ettiği konular/olay/durum hakkında deneyler yapabilme**

FAB.6.a. Basit düzeyde deney tasarlamak için malzemeler seçer.

FAB.6.b. Merak ettiği konuya ilişkin basit düzeyde deney tasarlar.

#### **Matematik Alanı**

#### **MAB.1. Ritmik ve algısal sayabilme**

MAB.1.a. 1 ile 20 arasında birer ritmik sayar.

MAB.1.b. 1 ile 20 arasında nesne/varlık sayısını söyler.

#### **Hareket ve Sağlık Alanı**

#### **HSAB.6. Eşle/grupla ahenk içinde hareket örüntüleri sergileyebilme**

HSAB.6.ç. Grup çalışmalarında hareketi grupla aynı yönde yapar.

HSAB.6.e. Grup çalışmalarında hareketi eş zamanlı yapar.

#### **HSAB.7. Günlük yaşamında sağlıklı beslenme davranışları gösterebilme**

HSAB.7.a. Sağlıklı/sağlıksız yiyecek ve içecekleri ayırt eder.

HSAB.7.b. Sağlıklı beslenmeye özen gösterir

HSAB.7.c. Yeterli ve dengeli beslenmenin önemini fark eder.

HSAB.7.ç. Günlük olarak yeteri kadar sıvı tüketmeye gayret eder.

#### **HSAB.8. Aktif ve sağlıklı yaşam için gereken zindelik becerilerinin neler olduğunu söyleyebilme**

HSAB.8.c. İhtiyaç duyduğunda dinlenmek istediğini ifade eder.

HSAB.8.ç. Düzenli ve yeteri kadar dinlenmenin önemini kendi cümleleriyle açıklar.

#### **HSAB.9. Aktif ve sağlıklı yaşam için hareket edebilme**

HSAB.9.a. İç ve dış mekanda hareketli etkinliklere istekle katılır.

#### **Sanat Alanı**

#### **SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme**

SNAB.4.ç. Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.

### **İÇERİKLER**

#### **Kavramlar:**

Duyu: Taze Bayat

Duygu: Hayal Kırıklığı, mutlu, üzgün, korkmuş

Sayılar: 12

Sözcükler: Tost, taze, bayat

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

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf/Bahçe

## **ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI**

## ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

### GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

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

Çocukların sandalyelerini alarak çember şeklinde oturmaları sağlanır. Çocuklar çemberde otururken öğretmen **duygu kartlarını** (mutlu, üzgün, şaşkın, korkmuş vb.) gösterir. Çocuklardan o anki duygularına uygun kartı seçmeleri ve "Bugün böyle hissediyorum çünkü..." diye kısa açıklama yapmaları istenir, her çocuk konuşması için cesaretlendirilir. O gün okula gelmeyen öğrenci olup olmadığı sorulur. Çocuklar sınıfın girişinde oluşturulan, "**Mandallarla Yoklama Tablosunda**" her çocuğun kendi sayısının, resminin veya isminin olduğu etiketleri kontrol etmelerine fırsat verilir. O günün sınıf yoklaması alınır. Çocukların güne daha sakin ve odaklanmış başlayabilmeleri için "**Mini Nefes Egzersizi**" yapılır. Çocuklara "Şimdi bir elimizde çiçek, diğer elimizde mum olduğunu hayal ediyoruz. Çiçek koklarken ne yaparız? Peki sizler mumu nasıl üflüyorsunuz? Çocuklara şimdi aynı çiçek koklar gibi burnumuzdan derin nefes alacağımızı ve mum üflerken de ağızımızla nefes vereceğimiz söylenir. Öğretmenin liderliğinde oyun başlanır. Çiçek kokluyoruz" (derin nefes al) - "Mum üflüyoruz" (nefes ver) şeklinde söylenir ve çocuklarla birlikte yapılır. Güne sağlıklı başlamak için [Sağlıklı Yiyecekler Parkuru Level Up](#) hareketleriyle hep birlikte yapılır(**E2.5.**) Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.

### ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklara "Bugün nerede oynamak istersin?" diye sorulur. Çocuklar verdikleri yanıtlara uygun merkezlere yönlendirilir. Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanmalarına rehberlik edilir. İsteyen çocukların oyun hamuru ile oynamalarına, isteyen çocukların serbest resim yapmalarına fırsat verilir. Öğrenme merkezlerine sağlıklı sağlıksız yiyecekler ile ilgili görseller konur.

### BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

Öğrenme merkezlerinde oyun sonunda [Toplanma Müziği](#) açılır. Müzik sonunda tüm merkezlerin düzenli bir şekilde toplanması sağlanır. Müzik bittiğinde hep birlikte merkezlerin düzenli toplanıp toplanmadığı kontrol edilir.

Bir sağa baktım

Bir sola baktım

Lokomotif yaptım

Cuf cuf cuff.

Tekerlemesi söylenerek sıra olunur ve kahvaltı öncesinde elleri yıkamaya gidilir. Kahvaltı öncesinde nelere dikkat edilmesi gerektiği anlatılır.(Yemek yerken konuşmamak vb.) Sonrasında dua edilerek kahvaltıya geçilir. Tüm çocuklara kahvaltısını yaptıktan sonra eller yıkanır ve sınıfa geçilir. (**D16.1.2.**)

### ETKİNLİKLER

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.

Çocuklara sağlık nedir diye sorulur?

Çocuklar, sağlıklı olmak sadece karnımızın ağrılaması 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, kırgın 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.(**FAB.5.**)

- 1. Vücutumuzun Sağlığı (Bedenen):** Vücutumuzu 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.
  - Vücutumuzun 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! (HSAB.7, D18.1, D13.2)
- 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 üzüldüğümüzü 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. (D4.2, SDB1.1.SB3)
- 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 Koru](#)" izlenir.

"[Taze Bayat Kavramı Eğitici Video](#)" izlenir. Yiyeceklerin taze mi bayat mı olduğunu nasıl anlayabileceğimiz konuşulur, taze taze tüketmenin sağlığını 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. (FBAB6.)

Çocuklara yumurtaları göstererek; 'Sizce bu yumurtalardan hangisi suyun dibine bir balık gibi dalacak? Hangisi suyun üstünde bir gemi gibi yüzecek?' diye sorulur. (KB2.11.SB1.) 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.

(FAB.6.,KB2.11. SB2-SB3,E3.1.) Sağlığını 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. (SNAB.4.)

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. Çocukların grup içinde "aynı yönde" ve "eş zamanlı" hareket etme becerileri gözlemlenir.

(HSAB.6.,HSAB.8.,HSAB.9.)

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.)

Sınıfa dönülür ve 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. (KB1.1.)

10. nesneye gelindiğinde, bu 10 nesne bir kabin 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. (MAB.1.) Çocuklardan 12 kere zıplamaları istenir. 10. zıplayıştta 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

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- Sağlıklı olmak için neler yapmalıyız?
- Su içmek neden önemlidir?
- Temizlik konusunda nelere dikkat etmeliyiz?
- 12 yapmak için 10'a kaç ekledik?

- 12, 11'den büyük mü küçük mü?
- 12'yi başka nasıl yapabiliriz? (6+6)

### **FARKLILAŐTIRMA:**

**ZenginleŐtirme:** Çocuklara "Saęlık Dedektifi" olduklarını ve saęlıkla ilgili ipuçlarını araŐtırmaları gerektięi söylenir. Öğretmen, sınıfın çeŐitli noktalarına (oyuncak köŐesi, lavabo, yemek alanı vb.) saęlıkla ilgili hem doęru hem de yanlış uygulamaların resimlerini yerleŐtirir. Çocuklar, bu resimleri bulup inceleyerek hangi davranıŐların doęru, hangilerinin yanlış olduęunu belirler. Doęru uygulamalar için "Tebrik! Edilir, yanlış uygulamalar içinse "Bunu nasıl düzeltebiliriz?" sorusu yöneltilerek çocukların çözüm üretmeleri saęlanır.

**Destekleme:** İhtiyaç duyan çocuklar için; bireysel çalıŐma yapılır. Etkinlik sürecinde çocuklara sorulan sorular basitleŐtirilerek çocukların katılımları desteklenebilir

### **AİLE/TOPLUM KATILIMI:**

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

[Puzzle](#),

[Hafıza Oyunu](#),

[İnteraktif ÇalıŐmalar](#),

[İnteraktif Oyunlar](#)

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

### **ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER**

[Saęlıklı Beslenelim Şarkısı](#)

[Saęlıklı ve Dengeli Beslenme Şarkısı](#)

[Elif ve ArkadaŐları - Geçmiş Olsun - Eęitici Film](#)

[Yeterli ve Dengeli Beslen Hikâyesi](#)

[Saęlık Haftası Draması](#)

## GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 8.4.2026

### ALAN BECERİLERİ

**Türkçe Alanı:**

TAOB. Okuma

TAEOB. Erken Okuryazarlık

**Sanat Alanı**

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

**Hareket ve Sağlık Alanı**

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

### KAVRAMSAL BECERİLER

**Temel Beceriler (KB1)**

**KB1.5 Bulmak**

**Bütünleşikl Beceriler (KB2)**

**KB2.7. Karşılaştırma Becerisi**

KB2.7.SB1. Birden fazla kavram veya duruma ilişkin özellikleri belirlemek

KB2.7.SB2. Belirlenen özelliklere ilişkin benzerlikleri listelemek

KB2.7.SB3. Belirlenen özelliklere ilişkin farklılıkları listelemek

### EĞİLİMLER

**E1. Benlik Eğilimleri**

E1.1. Merak

**E2. Sosyal Eğilimler**

E2.5. Oyunseverlik

**E3. Entelektüel Eğilimler**

E3.1. Odaklanma

### PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

**2.1. BENLİK BECERİLERİ (SDB1)**

**SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi)**

**SDB1.2.SB2. Motivasyonunu ayarlamak**

SDB1.2.SB2.G4. Katıldığı etkinliğe dikkatini verir.

SDB1.2.SB2.G5. Katıldığı etkinliği sonuna kadar devam ettirir.

### DEĞERLER

**D18 TEMİZLİK**

**D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek**

D18.1.2. Beden temizliğini zamanında ve özenli yapmaya gayret eder.

### EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

**OB1. BİLGİ OKURYAZARLIĞI**

**OB1.3. Bilgiyi Özetleme**

OB1.3.SB1. Bilgiyi çözümlenmek

OB1.3.SB2. Bilgiyi sınıflandırmak

OB1.3.SB3. Bilgiyi yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)

### ÖĞRENME ÇIKTILARI

**Türkçe Alanı:**

**TAOB.2. Görsel materyallerden anlamlar üretebilme**

TAOB.2.b. Görsellerden hareketle metinle ilgili tahminde bulunur.

**TAEOB.1. Yazı farkındalığına ilişkin becerileri gösterebilme**

- TAEOB.1. a. Görsel semboller arasından yazıyı gösterir.  
TAEOB.1. b. Yazı yönünü gösterir.  
TAEOB.1. c. İletişimde yazıya neden ihtiyaç duyulduğunu açıklar.  
**TAEOB.3. Ses bilgisel farkındalık becerileri gösterebilme**  
TAEOB.3.a. Sözcüklerin hece/hecelerden oluştuğunu fark eder.  
TAEOB.3.b. Bazı sözcüklerin uyaklı olduğunu fark eder.  
TAEOB.3.c. Sözcüklerin ilk/son seslerini fark eder.  
TAEOB.3.ç. Sözcüklerin ilk/son seslerinden yeni sözcükler üretir.

**TAEOB.4. Sözcüklerin harflerden oluştuğunu fark edebilme**

- TAEOB.4.a. Sözcüklerin harflerden oluştuğunu fark eder.  
TAEOB.4.b.Sözcükte yer alan büyük ve küçük harfleri gösterir.

**Sanat Alanı**

**SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme**

- SNAB.4.ç.Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.

**Hareket ve Sağlık Alanı**

**HSAB.6. Eşle/grupla ahenk içinde hareket örüntüleri sergileyebilme**

- HSAB.6.ç. Grup çalışmalarında hareketi grupla aynı yönde yapar.  
HSAB.6.f. Grup içinde sorumlu olduğu hareketi yapar.

**İÇERİKLER**

**Kavramlar:**

**Harfler/Sesler:** Öğrenilen tüm Sesli Harfler

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

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

**Eğitim/Öğrenme Ortamları:** Sınıf/Bahçe

**ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI**

**ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI**

**GÜNE BAŞLAMA ZAMANI**

Çocuklar gelmeden sınıf hazırlanır. Gelen çocuklar kapıda karşılanır ve selamlanır, çocukların ayakkabılarını koymaları ve pandiflerini giymeleri için rehberlik edilir. Çocukların sandalyelerini alarak çember şeklinde oturmaları sağlanır. Çocuklar çemberde otururken öğretmen **duygu kartlarını** (mutlu, üzgün, şaşkın, korkmuş vb.) gösterir. Çocuklardan o anki duygularına uygun kartı seçmeleri ve "Bugün böyle hissediyorum çünkü..." diye kısa açıklama yapmaları istenir, her çocuk konuşması için cesaretlendirilir. O gün okula gelmeyen öğrenci olup olmadığı sorulur. Çocuklar sınıfın girişinde oluşturulan, "**Mandallarla Yoklama Tablosunda**" her çocuğun kendi sayısının, resminin veya isminin olduğu etiketleri kontrol etmelerine fırsat verilir. O günün sınıf yoklaması alınır. Çocukların güne daha sakin ve odaklanmış başlayabilmeleri için "**Mini Nefes Egzersizi**" yapılır. Çocuklara "Şimdi bir elimizde çiçek, diğer elimizde mum olduğunu hayal ediyoruz. Çiçek koklarken ne yaparız? Peki sizler mumu nasıl üflüyorsunuz? Çocuklara şimdi aynı çiçek koklar gibi burnumuzdan derin nefes alacağımızı ve mum üflerken de ağızımızla nefes vereceğimiz söylenir. Öğretmenin liderliğinde oyun başlanır. Çiçek kokluyoruz" (derin nefes al) - "Mum üflüyoruz" (nefes ver) şeklinde söylenir ve çocuklarla birlikte yapılır. Güne sağlıklı başlamak için [Heykel - Onur Erol Şarkısı](#) hareketleriyle hep birlikte yapılır(**E2.5.**) Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.

**ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN**

Çocuklara "Bugün nerede oynamak istersin?" diye sorulur. Çocuklar verdikleri yanıtlara uygun merkezlere yönlendirilir. Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanmalarına rehberlik edilir. İsteyen çocukların oyun hamuru ile oynamalarına, isteyen çocukların serbest resim yapmalarına fırsat verilir. Öğrenme merkezlerine alfabemizdeki seslerin bulunduğu kağıtlar konur.

**BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK**

Öğrenme merkezlerinde oyun sonunda [Toplanma Müziği](#) açılır. Müzik sonunda tüm merkezlerin düzenli bir şekilde toplanması sağlanır. Müzik bittiğinde hep birlikte merkezlerin düzenli toplanıp toplanmadığı kontrol edilir.

Bir sağa baktım

Bir sola baktım

Lokomotif yaptım

Cuf cuf cuff.

Tekerlemesi söylenerek sıra olunur ve kahvaltı öncesinde elleri yıkamaya gidilir. Kahvaltı öncesinde nelere dikkat edilmesi gerektiği anlatılır.(Yemek yerken konuşmamak vb.) Sonrasında dua edilerek kahvaltıya geçilir. Tüm çocuklara kahvaltısını yaptıktan sonra eller yıkanır ve sınıfa geçilir. (D18.)

### ETKİNLİKLER

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. (E3.1., SDB1.2.SB2.) 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. (TAEOB.1.a.,TAEOB.1.b.,TAEOB.4.,E3.1.)

Çocuklara bugüne kadar oyunlarımızda fark ettiğimiz sesler hatırlatılır. Daha sonra çocuklar yere bırakılan isim kartlarından kendi adlarını bulur. (E3.1.,KB1.5.) "Şimdi isimlerimizi parçalara ayıracağız ama her parça için bir alkış patlatacağız!" denir. (Örn: "A-li" -> 2 alkış). (TAEOB.3.,E3.1.,TAOB.2.,OB1.3.,E3.1.,KB1.5.)

Çocuklar daire şeklinde otururlar ve [Çatlak Patlak Oyununun](#) tekerlemesi önce söylenir ve son seslere dikkat çekilir. (TAEOB.3.b.,TAEOB.3. ç.)

Çocuklara, "Bazı kelimelerin sonları tıpkı ikiz kardeşler gibi birbirine çok benzer, onlara **uyak** diyoruz," denilerek merak uyandırılır. Masaya veya yere karışık halde şu uyaklı görsel çiftleri bırakılır: (TAEOB.3.b.)

- **Kuş - Duş** (Biri uçuyor, diğeriyle yıkıyoruz!)
- **Tuz - Buz** (Biri yemeklere tat verir, diğeri çok soğuktur!)
- **Bal - Dal** (Birini arılar yapar, diğeri ağaçtır!)
- **Tava - Hava** (Birinde yemek pişer, diğeri içimize çekeriz!)
- **Çamur - Hamur** (Biri bahçede olur, diğeriyle kurabiye yaparız!)
- **Fındık - Sandık** (Biri ktır ktır 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 bulduğu eşleşmeleri izlemeleri ve sesleri duymaları için cesaretlendirilir. (E2.5.) 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. (TAEOB.3.a.)

Ardından [Çatlak Patlak Oyunu](#) oynanır. (E3.1.,HSAB.6.)Bütün çocuklar çember olup iki ellerini yanlara açar. Sağ eli üstte, sol eli yanındaki arkadaşının elinin altında olacak şekilde ellerini birbirlerinin elleri içine yerleştirirler. Şarkının her bir hecesinde ilk başlayan kişi, üstte duran sağ elini, solundaki kişinin açık olan avucuna vurarak oyun sürer.

### ÇATLAK PATLAK OYUNUN SÖZLERİ

Yusyuvarlak,

Kremalı börek

Sütlü çörek,

Çek dostum çek,

Arabanı buradan çek!

[Yazı Yazan İnekler Hikayesi](#) okunur/izlenir. Yazının günlük yaşamdaki önemi hakkında konuşulur. (TAEOB.1.c.)

"İsim Farkındalığı" sanat etkinliği için masalara geçilir. Öğretmen kendi hazırladığı, ismi yazılı "İsim Çiçeği"ni gösterir. "Çocuklar, bu çiçek benim ismimin çiçeği! Adımın harfleri yapraklarında saklı. Bakalım benim adım kaç harfliymiş? (Sayılır). Sizin isimleriniz de böyle bir çiçek açabilir mi?" diye sorularak merak uyandırılır.(E1.1.) 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 (KB2.7.), 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 (E3.1.) 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.(SNAB.4.)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 (D18.).

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

### DEĞERLENDİRME

- 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?

### FARKLILAŞTIRMA:

**Zenginleştirme:** Her çocuğun isminin yazılı olduğu kartlar ile eşleştirme, sıralama gibi oyunlar oynanır. İsmi uzun olan çocuklarla (4-5 heceli) daha karmaşık alkış ritimleri denenebilir.

**Destekleme:** İhtiyaç duyan çocuklar için; görsel kartlar gösterilerek ve nesnelere kullanılarak bireysel çalışmalar yapılır. Makas kesme konusunda sıkıntı yaşayan çocuklara destek olunur. İlk sesi fark etmekte zorlanan çocuklara, o sesin çıkışını (artikülasyonunu) aynada göstererek dudak hareketlerini takip etmeleri sağlanabilir.

### 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.

[Siddik ile Fındık Hikayesi](#)nde 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.

## GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 9.4.2026

### ALAN BECERİLERİ

#### Türkçe Alanı

TADB. Dinleme/İzleme

TAKB. Konuşma

#### Fen Alanı:

FBAB1. Bilimsel Gözlem Yapma

FBAB5. Operasyonel Tanımlama Yapma

FBAB.6.Deney Yapma

FBAB8. Bilimsel Model Oluşturma

FBAB10.Bilimsel Sorgulama Yapma

#### Matematik Alanı

MAB1. Matematiksel Muhakeme

MAB2. Matematiksel Problem Çözme

#### Sosyal Alan

SBAB2. Kanıta Dayalı Sorgulama ve Araştırma

SBAB4. Değişim Ve Sürekliliği Algılama

SBAB5. Sosyal Katılım Becerisi

#### Sanat Alanı

SNAB2. Sanat İnceleme

SNAB3. Sanata Değer Verme

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

### KAVRAMSAL BECERİLER

#### Temel Beceriler (KB1)

KB1.7 Belirlemek

KB1.9 Ölçmek

KB1.10 Sunmak

#### Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.16.2. Tümdengelim Dayalı Akıl Yürütme Becerisi

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

KB2.20. Sentezleme Becerisi

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

#### Üst Düzey Düşünme Becerileri (KB3)

KB3.2. Problem Çözme Becerisi

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

### EĞİLİMLER

#### E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

#### E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

#### E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

- E3.2. Yaratıcılık
- E3.4. Analitik Düşünme
- E3.5. Merak Ettiği Soruları Sorma
- E3.6. Özgün Düşünme

## **PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER**

### **EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ**

#### **2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)**

##### **SDB2.2. İşbirliği Becerisi**

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

- SDB2.2.SB4.G1. Yardımlaşma ve takım çalışmasının önemini fark eder.
- SDB2.2.SB4.G2. Ortak hedefler doğrultusunda takım oluşturur ya da var olan bir takıma dâhil olur.
- SDB2.2.SB4.G3. Diğer üyelerle görev paylaşımı yapar.
- SDB2.2.SB4.G4. Diğer üyelerle yardımlaşır.
- SDB2.2.SB4.G5. Aldığı görevleri yerine getirerek takıma katkı sağlar.
- SDB2.2.SB4.G6. Takım üyeleri ile saygı ve güven bağları kurar.
- SDB2.2.SB4.G7. Gerektiğinde liderliği üstlenir.

##### **DEĞERLER**

###### **D3 ÇALIŞKANLIK**

###### **D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak**

- D3.4.1. Grupla çalışma becerisi sergiler.

###### **D5 DUYARLILIK**

###### **D5.2. Çevreye ve canlılara değer vermek**

- D5.2.5. Tüm canlıların haklarını korur.

###### **D7 ESTETİK**

###### **D7.1. Duyusal derinliği anlamak**

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

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

- D7.2.2. Estetik unsurların korunmasının önemini fark eder.

###### **D15 SEVGİ**

###### **D15.2. Vefalı olmak**

- D15.2.1. Kültürel mirasın korunmasında duyarlı davranır.
- D15.2.2. Medeniyetinin gelişiminde katkısı olanları bilir.

###### **D16 SORUMLULUK**

###### **D16.1. Kendine karşı görevlerini yerine getirmek**

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

### **EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI**

#### **OB4. GÖRSEL OKURYAZARLIK**

##### **OB4.1. Görseli Anlama**

- OB4.1.SB1. Görseli algılamak

##### **OB4.2. Görseli Yorumlama**

- OB4.2.SB1. Görseli incelemek

##### **OB4.3. Görsel Hakkında Eleştirel Düşünme**

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

#### **OB5. KÜLTÜR OKURYAZARLIĞI**

##### **OB5.2. Kültürü Sürdürme**

- OB5.2.SB3. Kültürel mirası korumak

## **ÖĞRENME ÇIKTILARI**

### **Türkçe Alanı**

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

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

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

### **TAKB.3. Konuşma sürecindeki kuralları uygulayabilme**

TAKB.3.f. Konuşmasında beden dilini kullanır.

#### **Fen Alanı**

### **FAB.1. Günlük yaşamında fene yönelik olaylara/olgulara ve durumlara yönelik bilimsel gözlem yapabilme**

FAB.1.b. Materyallerin gözlemlenebilir özellikleriyle ilgili verileri duyuları aracılığıyla toplar.

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

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

### **FAB.6 Merak ettiği konular/olay/durum hakkında deneyler yapabilme**

FAB.6.a. Basit düzeyde deney tasarlamak için malzemeler seçer.

FAB.6.b. Merak ettiği konuya ilişkin basit düzeyde deney tasarlar.

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

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

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

#### **Matematik Alanı**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### **MAB.8. Matematiksel problemlerin çözümüne ilişkin deneyimlerini, çıkarımlarını ve değerlendirmelerini yansıtabilme**

MAB.8.a. Problem çözme sürecini çeşitli yollarla ifade eder.

MAB.8.b. Çözüme ulaştıran stratejinin uygulanabileceği farklı durumlara örnekler verir.

MAB.8.c. Matematiksel problemin çözümüne ilişkin deneyimlerini/fikirlerini arkadaşlarıyla paylaşır.

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

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

#### **Sosyal Alan**

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

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

### **SAB.5. Merak ettiği konuya yönelik kaynakları inceleyebilme**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## Sanat Alanı

### SNAB.2. Sanat eseri inceleyebilme

SNAB.2.a. Sanat eserine odaklanır.

SNAB.2.b. Sanat eserinde gördüklerini söyler.

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

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

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

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

### SNAB.3. Sanat eserlerine ve sanatçılara değer verebilme

SNAB.3.a. Sanat ve sanatçılar hakkında sorular sorar.

SNAB.3.b. Sanat eserlerinin nasıl yapıldığına ilişkin tahmin yürütür.

### SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.ç. Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.

## İÇERİKLER

### Kavramlar:

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

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

**Miktar:** Ağır-Hafif

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

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

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

**Eğitim/Öğrenme Ortamları:** Sınıf

## ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

### ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

#### GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

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

Çocukların sandalyelerini alarak çember şeklinde oturmaları sağlanır. Çocuklar çemberde otururken öğretmen **duygu kartlarını** (mutlu, üzgün, şaşkın, korkmuş vb.) gösterir. Çocuklardan o anki duygularına uygun kartı seçmeleri ve "Bugün böyle hissediyorum çünkü..." diye kısa açıklama yapmaları istenir, her çocuk konuşması için cesaretlendirilir. O gün okula gelmeyen öğrenci olup olmadığı sorulur. Çocuklar sınıfın girişinde oluşturulan, "**Mandallarla Yoklama Tablosunda**" her çocuğun kendi sayısının, resminin veya isminin olduğu etiketleri kontrol etmelerine fırsat verilir. O günün sınıf yoklaması alınır. Çocukların güne daha sakin ve odaklanmış başlayabilmeleri için "**Mini Nefes Egzersizi**" yapılır. Çocuklara "Şimdi bir elimizde çiçek, diğer elimizde mum olduğunu hayal ediyoruz. Çiçek koklarken ne yaparız? Peki sizler mumu nasıl üflüyorsunuz? Çocuklara şimdi aynı çiçek koklar gibi burnumuzdan derin nefes alacağımızı ve mum üflerken de ağızımızla nefes vereceğimiz söylenir. Öğretmenin liderliğinde oyun başlanır. Çiçek kokluyoruz" (derin nefes al) - "Mum üflüyoruz" (nefes ver) şeklinde söylenir ve çocuklarla birlikte yapılır. Güne sağlıklı başlamak için [Hacıyatmaz - Onur Erol](#) hareketleriyle hep birlikte yapılır(**E2.5.**) Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.

#### ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklara "Bugün nerede oynamak istersin?" diye sorulur. Çocuklar verdikleri yanıtlara uygun merkezlere yönlendirilir. Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanmalarına rehberlik edilir. İsteyen çocukların oyun hamuru ile oynamalarına, isteyen çocukların serbest resim yapmalarına fırsat verilir.

#### BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

Öğrenme merkezlerinde oyun sonunda [Toplanma Müziği](#) açılır. Müzik sonunda tüm merkezlerin düzenli bir şekilde toplanması sağlanır. Müzik bittiğinde hep birlikte merkezlerin düzenli toplanıp toplanmadığı kontrol edilir.

Bir sağa baktım  
Bir sola baktım  
Lokomotif yaptım  
Cuf cuf cuff.

Tekerlemesi söylenerek sıra olunur ve kahvaltı öncesinde elleri yıkamaya gidilir. Kahvaltı öncesinde nelere dikkat edilmesi gerektiği anlatılır.(Yemek yerken konuşmamak vb.) Sonrasında dua edilerek kahvaltıya geçilir. Tüm çocuklara kahvaltısını yaptıktan sonra eller yıkanır ve sınıfa geçilir. (D16.1.2.)

## ETKİNLİKLER

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

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

Sinan, daha küçük bir çocukken bile dere kenarlarında taşlarla oynamayı, onlardan minik köprüler yapmayı çok severmiş. Büyüdüğünde ise o kadar akıllı bir mimar olmuş ki, Padişahlar ona: 'Sinan, bize öyle binalar yap ki hem çok güzel olsun hem de yüzlerce yıl hiç yıkılmasın!' demişler. Mimar demek, binaları tasarlayan kişi demektir.

Mimar Sinan kocaman taşları öyle bir dizmiş ki, o binalar depremlerde sallanmış ama hiç yıkılmamış. Çünkü Sinan, işini yaparken hiç acele etmez, her taşı 'en iyisi' olsun diye büyük bir özenle seçer ve yerine yerleştirmiştir. Çocuklar, biliyor musunuz: bir işi severek ve dikkatlice yaptığımızda, o iş tıpkı Sinan'ın camileri gibi sapasağlam olur ve yıllarca yaşar! Sinan sadece sağlamlığa değil, her detaya da çok değer vermiştir. Mesela, camilerin içinde sesin her yere gitmesi için duvarlara minik küpler saklamış. Bir köşede fısıldasan, diğer köşeden duyulmuş! Şimdi gelin biz de Sinan'ın küplerini anlamak için bir deney yapalım. (Boş bir kavanoza veya bardağa doğru sırayla fısıldanır). (FAB.6.) Bakın, sesimiz kavanozun içinde nasıl yankılanıyor, nasıl hapsolüyor değil mi? İşte Sinan da bu küpleri caminin içine sesi taşıyanlar diye büyük bir dikkatle yerleştirmiş. Sinan amca, yaptığı binaların sadece sağlam değil, aynı zamanda çok güzel görünmesini de istemiş. Bu yüzden duvarlara en sevdiği laleleri, çiçekleri çizmiş. Hatta o kadar merhametli ve düşünceliymiş ki, kendisi kadar binalarda yaşayan diğer canlıları da önemsemiş; kuşlar üşümesin diye binaların dışına minik 'Kuş Sarayları' (kuş evleri) yapmış. (D5.2.) İşte çocuklar; bir işi hem sağlam, hem güzel, hem de başkalarına faydalı olacak şekilde yapmak için özen göstermek gerekir." Diye söylenir.

[Mimar Sinan ve Mihrimah Sultan Camii \(Mimar Sinan\) Eğitici Film](#) izlenir. Film izledikten sonra Mimar Sinan'ın fotoğraflarına (Selimiye, Süleymaniye) bakıyoruz. Ama bir farkla: **Gözlemci Gözlüklerimizi** takıyoruz! Denilerek eller gözlük gibi yapılarak fotoğraflar incelenir. (FAB.1., SAB.5.,SAB.6.)

- Bu binanın tepesindeki koca topa ne diyoruz? Hangi şekle benziyor? (Kubbe - Daire)
- 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?" (SAB.7.)
- Caminin içinde saklanan o minik küpler nerede olabilir? Peki, kuş sarayları binanın dışında mı duruyor?

Mimar Sinan'ın yaptığı bazı eserlerin fotoğraflarını gösterilir. (Selimiye Camii, Süleymaniye Camii, Şehzade Camii gibi).(OB4.1.,OB4.2.,OB4.3.,D7.2.,D15.2.) Yapıların hangi şekillerden oluştuğu sorulur (kubbe - daire, minare - silindir, köprü - üçgen vb.)(SNAB.2.) Bu yapıların kültürel bir miras olduğu ve sahip çıkmamız gerektiği anlatılır.(OB5.2.)

Mimar Sinan'ın eserlerini tasarlarken hangi teknolojileri kullandığı sorulur. Çocukların fikirleri dinlendikten sonra, o dönemde kullanılan bazı araçlar ve teknikler hakkında bilgi verilir. Mimar Sinan'ın kubbeleri düşmesin diye onları güçlü duvarların üzerine koyduğu söylenir. (MAB.2.b.) Siz olsaydınız bu kubbeyi nasıl düşürmezsiniz? Diye sorulur. Mimar Sinan'ın kullanacağı malzemeleri de çok özenle seçtiği, dayanıklı ve göze güzel görünecek estetik, güzel yapılar yaptığı söylenir. Ayrıca binalar yapılmadan önce yerin sağlam olup olmadığına bakıldığı anlatılır. Mimar Sinan'ın yapılarının tasarımı ve inşasında geometrik şekiller kullandığı açıklanır. (SNAB.3.,E3.5.) Mimar Sinan bugün yaşasaydı sizce hangi teknolojileri kullanırdı? Diye sorulur. (E3.6.)

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

"Acaba biz de Mimar Sinan gibi bir eser tasarlayıp yapabilir miyiz?" sorusuyla çocukların merakı uyandırılır.(E1.1.) Çocuklar gruplara ayrılır. Grupların bir adı olur: "Gökkuşuğu Mimarları", "Taş Ustaları" gibi. (SDB2.2.SB4., D3.4.) Her grup, Mimar Sinan'ın eserlerinden birini (veya hayali bir eseri) model olarak tasarlar.(KB2.16.2.,E3.1., SAB.8.) Tasarım aşamasında bloklar, oyun hamuru, karton gibi malzemeler kullanılarak eserin temel şekli oluşturulur.(KB1.7.,E3.4.) Çocuklar, tasarımını yaptıkları eserin ölçülerini (basitçe), yüksekliğini, genişliğini belirlerler. (FAB.5.,KB1.9) Modellerin inşası sırasında birbirleri ile işbirliği yapar, problem çözme becerilerini kullanırlar. Kule devrildiğinde veya kubbe durmadığında öğretmen müdahale etmez, sorar: "Eyyvah, kulemiz sallanıyor! Altına nasıl bir destek koyarsak Mimar Sinan'ın eserleri gibi dimdik durur?"(FAB.8.,MAB.7.,E3.6. KB3.2.SB4.) Köprünün altından suların geçmesi için ne kadar geniş bir boşluk bırakmalıyız?, Kubbemizi caminin tam ortasına ve duvarların üstüne nasıl yerleştirebiliriz? Kullandığınız bloklardan hangisi daha küçük? onu binanın önünde mi yoksa arkasında mı kullanacaksınız?, Kulemiz çok alçak kaldı, onu daha uzun yapmak için altına kaç tane daha parça eklemelisin? Soruları ile öğretmen çocuklara rehberlik eder.

Yapılar tamamlandıca çocuklar boya kalemleri ve el işi kağıtlarıyla eserlerini süslerler. Camilere minik kapılar, köprülerin altına kağıttan mavi sular yaparlar. Her grup, kendi eserini arkadaşlarına tanıtır: "Biz bu camiyi yaparken çok yardımlaştık, kubbemizi yaparken de oyun hamuru kullandık çünkü..." diyerek süreci anlatırlar.(SNAB.4.,MAB.8.,KB1.10.,KB2.20.,E3.2.,FAB.10.b.,TADB.2.,TAKB.3.f.)

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

### DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- Bugün Mimar Sinan hakkında neler öğrendik?
- Köprü, cami ve çeşme gibi yapılar ne için?
- Mimar Sinan'ın yaptığı eserlerden hangisini çok beğendiniz?
- Mimar Sinan gibi bir şeyleri inşa etmek ister misin? Neden?
- Bir bina yapılıırken kaç kişi çalışır sizce?
- Bir bina inşa etmek için nasıl bir iş birliği yapılabilir?
- Mimar Sinan gibi büyük yapılar yapmak için hangi malzemeleri kullanabiliriz?

### FARKLILAŞTIRMA:

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

**Destekleme:** İhtiyaç duyan çocuklar için; bireysel çalışma yapılır. Oyun hamurundan yapılar yaparlar

### AİLE/TOPLUM KATILIMI:

**Aile Katılımı:** Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

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

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

### ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

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

 Eve Giden Mesaj (Aile Katılımı)

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

## GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 10.4.2026

### ALAN BECERİLERİ

#### Sosyal Alan

SBAB9. Coğrafi Gözlem ve Saha Çalışması

#### Matematik Alanı

MAB6. Sayma

#### Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

#### Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB2. Aktif ve Zinde Yaşam İçin Sağlık Becerileri

HSAB3. Harekete İlişkin Sosyal/Bilişsel Beceriler

### KAVRAMSAL BECERİLER

#### Temel Beceriler (KB1)

##### KB1.1 Saymak

#### Bütünleşik Beceriler (KB2)

##### KB2.8. Sorgulama Becerisi

KB2.8.SB2. İlgili konu hakkında sorular sormak (5N1K)

### EĞİLİMLER

#### E1. Benlik Eğilimleri

E1.4. Kendine İnanma (Öz Yeterlilik)

#### E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

### PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

#### EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

##### 2.1. BENLİK BECERİLERİ (SDB1)

##### SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi)

SDB1.1.SB1. Öğreneceği yeni konu/kavram veya bilgiyi nasıl öğrendiğini belirlemek

SDB1.1.SB1.G2. Merak ettiği konu/kavrama ilişkin soru sorar.

### DEĞERLER

#### D1 ADALET

##### D1.2. Hakkaniyetli davranmak

D1.2.2. Haksızlıkların düzeltilmesi konusunda kararlı davranır.

D1.2.3. Görev ve sorumluluklarını kuralına uygun olarak yerine getirir.

#### D6 DÜRÜSTLÜK

##### D6.1. Samimi olmak

D6.1.1. Üzerine düşen görevleri yerine getirir.

D6.1.2. Karşılaştığı ikilem durumlarında iyi niyetli ve doğru sözlü davranması gerektiğini bilir.

##### D6.2. Doğru ve güvenilir olmak

D6.2.1. Duygu ve düşüncelerini açıkça ifade eder.

D6.2.2. Kendisine emanet edilenlere sahip çıkmaya gayret gösterir.

D6.2.4. Yanıltma amaçlı söz ve davranışların zararlarını fark eder

#### D11 ÖZGÜRLÜK

##### D11.2. Kişisel ve toplumsal haklara saygı göstermek

D11.2.3. Toplumsal düzenin sağlanması için kurallara uyar.

#### D18 TEMİZLİK

D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek

D18.1.2. Beden temizliğini zamanında ve özenli yapmaya gayret eder.

## EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

### OB4. GÖRSEL OKURYAZARLIK

#### OB4.2.Görseli Yorumlama

OB4.2.SB3. Kendi ifadeleriyle görseli nesnel, doğru anlamı değiştirmeyecek bir şekilde yeniden ifade etmek

### OB6. VATANDAŞLIK OKURYAZARLIĞI

#### OB6.1.Vatandaşlığı Anlama

OB6.1.SB1. Kurumların farklı işlevleri olduğunu fark etmek

OB6.1.SB2. Toplumsal kuralların farkına varmak

### ÖĞRENME ÇIKTILARI

#### Sosyal Alan

**SAB.12. Coğrafi gözlem ve saha çalışmasını gerçekleştirebilmek için gerekli olan hazırlığı yapabilmek**

SAB.12.b. Gezi-gözlem çalışması sırasında kendi güvenliğini ve sağlığını korumak için dikkat edilmesi gereken hususları söyler.

**SAB.13. Coğrafi gözlem ve çalışma sahasında planlanan çalışmaları uygulayabilmek**

SAB.13. a. Gezi-gözlem çalışması sırasında takip edilecek sözlü/görsel yönergeleri uygular.

SAB.13. b. Gezi-gözlem çalışma sahasında çevreyi olumsuz etkileyecek davranışlardan kaçınır.

**SAB.14. Coğrafi gözlem ve çalışma sahasından elde edilen sonuçları sözlü/görsel yolla raporlaştırabilmek**

SAB.14. a. Gezi-gözlem çalışma sahasında elde ettiği materyallerden ürün oluşturur.

SAB.14. b. Gezi-gözlem çalışma sahasından oluşturduğu ürünlerini sözel ya da görsel olarak sunar.

#### Matematik Alanı

**MAB.1. Ritmik ve algısal sayabilmek**

MAB.1.a. 1 ile 20 arasında birer ritmik sayar.

#### Sanat Alanı

**SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilmek**

SNAB.4.ç.Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.

#### Hareket ve Sağlık Alanı

**HSAB.11. Tehlike ve kaza durumlarına karşı kendini koruyabilmek**

HSAB.11.a. Tehlike oluşturacak davranışlardan/durumlardan kaçınır.

HSAB.11.b. Tehlike/kaza/afet durumlarında neler yapması gerektiğini söyler.

**HSAB.13. Hareketli oyunlara özgü basit taktik ve strateji geliştirebilmek**

HSAB.13.a. Hareketli oyunu gözlemler.

HSAB.13.b. Gözlemlendiği/bildiği bir hareketli oyunun akışını söyler.

HSAB.13.c. Hareketli oyuna yönelik basit taktik ve stratejiler önerir.

HSAB.13.ç. Hareketli oyuna yönelik basit taktik ve stratejileri dener.

### İÇERİKLER

#### Kavramlar:

**Sayı:** 1-10 arası sayılar

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

**Materyaller:** Hikaye kitabı, makas, yapıştırıcı, renkli A4, kuru boya, düdük, sayıların yazılı olduğu kağıtlar.

**Eğitim/Öğrenme Ortamları:** Sınıf

## ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

### ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

#### GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

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

Çocukların sandalyelerini alarak çember şeklinde oturmaları sağlanır. Çocuklar çemberde otururken öğretmen **duygu kartlarını** (mutlu, üzgün, şaşkın, korkmuş vb.) gösterir. Çocuklardan o anki duygularına uygun kartı seçmeleri ve "Bugün böyle hissediyorum çünkü..." diye kısa açıklama yapmaları istenir, her çocuk konuşması için cesaretlendirilir. O gün okula gelmeyen öğrenci olup olmadığı sorulur. Çocuklar sınıfta 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](#) hareketleriyle hep birlikte yapılır(E2.5.) Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.

### ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklara "Bugün nerede oynamak istersin?" diye sorulur. Çocuklar verdikleri yanıtlara uygun merkezlere yönlendirilir. Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanmalarına rehberlik edilir. İsteyen çocukların oyun hamuru ile oynamalarına, isteyen çocukların serbest resim yapmalarına fırsat verilir. Öğrenme merkezlerine polis ile ilgili görseller koyulur.

### BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

Öğrenme merkezlerinde oyun sonunda [Toplanma Müziği](#) açılır. Müzik sonunda tüm merkezlerin düzenli bir şekilde toplanması sağlanır. Müzik bittiğinde hep birlikte merkezlerin düzenli toplanıp toplanmadığı kontrol edilir.

Bir sağa baktım

Bir sola baktım

Lokomotif yaptım

Cuf cuf cuff.

Tekerlemesi söylenerek sıra olunur ve kahvaltı öncesinde elleri yıkamaya gidilir. Kahvaltı öncesinde nelere dikkat edilmesi gerektiği anlatılır.(Yemek yerken konuşmamak vb.) Sonrasında dua edilerek kahvaltıya geçilir. Tüm çocuklara kahvaltısını yaptıktan sonra eller yıkanır ve sınıfa geçilir. (D18.)

### ETKİNLİKLER

[Polis Ne Yapar?](#) , [Polise Dair Herşey Eğitici Video](#) ve [RGG Ayas - Süper Polis](#) Eğitici Film izlenir ve hakkında sohbet edilir. (OB4.2.)

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 (OB6.1.) ve insanların güven içinde olmasını sağlamakla görevli oldukları söylenir. (KB2.8.) Çocuklara, hepimizin özgürce ve güvenle yaşayabilmesi için bazı toplumsal kuralların olduğu, polislere yardımcı olarak ve kurallara uyararak bu düzeni sağlamamız gerektiği vurgulanır.(D11.)

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 parlak!" 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 açmalı. Biz yaya isek, kaldırımın en güvenli yerine geçip sirenli aracın geçmesini beklemeliyiz. (HSAB.11.a.) 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 artıracacağı 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. **(HSAB.11.b.)** 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.) **(E1.4.)**

"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.

**(D11.,D6.)**

Sanat Etkinliği için masalara geçilir. [Polis Haftası](#) sanat etkinliği [Polisleriz Çocuk Şarkıları](#) eşliğinde yapmaları için masalara yönlendirilir. **(SNAB.4.)** 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) gramajı fon kartonuna göre daha ince olduğu için birleştirme noktaları özenle yapıştırılır veya öğretmen rehberliğinde zımbalanır. Tamamlanan şapkalar çocukların baş ölçüsüne göre ayarlanarak takılır .

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. **(HSAB.13.)**

Eğer istenirse oyunun ilerleyen bölümlerinde bülbül sayısı 2 ve 3 olabilir.

Bahçede serbest oynanır ve daha sonra sıraya geçilir, sessiz bir şekilde sınıfa gidilir.

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

Masalara geçilir ve bakanlığın gönderdiği kitaplar çalışılır.

[Polis Haftası Sayı Oyunu](#) için çocukların şimdiye kadar öğrendikleri sayılar ikişerli hazırlanır ve masaya koyulur.

İki çocuk seçilir. **(E2.5.)**

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. **(KB1.1)**

Polis merkezine ziyaret düzenlenebilir. **(SAB.12.,SAB.13.,SAB.14.)**(Okul dışı öğrenme düzenlendiğinde planda seyreltmeye gidilir.)

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

### **DEĞERLENDİRME**

- 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?

### **FARKLILAŞTIRMA:**

**Zenginleştirme:** Çocuklar karton kutularla minik polis arabaları tasarlar ve bunlarla oyun oynarlar.

**Destekleme:** İhtiyacı olan olan çocuklarla bireysel çalışma yapılır. Konu ile ilgili konuşulur. Kağıt kesme çalışmasında desteklenebilir.

### **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 dersen duyarım  
İnsanları kurtarır güvenliği sağlarım  
Arabam mavidir ışığı tepesinde  
Sirenleri çalar gezerim şehirlerde

## GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 13.4.2026

### ALAN BECERİLERİ

#### Matematik Alanı

MAB6. Sayma

MAB2. Matematiksel Problem Çözme

#### Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

#### Müzik Alanı

MSB2. Müziksel Söyleme

MHB4. Müziksel Hareket

### KAVRAMSAL BECERİLER

#### Temel Beceriler (KB1)

##### KB1.1 Saymak

#### Üst Düzey Düşünme Becerileri (KB3)

##### KB3.2. Problem Çözme Becerisi

KB3.2.SB1. Problemi tanımlamak

KB3.2.SB2. Problemi özetlemek

KB3.2.SB3. Problemin çözümüne yönelik gözleme dayalı/mevcut bilgiye/veriye dayalı tahmin etmek

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

### EĞİLİMLER

#### E2. Sosyal Eğilimler

E2.1. Empati

E2.4. Güven

E2.5. Oyunseverlik

#### E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

### PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

#### EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

#### 2.3. ORTAK/BİRLEŞİK BECERİLER (SDB3)

##### SDB3.2. Esneklik Becerisi

##### SDB3.2.SB1. Zor durumlara farklı çözümler bulmak

SDB3.2.SB1.G1. Zor durumlarla karşılaşmanın doğal olduğunu fark eder.

SDB3.2.SB1.G2. Zor durumlarla baş edebilmek için farklı seçenekler olabileceğini fark eder.

SDB3.2.SB1.G3. Zor durumlarla karşılaştığı zaman olası çözümleri fark eder.

SDB3.2.SB1.G4. Zor durumlarla karşı karşıya kaldığında gerektiğinde yardım ister.

### DEĞERLER

#### D6 DÜRÜSTLÜK

##### D6.1. Samimi olmak

D6.1.1. Üzerine düşen görevleri yerine getirir.

D6.1.2. Karşılaştığı ikilem durumlarında iyi niyetli ve doğru sözlü davranması gerektiğini bilir.

##### D6.2. Doğru ve güvenilir olmak

D6.2.1. Duygu ve düşüncelerini açıkça ifade eder.

- D6.2.2. Kendisine emanet edilenlere sahip çıkmaya gayret gösterir.  
D6.2.3. Söz verdiği işleri zamanında ve eksiksiz yapmaya gayret eder.  
D6.2.4. Yanıltma amaçlı söz ve davranışların zararlarını fark eder.

## D15 SEVGİ

### D15.3. Sadakatli olmak

D15.3.1. Dürüstlüğün güvenilirlik için gerekli olduğunu bilir.

## D18 TEMİZLİK

### D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek

D18.1.2. Beden temizliğini zamanında ve özenli yapmaya gayret eder.

## EK 16OKURYAZARLIK TABLOLARI

### OB4. GÖRSEL OKURYAZARLIK

#### OB4.2. Görseli Yorumlama

OB4.2.SB3. Kendi ifadeleriyle görseli nesnel, doğru anlamı değiştirmeyecek bir şekilde yeniden ifade etmek

## ÖĞRENME ÇIKTILARI

### Matematik Alanı

#### MAB.1. Ritmik ve algısal sayabilme

MAB.1.a. 1 ile 20 arasında birer ritmik sayar.

MAB.1.b. 1 ile 20 arasında nesne/varlık sayısını söyler.

MAB.1.c. 1 ile 5 arasında nesnelerin/varlıkların miktarını bir bakışta söyler.

#### MAB.5. Matematiksel problemleri çözümleyebilme

MAB.5.d. Sayısı 10'a kadar olan nesnelere iki kişiye/kutuya paylaştırır.

### Sanat Alanı

#### SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.ç. Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.

### Müzik Alanı:

#### MSB.2. Çocuk şarkılarındaki/çocuk şarkısı formlarındaki özellikleri fark ederek söyleyebilme

MSB.2.a. Çocuk şarkılarının/çocuk şarkısı formlarının sözlerini doğru telaffuzla söyler.

#### MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme

MHB3.d. Grupla uyum içerisinde beden perküsyonu (bedenle ritim) yapar.

## İÇERİKLER

### Kavramlar:

Sayı/Sayma: 0-10 arası sayılar

Zıt: Doğru Yanlış

Sözcükler: Pinokyo, ritmik

Materyaller: Hikaye kitabı, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, bardak, kuru boya, abeslang çubuk

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

## ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

### ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

#### GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

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

Çocukların sandalyelerini alarak çember şeklinde oturmaları sağlanır. Çocuklar çemberde otururken öğretmen **duygu kartlarını** (mutlu, üzgün, şaşkın, korkmuş vb.) gösterir. Çocuklardan o anki duygularına uygun kartı seçmeleri ve "Bugün böyle hissediyorum çünkü..." diye kısa açıklama yapmaları istenir, her çocuk konuşması için cesaretlendirilir. O gün okula gelmeyen öğrenci olup olmadığı sorulur. Çocuklar sınıfın girişinde oluşturulan, "Mandallarla Yoklama Tablosunda" her çocuğun kendi sayısının, resminin veya isminin olduğu etiketleri kontrol etmelerine fırsat verilir. O günün sınıf yoklaması alınır. Çocukların güne daha sakin ve odaklanmış başlayabilmeleri için "Mini Nefes Egzersizi" yapılır. Çocuklara "Şimdi bir elimizde çiçek, diğer elimizde mum olduğunu hayal ediyoruz. Çiçek koklarken ne yaparız? Peki sizler mumu nasıl üflüyorsunuz? Çocuklara şimdi aynı çiçek koklar gibi burnumuzdan derin nefes alacağımızı ve mum üflerken de ağızımızla nefes vereceğimizi 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](#) hareketleriyle hep birlikte yapılır. (MHB3.d.) Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.

### ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklara "Bugün nerede oynamak istersin?" diye sorulur. Çocuklar verdikleri yanıtlara uygun merkezlere yönlendirilir. Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanmalarına rehberlik edilir. İsteyen çocukların oyun hamuru ile oynamalarına, isteyen çocukların serbest resim yapmalarına fırsat verilir. Tepsi ya da ona benzer geniş bir kaba tuz, kinetiks kum vs. koyular ve çocukların sayılar yapmasına olanak sağlanır.

### BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

Öğrenme merkezlerinde oyun sonunda [Toplanma Müziği](#) açılır. Müzik sonunda tüm merkezlerin düzenli bir şekilde toplanması sağlanır. Müzik bittiğinde hep birlikte merkezlerin düzenli toplanıp toplanmadığı kontrol edilir.

Bir sağa baktım

Bir sola baktım

Lokomotif yaptım

Cuf cuf cuff.

Tekerlemesi söylenerek sıra olunur ve kahvaltı öncesinde elleri yıkamaya gidilir. Kahvaltı öncesinde nelere dikkat edilmesi gerektiği anlatılır.(Yemek yerken konuşmamak vb.) Sonrasında dua edilerek kahvaltıya geçilir. Tüm çocuklara kahvaltısını yaptıktan sonra eller yıkanır ve sınıfa geçilir. (D18.)

### ETKİNLİKLER

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

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. (MAB.1.) 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.(MAB.5.,KB1.1.,E3.1.)

[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

Çocuklara dürüst olmak ne demek diye sorulur. 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. (E2.4.,D15.3., D6)

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. Dürüst davranmadığımızda karşımızdaki kişinin ne hissedebileceği hakkında sohbet edilir.(E2.1., D6) Çocuklara zaman zaman zor durumlarla karşılaşabileceğimiz, böyle bir durumda çözüm yolu aramamız ve asla karşımızdaki kişiyi yanıltacak şeyler söylenmemesi gerektiği vurgulanır. (SDB3.2.SB1.,KB3.2.) Daha [Dürüstlük Eğitici Filmi](#) ve [Şakadan da Olsa Yalan Söyleme](#) Eğitici Filmi izlenir.

[Pinokyo Masalı](#) izlenir. Masal hakkında konuşulur.(OB4.2., D6)

[Pinokyo Çocuk Şarkısı](#) söylenir.(MSB.2.)

### 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.

Çocuklar açık alana sıra olarak çıkılır. [Ankara Pinokyosu Oyunu](#) için oyuncular aralarından sayışmaca ile bir ebe seçilir.(E2.5.)

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.)

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.

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

### DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- Dürüstlük nedir?
- Güven nedir?
- Dürüst olmazsak bize güvenirlen mi? Neden güvenmezler?
- 10'ar 10'ar ritmik sayar mısın?

### FARKLILAŞTIRMA:

**Zenginleştirme:** Çocuklar karton kutularla minik polis arabaları tasarlar ve bunlarla oyun oynarlar.

**Destekleme:** İhtiyaç duyan çocuklar için; görsel kartlar gösterilerek ve nesnelere kullanarak bireysel çalışmalar yapılır. 10'ar ritmik sayma kartlarını sıralama çalışması yapılır.

## AİLE/TOPLUM KATILIMI:

**Aile Katılımı:** Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Ailelere [10'ar 10'ar Ritmik Sayma Şarkısı](#) [Volkan Öğretmen](#) gönderilir ve çocukları ile 10'arlı ritmik sayma yapmaları istenir. Dürüst olma değeri hakkında küçük sohbetlerde bulunmaları istenir.

Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

[Puzzle.](#)

[Hafıza Oyunu.](#)

[İnteraktif Çalışmalar.](#)

[İnteraktif Oyunlar](#)

Toplum Katılımı:

## ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

[10'ar Ritmik Sayma Şarkısı](#)

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

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

[Doğruluk - Dürüstlük Şarkısı](#) didiyom tv

[Dürüst Rüzgâr Hikâyesi](#)

Öğretmen isterse yalancı çoban hikayesini okuyarak dramatisesini de yaptırabilir.

## GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 14.4.2026

### ALAN BECERİLERİ

Fen Alanı:

FBAB2.Sınıflandırma

FBAB3. Bilimsel Gözleme Dayalı Tahmin Etme

FBAB7. Bilimsel Çıkarım Yapma

FBAB9.Kanıt Kullanma

FBAB10.Bilimsel Sorgulama Yapma

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

HSAB3. Harekete İlişkin Sosyal/Bilişsel Beceriler

### KAVRAMSAL BECERİLER

#### Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.11. Gözleme Dayalı Tahmin Etme Becerisi

KB2.11.SB1. Mevcut olay/konu/duruma ilişkin ön gözlem ve/veya deneyimi ilişkilendirmek

KB2.11.SB2. Mevcut olay/konu/duruma ilişkin çıkarım yapmak

KB2.11.SB3. Mevcut olay/konu/duruma ilişkin yargıda bulunmak

### EĞİLİMLER

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

### PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

#### EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

##### 2.1. BENLİK BECERİLERİ (SDB1)

##### SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi)

SDB1.2.SB5. Kendi öğrenme durumunu geliştirmeye yönelik çalışmalar yapmak

SDB1.2.SB5.G1. Merak ettiği konu/kavramları öğrenmek için uygun yöntem geliştirir.

### DEĞERLER

#### D12 SABIR

D12.1. Düşünce, duygu ve davranışlarında kontrollü olmak

D12.1.2. Sabır gerektiren davranışları bilir.

D12.1.5. Zorlukların üstesinden gelmek için tahammül etmenin önemini fark eder.

D12.2. İstikrarlı olmak

D12.2.2. Çalışmalarında sebat eder

#### D14 SAYGI

D14.3. Çevresine, millî ve manevi değerlerine saygı duymak

D14.3.1. Doğayı ve canlıları korur.

## D15 SEVGİ

### D15.4. Özverili olmak

D15.4.1. Sevgiyi ifade etmenin farklı yolları olduğunu bilir.

D15.4.3. Sevgisini çeşitli yollarla gösterir.

## D16 SORUMLULUK

### D16.1. Kendine karşı görevlerini yerine getirmek

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

## EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

### OB7. VERİ OKURYAZARLIĞI

#### OB7.7.Örüntüleri Betimleme ve Analiz Etme

OB7.7.SB1. Görsel örüntüleri betimlemek

OB7.7.SB2. Örüntüleri modellemek (nicelendirmek)

### ÖĞRENME ÇIKTILARI

#### Fen Alanı

**FAB.2. Fene yönelik nesne, olayları/olguları benzerlik ve farklılıklarına göre sınıflandırabilme**

FAB.2.d. Yaşam döngülerinin ortak bileşenlerini tanımlayıcı etiketler kullanır.

**FAB.3. Günlük yaşamında fen olaylarına yönelik bilimsel gözleme dayalı tahminlerde bulunabilme**

FAB.3.d. Canlıların temel özellikleriyle ilgili bilgilerini test etmek için yeni gözlemler yapar.

**FAB.7. Günlük hayatındaki fene yönelik olaylar hakkında gözlemlerine dayalı basit düzeyde bilimsel çıkarımlar yapabilme**

FAB.7.a. Canlı ve cansız varlıkların niteliklerini gözlemlerine dayalı olarak ifade eder.

**FAB.9. Bilimsel olayları/olguları açıklamak için kanıtlar kullanabilme**

FAB.9.c. Farklı canlıların hayat döngülerine yönelik gözlemlerine dayalı açıklamalar yapar.

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

FAB.10.c. Fene yönelik günlük hayatla ilişkili olaylara/olgulara yönelik basit düzeyde araştırmalar yürütür.

#### Sanat Alanı

**SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme**

SNAB.4.ç.Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.

SNAB.4.e. Drama etkinliklerinde yaratıcı performans sergiler.

#### Hareket ve Sağlık Alanı

**HSAB.1. Farklı çevre ve fiziksel etkinliklerde büyük kas becerilerini etkin bir şekilde uygulayabilme**

HSAB.1.a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketlerini yapar.

**HSAB.12. Hareketli oyunların temel kurallarını açıklayabilme**

HSAB.12.a. Hareketli oyunlara ilişkin kuralları fark eder.

**HSAB.13. Hareketli oyunlara özgü basit taktik ve strateji geliştirebilme**

HSAB.13.a. Hareketli oyunu gözlemler.

HSAB.13.b. Gözlemediği/bildiği bir hareketli oyunun akışını söyler.

HSAB.13.c. Hareketli oyuna yönelik basit taktik ve stratejiler önerir.

HSAB.13.ç. Hareketli oyuna yönelik basit taktik ve stratejileri dener.

### İÇERİKLER

#### Kavramlar:

Zaman: Önce-Şimdi-Sonra

Sözcükler: Metamorfoz, koza, pupa, tırtıl

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

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf/Bahçe

## ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

### ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

#### GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

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

Çocukların sandalyelerini alarak çember şeklinde oturmaları sağlanır. Çocuklar çemberde otururken öğretmen **duygu kartlarını** (mutlu, üzgün, şaşkın, korkmuş vb.) gösterir. Çocuklardan o anki duygularına uygun kartı seçmeleri

ve "Bugün böyle hissediyorum çünkü..." diye kısa açıklama yapmaları istenir, her çocuk konuşması için cesaretlendirilir. O gün okula gelmeyen öğrenci olup olmadığı sorulur. Çocuklar sınıfın girişinde oluşturulan, "Mandallarla Yoklama Tablosunda" her çocuğun kendi sayısının, resminin veya isminin olduğu etiketleri kontrol etmelerine fırsat verilir. O günün sınıf yoklaması alınır. Çocukların güne daha sakin ve odaklanmış başlayabilmeleri için "Mini Nefes Egzersizi" yapılır. Çocuklara "Şimdi bir elimizde çiçek, diğer elimizde mum olduğunu hayal ediyoruz. Çiçek koklarken ne yaparız? Peki sizler mumu nasıl üflüyorsunuz? Çocuklara şimdi aynı çiçek koklar gibi burnumuzdan derin nefes alacağımızı ve mum üflerken de ağızımızla nefes vereceğimiz söylenir. Öğretmenin liderliğinde oyun başlanır. Çiçek kokluyoruz" (derin nefes al) - "Mum üflüyoruz" (nefes ver) şeklinde söylenir ve çocuklarla birlikte yapılır. Güne sağlıklı başlamak için [Tırtıl ve Kelebek \(Yavaş ve Hızlı\)](#) ve [Kelebek - Nereye Gitti Bu Kelebek?](#) hareketleriyle hep birlikte yapılır. (E2.5.) Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.

### ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklara "Bugün nerede oynamak istersin?" diye sorulur. Çocuklar verdikleri yanıtlara uygun merkezlere yönlendirilir. Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanmalarına rehberlik edilir. İsteyen çocukların oyun hamuru ile oynamalarına, isteyen çocukların serbest resim yapmalarına fırsat verilir. Öğrenme merkezlerine kelebekler ve oluşumu ile ilgili görseller konur.

### BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

Öğrenme merkezlerinde oyun sonunda [Toplanma Müziği](#) açılır. Müzik sonunda tüm merkezlerin düzenli bir şekilde toplanması sağlanır. Müzik bittiğinde hep birlikte merkezlerin düzenli toplanıp toplanmadığı kontrol edilir.

Bir sağa baktım

Bir sola baktım

Lokomotif yaptım

Cuf cuf cuff.

Tekerlemesi söylenerek sıra olunur ve kahvaltı öncesinde elleri yıkamaya gidilir. Kahvaltı öncesinde nelere dikkat edilmesi gerektiği anlatılır. (Yemek yerken konuşmamak vb.) Sonrasında dua edilerek kahvaltıya geçilir. Tüm çocuklara kahvaltısını yaptıktan sonra eller yıkanır ve sınıfa geçilir. (D16.1.2.)

### ETKİNLİKLER

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. (FAB.2., E1.1.,KB2.11.)

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. (FAB.7.)

[Tırtıllar Nasıl Kelebeğe Dönüşür? Eğitici Video](#), [Tırtılın Kelebek Oluşu Çizgi Film Animasyon](#) ve [Kelebeğin Doğuşu - Çizgi Film](#) izlenir. (FAB.9.)

Çocuklarla sevdikleri canlıya sevgilerini nasıl gösterdikleri ile ilgili sohbet edilir. (D15.4., D14.3.)

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. Hikaye hakkında sorular sorulur. "Tırtıl neden beklemek zorundaydı? Beklemeseydi ne olurdu?" gibi sorularla zorluklara tahammül etmenin (D12.1.2., D12.1.5.) sonucunda ulaşılan ödül (kelebek olma) vurgulanır. Sabrın sonunda gelen güzellik fark ettirilir.

[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.(SNAB.4.e.)

Çocuklar "Kelebek" sanat etkinliği [Kelebek ve Tırtıl Şarkısı](#) eşliğinde yapmaları için masalara yönlendirilir. (SNAB.4.ç.) Çocuklardan üstteki tırtılı, çiçekleri ve alttaki kelebek kanatlarını diledikleri gibi rengarenk boyamaları istenir. Boyama yaparken sınırları taşımadan, özenle ve sebat ederek (D12.2.2) 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.

Çocuklar açık alana sıra olarak çıkılır.

Okul bahçesinde kelebek olup olmadığı araştırılır. Kelebek varsa, çiçeklere konuyor mu? Kanatları, renkleri nasıl? Gözlemlenir. Sınıfa döndüklerinde ise gördükleri kelebekler oyun hamuru ile üç boyutlu çalışılır ya da resim yapılır. (FAB.3., FAB.10., OB7.7., E3.1., SDB1.2.SB5.)

[Don Ateş Oyunu](#) oynanır.(HSAB.1., HSAB.12., HSAB.13.)

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.(E2.5.)



Görsel 50



Görsel 51

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

Oyun bitiminde sıraya geçilir ve sessizce sınıfa gidilir.

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

### DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?

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

#### **FARKLILAŞTIRMA:**

**Zenginleştirme:** Çocuklar kağıdı ikiye katlayarak bir parmak boyası ile şekiller vererek boyarlar, sonra kağıdı kapatıp açar ve kelebek kanadı desenleri oluştururlar. Simetrisinin doğadaki önemini keşfederler ya da "Eğer bir kelebek olsaydım..." konulu kısa hikâyeler resimlerler.

**Destekleme:** İhtiyaç duyan çocuklar için; bireysel çalışma yapılır. Etkinlik sürecinde çocuklara sorulan sorular basitleştirilerek çocukların katılımları desteklenebilir

#### **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](#)

## GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 15.4.2026

### ALAN BECERİLERİ

Fen Alanı

FBAB6. Deney Yapma

Matematik Alanı

MAB6. Sayma

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Hareket Ve Sağlık Alanı

HSAB2. Aktif ve Zinde Yaşam İçin Sağlık Becerileri

### KAVRAMSAL BECERİLER

Temel Beceriler (KB1)

KB1.1 Saymak

KB1.5 Bulmak

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.11. Gözleme Dayalı Tahmin Etme Becerisi

KB2.11.SB1. Mevcut olay/konu/duruma ilişkin ön gözlem ve/veya deneyimi ilişkilendirmek

### EĞİLİMLER

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

### PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB5. İletişiminin önündeki engelleri ortadan kaldırmak

SDB2.1.SB5.G1. Konuşmak için muhatabının konuşmasının/ işinin bitmesini bekler.

SDB2.1.SB5.G2. Konuşmak istediğini belirtmek için mimiklerini kullanır.

SDB2.1.SB5.G3. Nazik bir ifadeyle söz ister.

### DEĞERLER

D18 TEMİZLİK

D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek

D18.1.2. Beden temizliğini zamanında ve özenli yapmaya gayret eder.

EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

OB4. GÖRSEL OKURYAZARLIK

OB4.1.Görseli Anlama

OB4.1.SB1. Görseli algılamak

### ÖĞRENME ÇIKTILARI

Fen Alanı

FAB.6 Merak ettiği konular/olay/ durum hakkında deneyler yapabileceği

FAB.6.a. Basit düzeyde deney tasarlamak için malzemeler seçer.

FAB.6.b. Merak ettiği konuya ilişkin basit düzeyde deney tasarlar.

Matematik Alanı

MAB.1. Ritmik ve algısal sayabileceği

MAB.1.a. 1 ile 20 arasında birer ritmik sayar.

MAB.1.b. 1 ile 20 arasında nesne/varlık sayısını söyler.

### Sanat Alanı

#### SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.ç.Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.

SNAB.4.d. Sanat etkinliklerinde yaratıcı ürünler oluşturur.

### Hareket Ve Sağlık Alanı

#### HSAB.9. Aktif ve sağlıklı yaşam için hareket edebilme

HSAB.9.a. İç ve dış mekanda hareketli etkinliklere istekle katılır.

HSAB.9.b. Fiziksel hareketin olumlu etkilerini fark eder.

#### HSAB.8. Aktif ve sağlıklı yaşam için gereken zindelik becerilerinin neler olduğunu söyleyebilme

HSAB.8.a. Hareket etkinlikleri esnasında solunum/ kalp atışı/ terleme gibi gerçekleşen fizyolojik değişimleri söyler.

HSAB.8.c. İhtiyaç duyduğunda dinlenmek istediğini ifade eder.

### İÇERİKLER

#### Kavramlar:

Renk: Kahverengi, sarı, kırmızı, mavi

Sayı: 13

Sözcükler: Kahverengi, bal

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

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

## ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

### ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

#### GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

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

Çocukların sandalyelerini alarak çember şeklinde oturmaları sağlanır. Çocuklar çemberde otururken öğretmen **duygu kartlarını** (mutlu, üzgün, şaşkın, korkmuş vb.) gösterir. Çocuklardan o anki duygularına uygun kartı seçmeleri ve "Bugün böyle hissediyorum çünkü..." diye kısa açıklama yapmaları istenir, her çocuk konuşması için cesaretlendirilir. O gün okula gelmeyen öğrenci olup olmadığı sorulur. Çocuklar sınıfın girişinde oluşturulan, "**Mandallarla Yoklama Tablosunda**" her çocuğun kendi sayısının, resminin veya isminin olduğu etiketleri kontrol etmelerine fırsat verilir. O günün sınıf yoklaması alınır. Çocukların güne daha sakin ve odaklanmış başlayabilmeleri için "**Mini Nefes Egzersizi**" yapılır. Çocuklara "Şimdi bir elimizde çiçek, diğer elimizde mum olduğunu hayal ediyoruz. Çiçek koklarken ne yaparız? Peki sizler mumu nasıl üflüyorsunuz? Çocuklara şimdi aynı çiçek koklar gibi burnumuzdan derin nefes alacağımızı ve mum üflerken de ağızımızla nefes vereceğimiz söylenir. Öğretmenin liderliğinde oyun başlanır. Çiçek kokluyoruz" (derin nefes al) - "Mum üflüyoruz" (nefes ver) şeklinde söylenir ve çocuklarla birlikte yapılır. Güne sağlıklı başlamak için "**Maymun, Tavşan, Kuş, Kedi, Fare Şarkısı**" hareketleriyle hep birlikte yapılır. (HSAB.8., E2.5.) Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.

#### ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklara "Bugün nerede oynamak istersin?" diye sorulur. Çocuklar verdikleri yanıtlara uygun merkezlere yönlendirilir. Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanmalarına rehberlik edilir. İsteyen çocukların oyun hamuru ile oynamalarına, isteyen çocukların serbest resim yapmalarına fırsat verilir. İlgili öğrenme merkezlerine "**Kahverengi Flash Kartları**" konur.

#### BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

Öğrenme merkezlerinde oyun sonunda **Toplanma Müziği** açılır. Müzik sonunda tüm merkezlerin düzenli bir şekilde toplanması sağlanır. Müzik bittiğinde hep birlikte merkezlerin düzenli toplanıp toplanmadığı kontrol edilir.

Bir sağa baktım

Bir sola baktım

Lokomotif yaptım

Cuf cuf cuff.

Tekerlemesi söylenerek sıra olunur ve kahvaltı öncesinde elleri yıkamaya gidilir. Kahvaltı öncesinde nelere dikkat edilmesi gerektiği anlatılır.(Yemek yerken konuşmamak vb.) Sonrasında dua edilerek kahvaltıya geçilir. Tüm çocuklara kahvaltısını yaptıktan sonra eller yıkanır ve sınıfa geçilir. (D18.)

## ETKİNLİKLER

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. (SNAB.4.)

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. (KB1.5) Yeni öğrenecekleri rengi tahmin etmeleri istenir. (SDB2.1. SB5., E1.1.) 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 boya konur. Her bir çocuğun önüne plastik kap koyulur. 3 renkten de aynı miktarlarda boya alarak karıştırmaları istenir. Ortaya hangi renk çıktığını bilen olup olmadığı sorulur. Kahverengi sonucuna ulaşılır. Çocuklar kendi karışımları ile ortaya çıkardıkları rengi diğer arkadaşlarınıninki 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. (FAB.6)

["Kahverengi Flash Kartları ve Slayt Gösterisi"](#) izlenir ve sorular cevaplanır. (OB4.1.)

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.

Çocuklar açık alana sıra olarak çıkılır. Çevrede kahverengi olan nesnelere araştırılır. (KB2.11.)

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. Diğerleri ona sorar:

-Ay dede keçin 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. (HSAB.8., E2.5.)



Görsel 7



Görsel 8

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

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 kabın 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. zıplayıştta kısa durulur, son 3 zıplayış "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 düşünmeleri 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

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- Öğrenme merkezlerinde ne tür oyunlar oynadın?
- Kahverengi hangi renklerin karışımı ile oluşturdu?
- Kahverengi 1 nesne ya da varlık söyler misin?

### FARKLILAŞTIRMA:

**Zenginleştirme:** Çocuklar, kahverengi temalı resimler yaparak boyarlar.

**Destekleme:** Küçük gruplar halinde kahverengi nesnelere eşleştirme oyunları oynanır. Kağıt kesme çalışmasında desteklenebilir.

### 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"](#)

## GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 16.4.2026

### ALAN BECERİLERİ

#### Matematik Alanı

MAB6. Sayma

MAB2. Matematiksel Problem Çözme

MAB3. Matematiksel Temsil

MAB4. Veri İle Çalışma ve Veriye Dayalı Karar Verme

#### Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

#### Müzik Alanı

MSB2. Müziksel Söyleme

### KAVRAMSAL BECERİLER

#### Temel Beceriler (KB1)

KB1.1 Saymak

### EĞİLİMLER

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

### PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

#### EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

##### 2.1. BENLİK BECERİLERİ (SDB1)

##### SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi)

##### SDB1.2.SB2. Motivasyonunu ayarlamak

SDB1.2.SB2.G1. İlgisini çekecek bir etkinliğe katılmak için harekete geçer.

SDB1.2.SB2.G2. Yapmak istediği etkinlik için uygun materyal arar.

SDB1.2.SB2.G3. Katılacağı etkinlik için ortamı düzenler.

SDB1.2.SB2.G4. Katıldığı etkinliğe dikkatini verir.

SDB1.2.SB2.G5. Katıldığı etkinliği sonuna kadar devam ettirir.

### DEĞERLER

#### D18 TEMİZLİK

D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek

D18.1.2. Beden temizliğini zamanında ve özenli yapmaya gayret eder.

#### EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

##### OB7. VERİ OKURYAZARLIĞI

OB7.1. Sorular Sorma ve Olası Sonuçları Düşünme

OB7.1. SB1. Verilen bağlamda sorular hazırlamak

OB7.1. SB2. Yeni sorular üretmek

### ÖĞRENME ÇIKTILARI

#### Matematik Alanı

MAB.1. Ritmik ve algısal sayabilme

MAB.1.a. 1 ile 20 arasında birer ritmik sayar.

MAB.1.b. 1 ile 20 arasında nesne/varlık sayısını söyler.

### **MAB.5. Matematiksel problemleri çözümlenebilme**

MAB.5.a. Matematiksel durumlara ilişkin eksik/fazla/uyumsuz olan parçaları söyler.

MAB.5.b. Matematiksel problemlerin parçalar arasındaki ilişkileri açıklar.

MAB.5.c. Bir bütünün eksik/fazla parça sayısını söyler.

MAB.5.ç. Artma/azalma sonucunda nesne grubunu oluşturan yeni nesne sayısını söyler.

MAB.5.d. Sayısı 10'a kadar olan nesnelere iki kişiye/kutuya paylaştırır.

### **MAB.9. Farklı matematiksel temsillerden yararlanabilme**

MAB.9.a. Çeşitli semboller arasından belirtilen matematiksel temsilleri/sembolleri gösterir.

MAB.9.ç. Ele alınan/ulaşılabilir duruma uygun matematiksel temsili/sembolü kullanır.

### **MAB.10. Farklı matematiksel temsilleri değerlendirebilme**

MAB.10.a. Matematiksel temsillerin özelliklerini/anlamalarını açıklar.

MAB.10.b. Matematiksel temsillerin özelliklerini/anlamalarını karşılaştırır.

### **MAB.12. Elde ettiği/eriştiği verileri düzenleyebilme**

MAB.12.a. Problemi cevaplamak için veri toplanacak kaynakları söyler.

MAB.12.b. Veri toplar.

MAB.12.c. Elde ettiği verilerin somut modelini oluşturur.

### **MAB.13. Problemlerin çözümüne yönelik bulgulara ulaşabilme**

MAB.13.a. Elde ettiği/eriştiği verileri analiz etmek için ne yapması gerektiğini söyler.

MAB.13.b. Elde ettiği/ulaştığı verileri analiz eder.

### **MAB.14. Problemlerin çözümüne ilişkin bulguları yorumlayabilme**

MAB.14.a. Ulaştığı sonuçları çeşitli yollarla ifade eder.

MAB.14.b. Elde ettiği sonuçlara ilişkin görüşlerini söyler

### **Sanat Alanı**

#### **SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme**

SNAB.4.ç. Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.

### **Müzik Alanı**

#### **MSB.3. Söyleme becerilerini sınıf içinde sergileyebilme**

MSB.3.a. Duygu ve düşüncelerini çocuk şarkılarını/çocuk şarkısı formlarını söyleyerek ifade eder.

MSB.3.b. Çocuk şarkılarını/çocuk şarkısı formlarını bireysel olarak/grupla uyum içinde söyler.

### **İÇERİKLER**

#### **Kavramlar:**

**Sayı:** 1-20 arası sayılar

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

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

**Eğitim/Öğrenme Ortamları:** Sınıf/Bahçe

### **ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI**

#### **ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI**

##### **GÜNE BAŞLAMA ZAMANI**

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

Çocukların sandalyelerini alarak çember şeklinde oturmaları sağlanır. Çocuklar çemberde otururken öğretmen **duygu kartlarını** (mutlu, üzgün, şaşkın, korkmuş vb.) gösterir. Çocuklardan o anki duygularına uygun kartı seçmeleri ve "Bugün böyle hissediyorum çünkü..." diye kısa açıklama yapmaları istenir, her çocuk konuşması için cesaretlendirilir. O gün okula gelmeyen öğrenci olup olmadığı sorulur. Çocuklar sınıfın girişinde oluşturulan, "**Mandallarla Yoklama Tablosunda**" her çocuğun kendi sayısının, resminin veya isminin olduğu etiketleri kontrol etmelerine fırsat verilir. O günün sınıf yoklaması alınır. Çocukların güne daha sakin ve odaklanmış başlayabilmeleri için "**Mini Nefes Egzersizi**" yapılır. Çocuklara "Şimdi bir elimizde çiçek, diğer elimizde mum olduğunu hayal ediyoruz. Çiçek koklarken ne yaparız? Peki sizler mumu nasıl üflüyorsunuz? Çocuklara şimdi aynı çiçek koklar gibi burnumuzdan derin nefes alacağımızı ve mum üflerken de ağızımızla nefes vereceğimiz söylenir. Öğretmenin liderliğinde oyun başlanır. Çiçek kokluyoruz" (derin nefes al) - "Mum üflüyoruz" (nefes ver) şeklinde söylenir ve çocuklarla birlikte yapılır. Güne sağlıklı başlamak için **Bib Bab Bob** hareketleriyle hep birlikte yapılır. **(E2.5.)** Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.

## ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklara "Bugün nerede oynamak istersin?" diye sorulur. Çocuklar verdikleri yanıtlara uygun merkezlere yönlendirilir. Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanmalarına rehberlik edilir. İsteyen çocukların oyun hamuru ile oynamalarına, isteyen çocukların serbest resim yapmalarına fırsat verilir.

## BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

Öğrenme merkezlerinde oyun sonunda [Toplanma Müziği](#) açılır. Müzik sonunda tüm merkezlerin düzenli bir şekilde toplanması sağlanır. Müzik bittiğinde hep birlikte merkezlerin düzenli toplanıp toplanmadığı kontrol edilir.

Bir sağa baktım

Bir sola baktım

Lokomotif yaptım

Cuf cuf cuff.

Tekerlemesi söylenerek sıra olunur ve kahvaltı öncesinde elleri yıkamaya gidilir. Kahvaltı öncesinde nelere dikkat edilmesi gerektiği anlatılır.(Yemek yerken konuşmamak vb.) Sonrasında dua edilerek kahvaltıya geçilir. Tüm çocuklara kahvaltısını yaptıktan sonra eller yıkanır ve sınıfa geçilir. (D18.)

## ETKİNLİKLER

[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 işareti ve işlemi anlatılır. Artı ve Eksi işaretleri, anlamları hakkında konuşulur. (MAB.9.,MAB.10.,E3.1.) 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. (MAB.1.) Öğretmen çıkarma işlemi ile ilgili kart gösterir. Çocuklara önündeki tabaklara kartlardaki yönergelerle göre oyuncakları eksiltmeleri ve sonucu söylemeleri istenir (Örn: "5 legodan 2'sini tabağa koy, kaç lego kaldı?").

(MAB.5.,MAB.12.,KB1.1.,OB7.1.,SDB1.2.SB2.)

[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.

(MAB.14.,MAB.13.)

"Elma Ağacı" sanat etkinliği "[Çıkarma ile ilgili Eğitici Çocuk Şarkısı](#)" eşliğinde yapılması için çocuklar masalara yönlendirilir. (SNAB.4.ç.) 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 (MAB.5.ç.) azalma sonucunda yeni sayıyı söyleme çıktısını deneyimlerler. (SDB1.2.SB2.G2.)

[Kaç Kedi Kaldı?Şarkısı](#) söylenir. (MSB.3.)

## 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

Çocuklarla 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. (E2.5.)

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 Oyun

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

"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.

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

### DEĞERLENDİRME

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

### FARKLILAŞTIRMA:

**Zenginleştirme:** Çocuklara daha karmaşık eksiltme problemleri içeren kartlar verilir. Ve arkadaşları ile birlikte kartlar üzerindeki işlemler parmak kullanarak ya da nesne kullanarak yapılması istenir. “Zarı At, Taşını Kapat!” oyunu oynanır. Çocuklara 10 tane taş verilir. Zar atılır, çıkan sayı kadar taş çıkarılır. Kalan taşlar sayılır ve sonuç tahtaya yazılır.

**Destekleme:** Makas çalışmalarında destek olunur. Bireysel olarak gerektiğinde desteklenir. **Sayı Çubukları ile Eksiltme** yapılır. Farklı renklerde sayı çubukları hazırlanır. Çocuklardan belirli sayıda çubuk alıp, istenen sayıda çubuğu ayırmaları ve kaç çubuk kaldığını bulmaları istenir.

### **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](#)

## GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 17.4.2026

### ALAN BECERİLERİ

Fen Alanı:

FBAB1. Bilimsel Gözlem Yapma

FBAB2.Sınıflandırma

FBAB4. Bilimsel Veriye Dayalı Tahmin Etme

FBAB10.Bilimsel Sorgulama Yapma

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Müzik Alanı

MDB1. Müziksel Dinleme

MSB2. Müziksel Söyleme

### KAVRAMSAL BECERİLER

#### Bütünleşik Beceriler (KB2)

##### KB2.1. Çelişki Giderme Becerisi

KB2.1.SB1. Çelişkinin/tutarsızlığın nerede olduğunu belirlemek

KB2.1.SB2. İlgili hedefe ulaşmak için olası yolları araştırmak

KB2.1.SB3. Uygun yolu seçerek harekete geçmek ve takip etmek

KB2.1.SB4. Elde edilen çözümü değerlendirmek

### EĞİLİMLER

#### E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

#### E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

### PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

#### EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

##### 2.1. BENLİK BECERİLERİ (SDB1)

##### SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi)

SDB1.2.SB5. Kendi öğrenme durumunu geliştirmeye yönelik çalışmalar yapmak

SDB1.2.SB5.G1. Merak ettiği konu/kavramları öğrenmek için uygun yöntem geliştirir.

### DEĞERLER

#### D5 DUYARLILIK

##### D5.2. Çevreye ve canlılara değer vermek

D5.2.6. Çevresinde yaşayan canlı türlerini tanımaya istekli olur.

#### 14 SAYGI

##### D14.3. Çevresine, millî ve manevi değerlerine saygı duymak

D14.3.1. Doğayı ve canlıları korur.

#### D16 SORUMLULUK

##### D16.1. Kendine karşı görevlerini yerine getirmek

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

### EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

#### OB1. BİLGİ OKURYAZARLIĞI

##### OB1.1. Bilgi İhtiyacını Fark Etme

OB1.1.SB1. Bilgi ihtiyacını fark etmek

## ÖĞRENME ÇIKTILARI

### Fen Alanı

**FAB.1. Günlük yaşamında fene yönelik olaylara/olgulara ve durumlara yönelik bilimsel gözlem yapabilme**

FAB.1.c Yakın çevresindeki canlı/cansız varlıklara yönelik elde ettiği verileri açıklar.

**FAB.2. Fene yönelik nesne, olayları/olguları benzerlik ve farklılıklarına göre sınıflandırabilme**

FAB.2.d. Yaşam döngülerinin ortak bileşenlerini tanımlayıcı etiketler kullanır.

**FAB.3. Günlük yaşamında fen olaylarına yönelik bilimsel gözleme dayalı tahminlerde bulunabilme**

FAB.3.d. Canlıların temel özellikleriyle ilgili bilgilerini test etmek için yeni gözlemler yapar.

**FAB.4. Fene yönelik olay ve/veya olgulara yönelik bilimsel veriye dayalı tahminlerde bulunabilme**

FAB.4.c. Canlıların gelişimlerine yönelik tahminlerini sorgulamak için tekrarlı ölçümler yapar.

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

FAB.10.ç. Çeşitli canlıların hayat döngülerini farklı kaynaklardan araştırarak sorgular.

### Sanat Alanı

**SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme**

SNAB.4.ç.Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.

SNAB.4.e. Drama etkinliklerinde yaratıcı performans sergiler.

### Müzik Alanı

**MDB.3. Duyduğu seslerin kaynağını anlayabilme**

MDB.3.a. Doğadan/çevreden/nesnelere duyduğu seslerin kaynağını gösterir.

MDB.3.b. Doğadan/çevreden/nesnelere duyduğu seslerin kaynağını ifade eder.

**MSB.1. Duyduğu sesleri kendi sesiyle taklit edebilme**

MSB.1.a. Doğadan/çevreden/nesnelere duyduğu seslere dair duygu ve düşüncelerini ifade eder.

MSB.1.b. Doğadan/çevreden/nesnelere duyduğu sesleri taklit eder.

## İÇERİKLER

### Kavramlar:

Zıt: Kalabalık-tenha

Sözcükler: Kalabalık-tenha

Materyaller: Hikaye kitabı, makas, yapıştırıcı, tülbent

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf/Bahçe

## ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

### ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

#### GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

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

Çocukların sandalyelerini alarak çember şeklinde oturmaları sağlanır. Çocuklar çemberde otururken öğretmen **duygu kartlarını** (mutlu, üzgün, şaşkın, korkmuş vb.) gösterir. Çocuklardan o anki duygularına uygun kartı seçmeleri ve "Bugün böyle hissediyorum çünkü..." diye kısa açıklama yapmaları istenir, her çocuk konuşması için cesaretlendirilir. O gün okula gelmeyen öğrenci olup olmadığı sorulur. Çocuklar sınıfın girişinde oluşturulan, "**Mandallarla Yoklama Tablosunda**" her çocuğun kendi sayısının, resminin veya isminin olduğu etiketleri kontrol etmelerine fırsat verilir. O günün sınıf yoklaması alınır. Çocukların güne daha sakin ve odaklanmış başlayabilmeleri için "**Mini Nefes Egzersizi**" yapılır. Çocuklara "Şimdi bir elimizde çiçek, diğer elimizde mum olduğunu hayal ediyoruz. Çiçek koklarken ne yaparız? Peki sizler mumu nasıl üflüyorsunuz? Çocuklara şimdi aynı çiçek koklar gibi burnumuzdan derin nefes alacağımızı ve mum üflerken de ağızımızla nefes vereceğimiz söylenir. Öğretmenin liderliğinde oyun başlanır. Çiçek kokluyoruz" (derin nefes al) - "Mum üflüyoruz" (nefes ver) şeklinde söylenir ve çocuklarla birlikte yapılır. Güne sağlıklı başlamak için [Küçük Kuş Şarkısı ile Spor](#) hareketleriyle hep birlikte yapılır. (E2.5.) Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.

#### ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklara "Bugün nerede oynamak istersin?" diye sorulur. Çocuklar verdikleri yanıtlara uygun merkezlere yönlendirilir. Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanmalarına

rehberlik edilir. İsteyen çocukların oyun hamuru ile oynamalarına, isteyen çocukların serbest resim yapmalarına fırsat verilir. Öğrenme merkezlerine kuşlar ve kalabalık تنها ile ilgili görseller koyulur.

### **BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK**

Öğrenme merkezlerinde oyun sonunda [Toplanma Müziği](#) açılır. Müzik sonunda tüm merkezlerin düzenli bir şekilde toplanması sağlanır. Müzik bittiğinde hep birlikte merkezlerin düzenli toplanıp toplanmadığı kontrol edilir.

Bir sağa baktım

Bir sola baktım

Lokomotif yaptım

Cuf cuf cuff.

Tekerlemesi söylenerek sıra olunur ve kahvaltı öncesinde elleri yıkamaya gidilir. Kahvaltı öncesinde nelere dikkat edilmesi gerektiği anlatılır.(Yemek yerken konuşmamak vb.) Sonrasında dua edilerek kahvaltıya geçilir. Tüm çocuklara kahvaltısını yaptıktan sonra eller yıkanır ve sınıfa geçilir. (D16.1.2.)

### **ETKİNLİKLER**

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.(OB1.1.)

Ayağa kalkılır ve sınıfta kuş uçuşu 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.(FAB.2.,FAB.10.,E1.1.)

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.

(FAB.4.)

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.(D14.3.)

[Kuşlar Nasıl Uçar? - Okul Öncesi Eğitici Video](#) izlenir.

Kuşların her birinin farklı sesleri olduğu söylenir (MDB.3.) 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.(MSB.1.)

[Mini Mini Bir Kuşun Sabrı Hikâyesi](#) okunur. (izlenir)

[Kediler ve Kuşlar Şarkılı Drama](#) yapılır. (SNAB.4.e.)

Sanat Etkinliği için masalara geçilir. [Şarkıcı Kuş](#) sanat etkinliği [Kuş Sesleri Şarkısı](#) eşliğinde yapmaları için masalara yönlendirilir. (SNAB.4.ç.) 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.

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. (FAB.3.) Çocuklara dağıtılan gözlem kağıtlarına şu kayıtlar yaptırılır. Her yeni kuş geldiğinde kağıda bir çizgi (çetele) atılır. Seçilen bir kuşun kaç kez kanat çırpıtığı veya kaç kez daldan dala atladığı birlikte sayılarak (1, 2, 3...) kayıt altına alınır.

(FAB.1., FAB.4., D5.2., SDB1.2.SB5.)

[Öt Kuşum Öt Oyunu](#) oynanır. (E2.5.) 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.

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.

[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 hissederlerdi?"

"Sadece tek bir kuş olsaydı nasıl hissederdi?" soruları yöneltilir. (KB2.1.SB1) 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. (KB2.1.SB2) 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.

(KB2.1.SB3) 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. (KB2.1.SB4)

[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. Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

### DEĞERLENDİRME

- 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 istermiydin (yada tam tersi تنها bir ağaçta)
- Sınıfının kalabalık mı olmasını istedin تنها mı olmasını isterdin?

### FARKLILAŞTIRMA:

**Zenginleştirme:** Kuşlar ağaçlarda mı, çatılarda mı, yuvalarda mı yaşarlar? soruları ile beyin fırtınası yapılır. Artık materyaller ya da oyuncaklar kullanılarak kuş ve yuvası yapılır.

**Destekleme:** İhtiyaç duyan çocuklar için; bireysel çalışma yapılır. Etkinlik sürecinde çocuklara sorulan sorular basitleştirilerek çocukların katılımları desteklenebilir

### 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"](#)

## GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 20.4.2026

### ALAN BECERİLERİ

**Türkçe Alanı:**

TAOB. Okuma

**Sosyal Alanı:**

SBAB2. Kanıta Dayalı Sorgulama ve Araştırma

SBAB16. Eleştirel ve Sosyolojik Düşünme

**Sanat Alanı**

SNAB1. Sanat Türlerini ve Tekniklerini Anlama

SNAB2. Sanat İnceleme

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

### KAVRAMSAL BECERİLER

**Temel Beceriler (KB1)**

**KB1.10 Sunmak**

**Bütünleşik Beceriler (KB2)**

**KB2.7. Karşılaştırma Becerisi**

KB2.7.SB1. Birden fazla kavram veya duruma ilişkin özellikleri belirlemek

KB2.7.SB2. Belirlenen özelliklere ilişkin benzerlikleri listelemek

KB2.7.SB3. Belirlenen özelliklere ilişkin farklılıkları listelemek

### EĞİLİMLER

**E1. Benlik Eğilimleri**

E1.1. Merak

**E2. Sosyal Eğilimler**

E2.5. Oyunseverlik

**E3. Entelektüel Eğilimler**

E3.2. Yaratıcılık

### PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

**EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ**

**2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)**

**SDB2.3. Sosyal Farkındalık Becerisi**

**SDB2.3.SB4. Toplumsal normlar hakkında bir anlayış geliştirmek**

SDB2.3.SB4.G3. Kendi ülkesinin miras ve varlıklarını koruma etkinliklerine katılır.

SDB2.3.SB4.G4. Farklı kültürel miras ve varlıklarını koruma etkinliklerine katılır.

### DEĞERLER

**D14 SAYGI**

**D14.3. Çevresine, millî ve manevi değerlerine saygı duymak**

D14.3.2. Millî ve manevi değerlere duyarlı davranır.

**D16 SORUMLULUK**

**D16.1. Kendine karşı görevlerini yerine getirmek**

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

**D19 VATANSEVERLİK**

**D19.1. Millî bilinç sahibi olmak**

D19.1.3. Konuşmasında yabancı kelimeler kullanmaktan kaçınır.

D19.1.4. Vatanını sevmenin işini en iyi şekilde yapmayı gerektirdiğini bilir.

### **D19.3. Ülke varlıklarına sahip çıkmak**

D19.3.2. Koruma alanları, müzeler, el işleri, yemekler gibi somut ve ninniler, türküler, bil meceler, destanlar gibi somut olmayan kültürel mirasını tanıır.

## **EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI**

### **OB5. KÜLTÜR OKURYAZARLIĞI**

#### **OB5.1.Kültürü Kavrama**

OB5.1.SB1. Kültürel kavramları tanımak

OB5.1.SB2. Kültür unsurlarını fark etmek

OB5.1.SB3. Kendi kültürünü fark etmek

OB5.1.SB4. Kültürel benzerlik ve farklılıkları ayırt etmek

#### **OB5.3.Kültürel Etkileşim**

OB5.3.SB2. Farklı kültürleri keşfetmek

### **ÖĞRENME ÇIKTILARI**

#### **Türkçe Alanı**

##### **TAOB.2. Görsel materyallerden anlamlar üretebilme**

TAOB.2.c. Görsel okuma materyallerinde yer alan bilgilerden yararlanarak çıkarım yapar.

TAOB.2.ç. Görsel materyalleri karşılaştırarak benzerlik ve farklılıkları ortaya koyar.

##### **TAOB.3. Resimli öykü kitabı, dijital araçlar, afiş, broşür gibi görsel materyalleri çözümleyebilme**

TAOB.3.a. Görsel materyallerde yer alan olayların parçalarını belirler.

TAOB.3.b. Görsel okuma materyallerinde yer alan olayların parçaları arasındaki ilişkiyi belirler.

#### **Sosyal Alan**

##### **SAB.5. Merak ettiği konuya yönelik kaynakları inceleyebilme**

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

##### **SAB.21. Toplumsal yaşama yönelik merak ettiği konuyu sorgulayabilme**

SAB.21.a. Farklı toplumların özel gün, yemek, giysi, müzik gibi kültürel özelliklerini kendi kültürüyle karşılaştırır.

#### **Sanat Alanı**

##### **SNAB.1. Temel sanat kavramlarını ve türlerini anlayabilme**

SNAB.1.ç. Dramaya özgü seçtiği materyalleri amacına uygun şekilde kullanır.

##### **SNAB.2. Sanat eseri inceleyebilme**

SNAB.2.c. Yer aldığı drama etkinliğinde geçen canlandırmalara ilişkin gözlemlerini ifade eder.

SNAB.2.e. Drama etkinliğinin konusu hakkında sorular sorar.

SNAB.2.f. Drama etkinliğinde geçen konu, durum ya da hikâyeye ilişkin tahmin yürütür.

SNAB.2.h. Drama etkinliğinde geçen konu, durum ya da hikâyeye yönelik duygu ve düşüncelerini ifade eder.

SNAB.2.ı. Drama etkinliğinde geçen konu, durum ya da hikâyeye yönelik duygu ve düşüncelerinin nedenlerini açıklar.

##### **SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme**

SNAB.4.c. Katıldığı drama etkinliği için gerekli olabilecek materyalleri seçer.

SNAB.4.ç. Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.

SNAB.4.e. Drama etkinliklerinde yaratıcı performans sergiler.

### **İÇERİKLER**

#### **Kavramlar:**

Zıt: Aynı-Farklı-Benzer

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

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

**Eğitim/Öğrenme Ortamları:** Sınıf/Bahçe

### **ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI**

#### **ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI**

##### **GÜNE BAŞLAMA ZAMANI**

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

Çocukların sandalyelerini alarak çember şeklinde oturmaları sağlanır. Çocuklar çemberde otururken öğretmen

**duygu kartlarını** (mutlu, üzgün, şaşkın, korkmuş vb.) gösterir. Çocuklardan o anki duygularına uygun kartı seçmeleri ve "Bugün böyle hissediyorum çünkü..." diye kısa açıklama yapmaları istenir, her çocuk konuşması için cesaretlendirilir. O gün okula gelmeyen öğrenci olup olmadığı sorulur. Çocuklar sınıfın girişinde oluşturulan, "**Mandallarla Yoklama Tablosunda**" her çocuğun kendi sayısının, resminin veya isminin olduğu etiketleri kontrol etmelerine fırsat verilir. O günün sınıf yoklaması alınır. Çocukların güne daha sakin ve odaklanmış başlayabilmeleri için "**Mini Nefes Egzersizi**" yapılır. Çocuklara "Şimdi bir elimizde çiçek, diğer elimizde mum olduğunu hayal ediyoruz. Çiçek koklarken ne yaparız? Peki sizler mumu nasıl üflüyorsunuz? Çocuklara şimdi aynı çiçek koklar gibi burnumuzdan derin nefes alacağımızı ve mum üflerken de ağızımızla nefes vereceğimiz söylenir. Öğretmenin liderliğinde oyun başlanır. Çiçek kokluyoruz" (derin nefes al) - "Mum üflüyoruz" (nefes ver) şeklinde söylenir ve çocuklarla birlikte yapılır. Güne sağlıklı başlamak için "[HU HA HA HA - Afrika Macerası - Okul Öncesi Şarkısı](#)" ve "[Ülkeler Güzel Dünya - Çalgıları Tanıyalım - Gigi Öğretmen](#)" hareketleriyle hep birlikte yapılır. **(E2.5.)** Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.

### **ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN**

Çocuklara "Bugün nerede oynamak istersin?" diye sorulur. Çocuklar verdikleri yanıtlara uygun merkezlere yönlendirilir. Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanmalarına rehberlik edilir. İsteyen çocukların oyun hamuru ile oynamalarına, isteyen çocukların serbest resim yapmalarına fırsat verilir. İlgili öğrenme merkezlerine Dünya Haritası ve mısır piramitleri vb. turistik eserler, yöresel yemek, kıyafet, adet gelenek ve göreneklere ile ilgili görseller koyulur ve çocukların incelemesine fırsat verilir.

### **BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK**

Öğrenme merkezlerinde oyun sonunda [Toplanma Müziği](#) açılır. Müzik sonunda tüm merkezlerin düzenli bir şekilde toplanması sağlanır. Müzik bittiğinde hep birlikte merkezlerin düzenli toplanıp toplanmadığı kontrol edilir.

Bir sağa baktım

Bir sola baktım

Lokomotif yaptım

Cuf cuf cuff.

Tekerlemesi söylenerek sıra olunur ve kahvaltı öncesinde elleri yıkamaya gidilir. Kahvaltı öncesinde nelere dikkat edilmesi gerektiği anlatılır.(Yemek yerken konuşmamak vb.) Sonrasında dua edilerek kahvaltıya geçilir. Tüm çocuklara kahvaltısını yaptıktan sonra eller yıkanır ve sınıfa geçilir. **(D16.1.2.)**

### **ETKİNLİKLER**

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. **(E1.1.)** 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 göreneklere olduğu gibi dünyadaki diğer ülkelerin de aynı şekilde kendilerine ait şehrin turistik yerleri ve yöresel yemek, kıyafet, adet gelenek ve göreneklere 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. **(KB2.7)** "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. **(OB5.1., OB5.3., D14.3.)**

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.(D19.1.,SAB.5.) Bizim kültürümüze ya da dilimize benzeyen ülkeler olup olmadığı hakkında konuşulur.(SAB.21., TAOB.2.,TAOB.3.,KB2.7.)

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. (SNAB.1.,SNAB.2., SNAB.4.c.,SNAB.4.e.) "Bu kıyafet neden böyle tasarlanmış olabilir?" sorusu sorulur.

"Ben bir Japonum, selamlaşırken eğilirim!", "Ben bir Brezilyalıyım, samba dansı yaparım!" gibi etkileşimli konuşmalar yapılır.(KB1.10.,E3.2.)

"Farklı Kültürler" sanat etkinliği "[Dünya Çocukları Şarkısı](#)" eşliğinde yapılır.(SNAB.4.d.) 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.) (D19.3.) 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 yeleğin omuz kısımlarının arkasına yapıştırılır. Yelek son haliyle renkli bir kağıdın üzerine ortalanarak yapıştırılır. (OB5.1.)

[Buzlar Ülkesi Müzikli Oyun Gösteri Çalışması Orff Etkinliği](#) yapılır. Bunun için çocuklar karşılıklı geçerler ve öğretmenin yönlendirmesi ile çalışma yapılır. (E2.5.)

Çocuklar açık alana sıra olarak çıkılır. [El Sık, Selam Ver, Koş Oyunu](#) oynanır. (E2.5.)

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

Oyuncular, aralarından sayışmaca 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.

Ebenin sırtına dokunduğu oyuncu da ebenin 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.

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

## DEĞERLENDİRME

- 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?

## FARKLILAŞTIRMA:

**Zenginleştirme:** "Ülkeler Çemberi" oyunu oynanır: Çocuklar el ele tutuşarak farklı ülkelerin selamlaşma şekillerini denerler (tokalaşma, eğilme, el sallama vb.).

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

**Destekleme:** İhtiyaç duyan çocuklar için; bireysel çalışma yapılır. Etkinlik sürecinde çocuklara sorulan sorular basitleştirilerek çocukların katılımları desteklenebilir

## 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](#)

[Bir Zamanlar Kral İdik Mısır Oyunu](#)

"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"

## GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 20.4.2026

### ALAN BECERİLERİ

**Türkçe Alanı:**

TAOB. Okuma

**Sosyal Alanı:**

SBAB2. Kanıta Dayalı Sorgulama ve Araştırma

SBAB16. Eleştirel ve Sosyolojik Düşünme

**Sanat Alanı**

SNAB1. Sanat Türlerini ve Tekniklerini Anlama

SNAB2. Sanat İnceleme

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

### KAVRAMSAL BECERİLER

**Temel Beceriler (KB1)**

**KB1.10 Sunmak**

**Bütünleşik Beceriler (KB2)**

**KB2.7. Karşılaştırma Becerisi**

KB2.7.SB1. Birden fazla kavram veya duruma ilişkin özellikleri belirlemek

KB2.7.SB2. Belirlenen özelliklere ilişkin benzerlikleri listelemek

KB2.7.SB3. Belirlenen özelliklere ilişkin farklılıkları listelemek

### EĞİLİMLER

**E1. Benlik Eğilimleri**

E1.1. Merak

**E2. Sosyal Eğilimler**

E2.5. Oyunseverlik

**E3. Entelektüel Eğilimler**

E3.2. Yaratıcılık

### PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

**EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ**

**2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)**

**SDB2.3. Sosyal Farkındalık Becerisi**

**SDB2.3.SB4. Toplumsal normlar hakkında bir anlayış geliştirmek**

SDB2.3.SB4.G3. Kendi ülkesinin miras ve varlıklarını koruma etkinliklerine katılır.

SDB2.3.SB4.G4. Farklı kültürel miras ve varlıklarını koruma etkinliklerine katılır.

### DEĞERLER

**D14 SAYGI**

**D14.3. Çevresine, millî ve manevi değerlerine saygı duymak**

D14.3.2. Millî ve manevi değerlere duyarlı davranır.

**D16 SORUMLULUK**

**D16.1. Kendine karşı görevlerini yerine getirmek**

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

**D19 VATANSEVERLİK**

**D19.1. Millî bilinç sahibi olmak**

D19.1.3. Konuşmasında yabancı kelimeler kullanmaktan kaçınır.

D19.1.4. Vatanını sevmenin işini en iyi şekilde yapmayı gerektirdiğini bilir.

### **D19.3. Ülke varlıklarına sahip çıkmak**

D19.3.2. Koruma alanları, müzeler, el işleri, yemekler gibi somut ve ninniler, türküler, bil meceler, destanlar gibi somut olmayan kültürel mirasını tanır.

## **EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI**

### **OB5. KÜLTÜR OKURYAZARLIĞI**

#### **OB5.1.Kültürü Kavrama**

OB5.1.SB1. Kültürel kavramları tanımak

OB5.1.SB2. Kültür unsurlarını fark etmek

OB5.1.SB3. Kendi kültürünü fark etmek

OB5.1.SB4. Kültürel benzerlik ve farklılıkları ayırt etmek

#### **OB5.3.Kültürel Etkileşim**

OB5.3.SB2. Farklı kültürleri keşfetmek

### **ÖĞRENME ÇIKTILARI**

#### **Türkçe Alanı**

##### **TAOB.2. Görsel materyallerden anlamlar üretebilme**

TAOB.2.c. Görsel okuma materyallerinde yer alan bilgilerden yararlanarak çıkarım yapar.

TAOB.2.ç. Görsel materyalleri karşılaştırarak benzerlik ve farklılıkları ortaya koyar.

##### **TAOB.3. Resimli öykü kitabı, dijital araçlar, afiş, broşür gibi görsel materyalleri çözümleyebilme**

TAOB.3.a. Görsel materyallerde yer alan olayların parçalarını belirler.

TAOB.3.b. Görsel okuma materyallerinde yer alan olayların parçaları arasındaki ilişkiyi belirler.

#### **Sosyal Alan**

##### **SAB.5. Merak ettiği konuya yönelik kaynakları inceleyebilme**

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

##### **SAB.21. Toplumsal yaşama yönelik merak ettiği konuyu sorgulayabilme**

SAB.21.a. Farklı toplumların özel gün, yemek, giysi, müzik gibi kültürel özelliklerini kendi kültürüyle karşılaştırır.

#### **Sanat Alanı**

##### **SNAB.1. Temel sanat kavramlarını ve türlerini anlayabilme**

SNAB.1.ç. Dramaya özgü seçtiği materyalleri amacına uygun şekilde kullanır.

##### **SNAB.2. Sanat eseri inceleyebilme**

SNAB.2.c. Yer aldığı drama etkinliğinde geçen canlandırmalara ilişkin gözlemlerini ifade eder.

SNAB.2.e. Drama etkinliğinin konusu hakkında sorular sorar.

SNAB.2.f. Drama etkinliğinde geçen konu, durum ya da hikâyeye ilişkin tahmin yürütür.

SNAB.2.h. Drama etkinliğinde geçen konu, durum ya da hikâyeye yönelik duygu ve düşüncelerini ifade eder.

SNAB.2.ı. Drama etkinliğinde geçen konu, durum ya da hikâyeye yönelik duygu ve düşüncelerinin nedenlerini açıklar.

##### **SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme**

SNAB.4.c. Katıldığı drama etkinliği için gerekli olabilecek materyalleri seçer.

SNAB.4.ç. Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.

SNAB.4.e. Drama etkinliklerinde yaratıcı performans sergiler.

### **İÇERİKLER**

#### **Kavramlar:**

Zıt: Aynı-Farklı-Benzer

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

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

**Eğitim/Öğrenme Ortamları:** Sınıf/Bahçe

### **ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI**

#### **ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI**

##### **GÜNE BAŞLAMA ZAMANI**

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

Çocukların sandalyelerini alarak çember şeklinde oturmaları sağlanır. Çocuklar çemberde otururken öğretmen

**duygu kartlarını** (mutlu, üzgün, şaşkın, korkmuş vb.) gösterir. Çocuklardan o anki duygularına uygun kartı seçmeleri ve "Bugün böyle hissediyorum çünkü..." diye kısa açıklama yapmaları istenir, her çocuk konuşması için cesaretlendirilir. O gün okula gelmeyen öğrenci olup olmadığı sorulur. Çocuklar sınıfın girişinde oluşturulan, "**Mandallarla Yoklama Tablosunda**" her çocuğun kendi sayısının, resminin veya isminin olduğu etiketleri kontrol etmelerine fırsat verilir. O günün sınıf yoklaması alınır. Çocukların güne daha sakin ve odaklanmış başlayabilmeleri için "**Mini Nefes Egzersizi**" yapılır. Çocuklara "Şimdi bir elimizde çiçek, diğer elimizde mum olduğunu hayal ediyoruz. Çiçek koklarken ne yaparız? Peki sizler mumu nasıl üflüyorsunuz? Çocuklara şimdi aynı çiçek koklar gibi burnumuzdan derin nefes alacağımızı ve mum üflerken de ağızımızla nefes vereceğimiz söylenir. Öğretmenin liderliğinde oyun başlanır. Çiçek kokluyoruz" (derin nefes al) - "Mum üflüyoruz" (nefes ver) şeklinde söylenir ve çocuklarla birlikte yapılır. Güne sağlıklı başlamak için "["HU HA HA HA - Afrika Macerası - Okul Öncesi Şarkısı"](#)" ve "["Ülkeler Güzel Dünya - Çalgıları Tanıyalım - Gigi Öğretmen"](#)" hareketleriyle hep birlikte yapılır. **(E2.5.)** Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.

### **ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN**

Çocuklara "Bugün nerede oynamak istersin?" diye sorulur. Çocuklar verdikleri yanıtlara uygun merkezlere yönlendirilir. Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanmalarına rehberlik edilir. İsteyen çocukların oyun hamuru ile oynamalarına, isteyen çocukların serbest resim yapmalarına fırsat verilir. İlgili öğrenme merkezlerine Dünya Haritası ve mısır piramitleri vb. turistik eserler, yöresel yemek, kıyafet, adet gelenek ve göreneklere ile ilgili görseller koyulur ve çocukların incelemesine fırsat verilir.

### **BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK**

Öğrenme merkezlerinde oyun sonunda [Toplanma Müziği](#) açılır. Müzik sonunda tüm merkezlerin düzenli bir şekilde toplanması sağlanır. Müzik bittiğinde hep birlikte merkezlerin düzenli toplanıp toplanmadığı kontrol edilir.

Bir sağa baktım

Bir sola baktım

Lokomotif yaptım

Cuf cuf cuff.

Tekerlemesi söylenerek sıra olunur ve kahvaltı öncesinde elleri yıkamaya gidilir. Kahvaltı öncesinde nelere dikkat edilmesi gerektiği anlatılır.(Yemek yerken konuşmamak vb.) Sonrasında dua edilerek kahvaltıya geçilir. Tüm çocuklara kahvaltısını yaptıktan sonra eller yıkanır ve sınıfa geçilir. **(D16.1.2.)**

### **ETKİNLİKLER**

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. **(E1.1.)** 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 göreneklere olduğu gibi dünyadaki diğer ülkelerin de aynı şekilde kendilerine ait şehrin turistik yerleri ve yöresel yemek, kıyafet, adet gelenek ve göreneklere 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 uyanığında ne yiyor olabilir?" sorularıyla merak uyandırılır.

**(KB2.7)** "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.**(OB5.1., OB5.3., D14.3.)**

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.(D19.1.,SAB.5.) Bizim kültürümüze ya da dilimize benzeyen ülkeler olup olmadığı hakkında konuşulur.(SAB.21., TAOB.2.,TAOB.3.,KB2.7.)

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. (SNAB.1.,SNAB.2., SNAB.4.c.,SNAB.4.e.) "Bu kıyafet neden böyle tasarlanmış olabilir?" sorusu sorulur.

"Ben bir Japonum, selamlaşırken eğilirim!", "Ben bir Brezilyalıyım, samba dansı yaparım!" gibi etkileşimli konuşmalar yapılır.(KB1.10.,E3.2.)

"Farklı Kültürler" sanat etkinliği "[Dünya Çocukları Şarkısı](#)" eşliğinde yapılır.(SNAB.4.d.) 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.) (D19.3.) 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 yeleğin omuz kısımlarının arkasına yapıştırılır. Yelek son haliyle renkli bir kağıdın üzerine ortalanarak yapıştırılır. (OB5.1.)

[Buzlar Ülkesi Müzikli Oyun Gösteri Çalışması Orff Etkinliği](#) yapılır. Bunun için çocuklar karşılıklı geçerler ve öğretmenin yönlendirmesi ile çalışma yapılır. (E2.5.)

Çocuklar açık alana sıra olarak çıkarılır. [El Sık, Selam Ver, Koş Oyunu](#) oynanır. (E2.5.)

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

Oyuncular, aralarından sayışmaca 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.

Ebenin sırtına dokunduğu oyuncu da ebenin 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.

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

## DEĞERLENDİRME

- 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?

## FARKLILAŞTIRMA:

**Zenginleştirme:** "Ülkeler Çemberi" oyunu oynanır: Çocuklar el ele tutuşarak farklı ülkelerin selamlaşma şekillerini denerler (tokalaşma, eğilme, el sallama vb.).

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

**Destekleme:** İhtiyaç duyan çocuklar için; bireysel çalışma yapılır. Etkinlik sürecinde çocuklara sorulan sorular basitleştirilerek çocukların katılımları desteklenebilir

## 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](#)

[Bir Zamanlar Kral İdik Mısır Oyunu](#)

"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"

## GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 21.4.2026

### ALAN BECERİLERİ

#### Sosyal Alanı:

SBAB2. Kanıta Dayalı Sorgulama ve Araştırma

SBAB16. Eleştirel ve Sosyolojik Düşünme

#### Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

#### Müzik Alanı

MSB2. Müziksel Söyleme

MHB4. Müziksel Hareket

### KAVRAMSAL BECERİLER

#### Bütünleşik Beceriler (KB2)

##### KB2.3. Özetleme Becerisi

KB2.3.SB3. Metin/olay/konu/durumu yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)

### EĞİLİMLER

#### E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

#### E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

### PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

#### EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

##### 2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)

###### SDB2.1. İletişim Becerisi

###### SDB2.1.SB2. Duygu, düşünceleri ifade etmek

SDB2.1.SB2.G3. Duygu ve düşüncelerini beden dili ile uyumlu olarak açıklar.

SDB2.1.SB2.G4. Duygu ve düşüncelerini bağlama uygun olarak açıklar.

###### SDB2.3. Sosyal Farkındalık Becerisi

###### SDB2.3.SB4. Toplumsal normlar hakkında bir anlayış geliştirmek

SDB2.3.SB4.G3. Kendi ülkesinin miras ve varlıklarını koruma etkinliklerine katılır.

### DEĞERLER

#### D7 ESTETİK

##### D7.1. Duyusal derinliği anlamak

D7.1.1. Estetiğin sanat ve doğada önemli bir yere sahip olduğunu fark eder.

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

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

D7.2.2. Estetik unsurların korunmasının önemini fark eder.

#### D14 SAYGI

##### D14.3. Çevresine, millî ve manevi değerlerine saygı duymak

D14.3.2. Millî ve manevi değerlere duyarlı davranır.

#### D15 SEVGİ

##### D15.5. Misafirperverlik

D15.5.2. Ülkesindeki turist, göçmen, mülteci, sığınmacı gibi diğer ülke vatandaşlarına konuksever davranır.

## D16 SORUMLULUK

### D16.1. Kendine karşı görevlerini yerine getirmek

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

## D19 VATANSEVERLİK

### D19.1. Millî bilinç sahibi olmak

D19.1.1. Türk bayrağındaki renk ve sembolleri açıklar.

D19.1.2. Türk bayrağına ve İstiklal Marşı'na saygı gösterir.

D19.1.4. Vatanını sevmenin işini en iyi şekilde yapmayı gerektirdiğini bilir.

D19.1.5. Türk kültürünün devamlılığı için çaba gösterir.

### D19.3. Ülke varlıklarına sahip çıkmak

D19.3.2. Koruma alanları, müzeler, el işleri, yemekler gibi somut ve ninniler, türküler, bilmeceler, destanlar gibi somut olmayan kültürel mirasını tanır.

D19.3.3. Ülkesinin göl, dağ, canlı türleri, endemik bitki örtüsü gibi doğal güzelliklerini bilir.

## EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

### OB5. KÜLTÜR OKURYAZARLIĞI

#### OB5.1.Kültürü Kavrama

OB5.1.SB1. Kültürel kavramları tanımak

OB5.1.SB3. Kendi kültürünü fark etmek

#### OB5.2.Kültürü Sürdürme

OB5.2.SB3. Kültürel mirası korumak

## ÖĞRENME ÇIKTILARI

### Sosyal Alan

#### SAB.5. Merak ettiği konuya yönelik kaynakları inceleyebilme

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

#### SAB.20. Toplumsal yaşama yönelik nesne, olgu ve olayları çözümleyebilme

SAB.20.a. Türk kültürüne ait ayırt edici özellikleri söyler.

### Sanat Alanı

#### SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.ç. Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.

### Müzik Alanı

#### MSB.2. Çocuk şarkılarındaki/çocuk şarkısı formlarındaki özellikleri fark ederek söyleyebilme

MSB.2.a. Çocuk şarkılarının/çocuk şarkısı formlarının sözlerini doğru telaffuzla söyler.

MSB.2.b. Çocuk şarkılarını/çocuk şarkısı formlarını kalın ve ince/kuvvetli ve hafif ses farklılıklarına/yavaş ve hızlı tempo farklılıklarına/ritim farklılıklarına göre söyler.

#### MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme

MHB.3.b. Mekânın fiziki koşullarına uygun olarak hareket/dans eder.

MHB.3.c. Çocuğa uygun müzik eserleriyle bireysel/grupla birlikte hareket/dans eder.

MHB.3.d. Grupla uyum içerisinde beden perküsyonu (bedenle ritim) yapar.

## İÇERİKLER

### Kavramlar:

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

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

**Eğitim/Öğrenme Ortamları:** Sınıf

## ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

### ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

#### GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

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

Çocukların sandalyelerini alarak çember şeklinde oturmaları sağlanır. Çocuklar çemberde otururken öğretmen **duygu kartlarını** (mutlu, üzgün, şaşkın, korkmuş vb.) gösterir. Çocuklardan o anki duygularına uygun kartı seçmeleri ve "Bugün böyle hissediyorum çünkü..." diye kısa açıklama yapmaları istenir, her çocuk konuşması için cesaretlendirilir. O gün okula gelmeyen öğrenci olup olmadığı sorulur. Çocuklar sınıfın girişinde oluşturulan,

"**Mandallarla Yoklama Tablosunda**" her çocuğun kendi sayısının, resminin veya isminin olduğu etiketleri kontrol etmelerine fırsat verilir. O günün sınıf yoklaması alınır. Çocukların güne daha sakin ve odaklanmış başlayabilmeleri için "**Mini Nefes Egzersizi**" yapılır. Çocuklara "Şimdi bir elimizde çiçek, diğer elimizde mum olduğunu hayal ediyoruz. Çiçek koklarken ne yaparız? Peki sizler mumu nasıl üflüyorsunuz? Çocuklara şimdi aynı çiçek koklar gibi burnumuzdan derin nefes alacağımızı ve mum üflerken de ağızımızla nefes vereceğimiz söylenir. Öğretmenin liderliğinde oyun başlanır. Çiçek kokluyoruz" (derin nefes al) - "Mum üflüyoruz" (nefes ver) şeklinde söylenir ve çocuklarla birlikte yapılır. Güne sağlıklı başlamak için [Bizim Eşek Şarkısı](#) hareketleriyle hep birlikte yapılır. (MHB3.) Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.

### ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklara "Bugün nerede oynamak istersin?" diye sorulur. Çocuklar verdikleri yanıtlara uygun merkezlere yönlendirilir. Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanmalarına rehberlik edilir. İsteyen çocukların oyun hamuru ile oynamalarına, isteyen çocukların serbest resim yapmalarına fırsat verilir. İlgili öğrenme merkezlerine Türkiye Haritası ve turistik eserler, yöresel oyuncaklar ve biblolar ile ilgili görseller koyulur ve çocukların incelemesine fırsat verilir.

### BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

Öğrenme merkezlerinde oyun sonunda [Toplanma Müziği](#) açılır. Müzik sonunda tüm merkezlerin düzenli bir şekilde toplanması sağlanır. Müzik bittiğinde hep birlikte merkezlerin düzenli toplanıp toplanmadığı kontrol edilir.

Bir sağa baktım

Bir sola baktım

Lokomotif yaptım

Cuf cuf cuff.

Tekerlemesi söylenerek sıra olunur ve kahvaltı öncesinde elleri yıkamaya gidilir. Kahvaltı öncesinde nelere dikkat edilmesi gerektiği anlatılır.(Yemek yerken konuşmamak vb.) Sonrasında dua edilerek kahvaltıya geçilir. Tüm çocuklara kahvaltısını yaptıktan sonra eller yıkanır ve sınıfa geçilir. (D16.1.2.)

### ETKİNLİKLER

["15-22 Nisan Turizm Haftası Okul Öncesi Eğitici Video"](#), ["Ülkeler - Türkiye - Okul Öncesi Eğitici Video"](#) izlenir.

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.

["Canım Kardeşim - Peri Bacaları'nda Büyük Macera - Eğitici Film" Eğitici Film"](#) izlenir.

Çocuklara "Bugün büyük bir keşfe çıkıyoruz!" diyerek çocuklar heyecanlandırılır. "Türkiye'yi geziyor olsaydık nereye gitmek isterdiniz?" sorusu yöneltilerek sohbet edilir. Çocukların yaşadıkları veya gezmek istedikleri yerleri anlatmaları teşvik edilir.(SDB2.1.SB2.) Çocuklardan yanıt alındıkça, ilgili yerlere ait görselleri internet üzerinden gösterilir.(SAB.5.a.)

Türk bayrağındaki renk, semboller ve İstiklal Marşı hakkında konuşulur. 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.(E1.1.,OB5.1.,D19.1.,D7.1.) İstanbul, Kapadokya, Pamukkale, Antalya, Efes, Göbeklitepe, Nemrut Dağı gibi önemli noktalar üzerinde durulur. (D19.3.2.,D19.3.3.)

"Hadi şimdi gözlerimizi kapatalım ve Kapadokya'ya gittiğimizi hayal edelim! Orada neler var? Balonlara binebilir miyiz?" gibi yönlendirmelerle çocukların hayal gücü desteklenir.(KB2.3.)

Çocuklara her yıl 15-22 Nisan Turizm Haftası olarak kutlandığı söylenir. Turist nedir? Turizm nedir? Konuları hakkında konuşulur.

Turist bir ülkeyi ya da bölgeyi gezmek, görmek, eğlenmek, spor yapmak, kültürel ve sosyal ihtiyaçlarını karşılamak üzere, ikamet ettiği yerden farklı yerlere giden kişilere turist denildiği söylenir. Turistlere karşı nasıl davranılması gerektiği ile ilgili konuşulur. (D15.5.)

Bir ¼lkeye ya da bir b¼lgeye turist ¼ekmek amacıyla alınan ekonomik, k¼lt¼rel, teknik vb. ¼nlemlerin, yapılan ¼alıřmaların t¼m¼ne Turizm denildięi s¼ylenir.

Bunlara ¼rnek olarak kayak merkezleri, m¼zeler, spor organizasyonları, tarihi mekanlar, doęal g¼zellikler vb. (¼ęretmen bulunulan ilin turistik yerlerini de sayar.), Doęal g¼zellikleri korumak i¼in neler yapabileceęimiz sorulur ve yanıtlar dinlenir. (OB5.2.,D19.1.,SDB2.3.SB4. )

¼lkemizin ve bulunduęumuz řehrin turistik yerleri ve y¼resel yemek, kıyafet, adet gelenek ve g¼renekleri hakkında konuřulur. K¼lt¼rel miras ve varlıkları korumanın ¼nemi ¼zerinde durulur.(SAB.20.,OB5.1.,D14.3.)

Daha ¼nce ¼ęrenilen parmak oyunu ve tekerlemeler tekrar edilir. "Turist Tekerlemesi" s¼ylenir.

### TURİST TEKERLEMESİ

Denizde dalga  
Hoř geldin abla  
Eteęini topla  
Rahat otur abla  
Etek buliz  
İngiliz turist

[Peri Bacaları ve U¼an Balon Masalı - Modern T¼rk Masalları](#)" izlenir.

"Kapadokya - Sıcak Hava Balonuna Binen ¼ocuk" sanat etkinlięi "[U¼an Balon řarkısı](#)" eřlięinde yapılır. (¼neriler kısmındaki dięer m¼zikler de sırası ile a¼ılabilir. (SNAB.4.)

[Gezsen Anadolu'yu ¼ocuk řarkısı](#) s¼ylenir.(MSB.2.)

### GEZSEN ANADOLU'YU řARKISI

Sen ne g¼zel bulursun  
Gezsen Anadoluyu,  
Dertlerden kurtulursun,  
Gezsen Anadolu'yu.  
Billur ırmaqları var,  
Buzdan kaynakları var,  
Ne hoř toprakları var,  
Gezsen Anadolu'yu.  
Orda bahar bařkadır,  
Yazlar, kışlar bařkadır,  
Ahh... bu diyar bařkadır,  
Gezsen Anadolu'yu.

Masalara ge¼ilir ve etkinlik sayfaları daęıtılır. Bakanlıęın g¼nderdięi kitaplar ¼alıřılır.

"Turist Oyunu" i¼in hep birlikte daire olunur ve ¼ęretmen oyunun s¼zlerini s¼yer ¼ocuklar da turist olarak oyunun s¼zlerine uygun olarak hareket eder.(E2.5.)

### TURİST OYUNU

Benim bir k¼¼¼k turist grubum var  
Y¼r¼ dersem y¼r¼r.  
Bak dersem bakar.  
Otur dersem oturur.  
Kalk dersem kalkar.  
Zıpla dersem zıplar

¼ocuklar ertesi g¼n g¼r¼řmek ¼zere uęurlanırlar.

### DEęERLENDİRME

- Bug¼n neler yaptık?
- En ¼ok hangi etkinlięi yaparken eęlendin? Neden?
- Bulunduęumuz řehrin turistik yerleri neresidir?
- ¼lkemizde gittięin turistik yerler var mı?
- Bir turist bize soru sorduęunda ona nasıl davranmalıyız?
- ¼lkemizin g¼zelliklerini korumak i¼in ¼¼plerimizi nereye atmalıyız?
- U¼an balona binmek ister miydin?

### FARKLILAřTIRMA:

**Zenginleştirme:** Çocuklara karton, boya kalemleri, yapıştırıcı, renkli kağıtlar ve pullar verilir. Her çocuk Türkiye'nin farklı bir bölgesini tanıtan bir kartpostal tasarlar.

**Destekleme:** İhtiyaç duyan çocuklar için; bireysel çalışma yapılır. Etkinlik sürecinde çocuklara sorulan sorular basitleştirilerek çocukların katılımları desteklenebilir

### **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:** Bulunulduğu 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](#)

## GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 22.4.2026

### ALAN BECERİLERİ

#### Sosyal Alanı

SBAB1. Zamanı Algılama ve Kronolojik Düşünme

SBAB16. Eleştirel ve Sosyolojik Düşünme

#### Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

#### Müzik Alanı

MÇB3. Müziksel Çalma

MHB4. Müziksel Hareket

### KAVRAMSAL BECERİLER

#### Bütünleşik Beceriler (KB2)

#### KB2.8. Sorgulama Becerisi

KB2.8.SB1. Merak ettiği konuyu tanımlamak

KB2.8.SB2. İlgili konu hakkında sorular sormak (5N1K)

KB2.8.SB3. İlgili konu hakkında bilgi toplamak

KB2.8.SB4. Toplanan bilgilerin doğruluğunu değerlendirmek

KB2.8.SB5. Toplanan bilgiler üzerinden çıkarım yapmak

### EĞİLİMLER

#### E1. Benlik Eğilimler

E1.2. Bağımsızlık

#### E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

#### E3. Entelektüel Eğilimler

E3.5. Merak Ettiği Soruları Sorma

### PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

#### EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

#### 2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)

#### SDB2.3. Sosyal Farkındalık Becerisi

SDB2.3.SB4. Toplumsal normlar hakkında bir anlayış geliştirmek

SDB2.3.SB4.G3. Kendi ülkesinin miras ve varlıklarını koruma etkinliklerine katılır.

SDB2.3.SB4.G4. Farklı kültürel miras ve varlıklarını koruma etkinliklerine katılır.

### DEĞERLER

#### D18 TEMİZLİK

D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek

D18.1.2. Beden temizliğini zamanında ve özenli yapmaya gayret eder.

#### D19 VATANSEVERLİK

D19.1. Millî bilinç sahibi olmak

D19.1.3. Konuşmasında yabancı kelimeler kullanmaktan kaçınır.

D19.1.4. Vatanını sevmenin işini en iyi şekilde yapmayı gerektirdiğini bilir.

D19.1.5. Türk kültürünün devamlılığı için çaba gösterir

D19.2. Millî kimliğini tanımak

D19.2.1. Millî bayramların ve anma günlerinin önemini fark eder.

D19.2.3. Şehit ve gazilere saygı gösterir.

D19.2.4. Atalarının başarılarını takdir eder.

## **EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI**

### **OB5. KÜLTÜR OKURYAZARLIĞI**

#### **OB5.2.Kültürü Sürdürme**

OB5.2.SB1. Kültürel etkinliklere katılmak

OB5.2.SB2. Sosyal sorumluluk almak

#### **OB5.3.Kültürel Etkileşim**

OB5.3.SB1. Dil kültür ilişkisini fark etmek

OB5.3.SB2. Farklı kültürleri keşfetmek

OB5.3.SB3. Empati yapmak

OB5.3.SB4. Çoğul kültürlü ortamda yaşamak

### **ÖĞRENME ÇIKTILARI**

#### **Sosyal Alanı**

**SAB.1. Günlük hayatta olay/konu/durum/zamana ilişkin değişen ve benzerlik gösteren özellikleri karşılaştırabilme**

SAB.1.b. Yakın çevresinde kutlanan millî ve dini bayramlarda, 10 Kasım Atatürk'ü Anma Günü ile Atatürk Haftası gibi anılan özel günlerde neler yapıldığını ifade eder.

**SAB.20. Toplumsal yaşama yönelik nesne, olgu ve olayları çözümleyebilme**

SAB.20.a. Türk kültürüne ait ayırt edici özellikleri söyler.

SAB.20.b. Mustafa Kemal Atatürk'ün Türk toplumu açısından önemini fark eder.

**SAB.21. Toplumsal yaşama yönelik merak ettiği konuyu sorgulayabilme**

SAB.21.a. Farklı toplumların özel gün, yemek, giysi, müzik gibi kültürel özelliklerini kendi kültürüyle karşılaştırır.

#### **Sanat Alanı**

**SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme**

SNAB.4.ç.Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.

#### **Müzik Alanı**

**MÇB.2. Çalacağı çalgılara/ritimlere/ezgilere/çocuk şarkılarına/çocuk şarkısı formlarına dair duygu ve düşüncelerini ifade edebilme**

MÇB.2.a. Kendisine sunulan artık materyallerden yapılmış çalgı/Orff çalgısı seçenekleri arasından çalacağı çalgıyı seçer.

MÇB.2.b. Seçtiği artık materyallerden yapılmış çalgının/Orff çalgısının ismini/özelliklerini söyler.

MÇB.2.c. Kendisine sunulan seçenekler arasından çalacağı ritimleri/ezgileri/çocuk şarkılarını/çocuk şarkısı formlarını seçer.

MÇB.2.ç. Çaldığı ritimlere/ezgilere/çocuk şarkılarına/çocuk şarkısı formlarına dair duygu ve düşüncelerini ifade eder.

**MHB.1. Harekete ve dansa eşlik eden ritimlere/müzik eserlerine/çocuk şarkılarına/çocuk şarkısı formlarına dair duygu ve düşüncelerini ifade edebilme**

MHB.1.a. Kendisine sunulan seçenekler arasından hareket ve dans edeceği ritimleri/müzik eserlerini seçer.

MHB.1.b. Seçtiği müzik eserlerinin isimlerini söyler.

MHB.1.c. Harekete/dansa eşlik eden ritimlere/müzik eserlerine/çocuk şarkılarına/çocuk şarkısı formlarına dair duygu ve düşüncelerini ifade eder.

### **İÇERİKLER**

#### **Kavramlar:**

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

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

**Eğitim/Öğrenme Ortamları:** Sınıf

## **ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI**

### **ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI**

#### **GÜNE BAŞLAMA ZAMANI**

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

Çocukların sandalyelerini alarak çember şeklinde oturmaları sağlanır. Çocuklar çemberde otururken öğretmen **duygu kartlarını** (mutlu, üzgün, şaşkın, korkmuş vb.) gösterir. Çocuklardan o anki duygularına uygun kartı seçmeleri ve "Bugün böyle hissediyorum çünkü..." diye kısa açıklama yapmaları istenir, her çocuk konuşması için cesaretlendirilir. O gün okula gelmeyen öğrenci olup olmadığı sorulur. Çocuklar sınıfın girişinde oluşturulan, "**Mandallarla Yoklama Tablosunda**" her çocuğun kendi sayısının, resminin veya isminin olduğu etiketleri kontrol etmelerine fırsat verilir. O günün sınıf yoklaması alınır. Çocukların güne daha sakin ve odaklanmış başlayabilmeleri için "**Mini Nefes Egzersizi**" yapılır. Çocuklara "Şimdi bir elimizde çiçek, diğer elimizde mum olduğunu hayal ediyoruz. Çiçek koklarken ne yaparız? Peki sizler mumu nasıl üflüyorsunuz? Çocuklara şimdi aynı çiçek koklar gibi burnumuzdan derin nefes alacağımızı ve mum üflerken de ağızımızla nefes vereceğimiz söylenir. Öğretmenin liderliğinde oyun başlanır. Çiçek kokluyoruz" (derin nefes al) - "Mum üflüyoruz" (nefes ver) şeklinde söylenir ve çocuklarla birlikte yapılır. Güne sağlıklı başlamak için [23 Nisan Şarkısı](#) hareketleriyle hep birlikte yapılır. (E2.5.) Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.

### ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklara "Bugün nerede oynamak istersin?" diye sorulur. Çocuklar verdikleri yanıtlara uygun merkezlere yönlendirilir. Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanmalarına rehberlik edilir. İsteyen çocukların oyun hamuru ile oynamalarına, isteyen çocukların serbest resim yapmalarına fırsat verilir. İlgili öğrenme merkezlerine Dünya Haritası, dünya çocukları ile ilgili görseller konur.

### BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

Öğrenme merkezlerinde oyun sonunda [Toplanma Müziği](#) açılır. Müzik sonunda tüm merkezlerin düzenli bir şekilde toplanması sağlanır. Müzik bittiğinde hep birlikte merkezlerin düzenli toplanıp toplanmadığı kontrol edilir.

Bir sağa baktım

Bir sola baktım

Lokomotif yaptım

Cuf cuf cuff.

Tekerlemesi söylenerek sıra olunur ve kahvaltı öncesinde elleri yıkamaya gidilir. Kahvaltı öncesinde nelere dikkat edilmesi gerektiği anlatılır. (Yemek yerken konuşmamak vb.) Sonrasında dua edilerek kahvaltıya geçilir. Tüm çocuklara kahvaltısını yaptıktan sonra eller yıkanır ve sınıfa geçilir. (D18.)

### ETKİNLİKLER

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.

Bu günün tarihimizde çok önemli olduğu vurgulanır. (E1.2.) 23 Nisan 1920'de Mustafa Kemal Atatürk ve arkadaşları tarafından Türkiye Büyük Millet Meclisi'nin açıldığı söylenir. (SAB.1.b., D19.2.) Türkiye Büyük Millet Meclisinin işlevi anlatılır. Ulusal egemenlik bayramı olarak kutlanan bugün, Atatürk tarafından çocuklara armağan edildiği söylenir. (SAB.20., KB2.8., E3.5., D19.1.)

Dünyanın çeşitli ülkelerinden gelen çocukların kendi geleneksel kıyafetleriyle gelerek Meclisimizi ziyaret ettikleri söylenir. (SAB.21.a., OB5.3.) 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. (SNAB.4.ç.)

Sınıf hep birlikte balonlarla süslenir. Daha önce seçilen 23 Nisan Şiirleri söylenir.

[23 Nisan Şenliği - Modern Türk Masalları](#) izlenir.

Çocuklar 1. Dönem evdeki malzemelerle yaptıkları kendi ritim çalgıları ile sınıf olarak çoğunluğun seçtiği şarkıları grupla çalar. (MÇB.2.) [23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramımız Kutlu Olsun Şarkısı](#) söylenir. Okulda yapılan 23 Nisan etkinliklerine katılım sağlanır. Müzikler eşliğinde danslar edilir.(MHB.1.)

[Kafa Kafaya Balon Taşıma Oyunu](#) oynanır. (E2.5.)

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

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- 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?

### FARKLILAŞTIRMA:

**Zenginleştirme: Balon Uçurma Etkinliği:** Çocuklar dileklerini yazdıkları küçük kâğıtları balonlara bağlayarak gökyüzüne bırakır.

**Destekleme:** Makas çalışmalarında destek olunur. Bireysel olarak gerektiğinde desteklenir.

### 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

## GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 24.4.2026

### ALAN BECERİLERİ

**Türkçe Alanı:**

TADB. Dinleme

TAOB. Okuma

TAEOB. Erken Okuryazarlık

**Sanat Alanı**

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

**Müzik Alanı**

MSB2. Müziksel Söyleme

### KAVRAMSAL BECERİLER

**Temel Beceriler (KB1)**

KB1.2 Okumak

KB1.4 Çizmek

KB1.6 Seçmek

**Bütünleşik Beceriler (KB2)**

KB2.4. Çözümleme Becerisi

KB2.4.SB1. Nesne, olgu ve olaylara ilişkin parçaları belirlemek

KB2.4.SB2. Parçalar arasındaki ilişkileri belirlemek

### EĞİLİMLER

**E1. Benlik Eğilimleri**

E1.1. Merak

**E2. Sosyal Eğilimler**

E2.5. Oyunseverlik

**E3. Entelektüel Eğilimler**

E3.1. Odaklanma

E3.2. Yaratıcılık

E3.4. Analitik Düşünme

### PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

**EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ**

**2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)**

**SDB2.1. İletişim Becerisi**

**SDB2.1.SB5. İletişiminin önündeki engelleri ortadan kaldırmak**

SDB2.1.SB5.G1. Konuşmak için muhatabının konuşmasının/ işinin bitmesini bekler.

SDB2.1.SB5.G2. Konuşmak istediğini belirtmek için mimiklerini kullanır.

SDB2.1.SB5.G3. Nazik bir ifadeyle söz ister.

### DEĞERLER

**D16 SORUMLULUK**

**D16.1. Kendine karşı görevlerini yerine getirmek**

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

**D16.2. Topluma karşı görevlerini yerine getirmek**

D16.2.2. Kamu malları ve ortak yaşam alanlarını özenli ve temiz kullanır.

**D17 TASARRUF**

### D17.3. Sahip oldukları nın değerini bilmek

D17.3.3. Sahip olduğu eşyalardaki emeği fark eder.

D17.3.4. Sahip olduğu eşyaları özenli kullanır

## EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

### OB4. GÖRSEL OKURYAZARLIK

#### OB4.2. Görseli Yorumlama

OB4.2.SB1. Görseli incelemek

OB4.2.SB2. Görseli bağlamdan kopmadan dönüştürmek

OB4.2.SB3. Kendi ifadeleriyle görseli nesnel, doğru anlamı değiştirmeyecek bir şekilde yeniden ifade etmek

### ÖĞRENME ÇIKTILARI

#### Türkçe Alanı

**TADB.3. Dinledikleri/izledikleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyalleri çözümleyebilme**

TADB.3.a. Dinledikleri/izledikleri materyallerdeki olayların parçalarını belirler.

TADB.3.b. Dinledikleri/izledikleri materyallerde yer alan olayların parçaları arasındaki ilişkiyi belirler.

**TADB.4. Dinledikleri/izledikleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyaller ve dinleme/izleme ortamına ilişkin görüşlerini yansıtabilme**

TADB.4.b. Dinledikleri/izledikleri materyallere ilişkin duygu ve düşüncelerini ifade eder.

**TAOB.2. Görsel materyallerden anlamlar üretebilme**

TAOB.2.b. Görsellerden hareketle metinle ilgili tahminde bulunur.

TAOB.2.c. Görsel okuma materyallerinde yer alan bilgilerden yararlanarak çıkarım yapar.

**TAOB.3. Resimli öykü kitabı, dijital araçlar, afiş, broşür gibi görsel materyalleri çözümleyebilme**

TAOB.3.a. Görsel materyallerde yer alan olayların parçalarını belirler.

TAOB.3.b. Görsel okuma materyallerinde yer alan olayların parçaları arasındaki ilişkiyi belirler.

**TAEOB.1. Yazı farkındalığına ilişkin becerileri gösterebilme**

TAEOB.1. a. Görsel semboller arasından yazıyı gösterir.

TAEOB.1. b. Yazı yönünü gösterir.

TAEOB.1. c. İletişimde yazıya neden ihtiyaç duyulduğunu açıklar.

TAEOB.1. ç. Temel noktalama işaretlerini fark eder.

**TAEOB.5. Okuma öncesi becerileri kazanabilme**

TAEOB.5.a. Kitabın temel unsurlarını bilir.

TAEOB.5.b. Uygun okuma şeklini bilir.

**TAEOB.6. Yazma öncesi becerileri kazanabilme**

TAEOB.6.a. Yazma için uygun oturma pozisyonu alır.

TAEOB.6.b. İstenilen nitelikte yazar ve çizer.

#### Sanat Alanı

**SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme**

SNAB.4.a. Yapmak istediği sanat etkinliğinin türüne karar verir.

SNAB.4.b. Yapmak istediği sanat etkinliği için gerekli olan materyalleri seçer.

SNAB.4.ç. Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.

#### Müzik Alanı:

**MSB.2. Çocuk şarkılarındaki/çocuk şarkısı formlarındaki özellikleri fark ederek söyleyebilme**

MSB.2.a. Çocuk şarkılarının/çocuk şarkısı formlarının sözlerini doğru telaffuzla söyler.

### İÇERİKLER

#### Kavramlar:

**Sözcükler:** Kütüphane, kitap, yazar, yayınevi, çizer, nokta, virgül, soru işareti, ünlem işareti

**Materyaller:** Hikaye kitabı, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, noktalama işaretlerinden oluşan kartlar

**Eğitim/Öğrenme Ortamları:** Sınıf

## ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

### ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

#### GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

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

Çocukların sandalyelerini alarak çember şeklinde oturmaları sağlanır. Çocuklar çemberde otururken öğretmen **duygu kartlarını** (mutlu, üzgün, şaşkın, korkmuş vb.) gösterir. Çocuklardan o anki duygularına uygun kartı seçmeleri ve "Bugün böyle hissediyorum çünkü..." diye kısa açıklama yapmaları istenir, her çocuk konuşması için cesaretlendirilir. O gün okula gelmeyen öğrenci olup olmadığı sorulur. Çocuklar sınıfın girişinde oluşturulan, "**Mandallarla Yoklama Tablosunda**" her çocuğun kendi sayısının, resminin veya isminin olduğu etiketleri kontrol etmelerine fırsat verilir. O günün sınıf yoklaması alınır. Çocukların güne daha sakin ve odaklanmış başlayabilmeleri için "**Mini Nefes Egzersizi**" yapılır. Çocuklara "Şimdi bir elimizde çiçek, diğer elimizde mum olduğunu hayal ediyoruz. Çiçek koklarken ne yaparız? Peki sizler mumu nasıl üflüyorsunuz? Çocuklara şimdi aynı çiçek koklar gibi burnumuzdan derin nefes alacağımızı ve mum üflerken de ağızımızla nefes vereceğimiz söylenir. Öğretmenin liderliğinde oyun başlanır. Çiçek kokluyoruz" (derin nefes al) - "Mum üflüyoruz" (nefes ver) şeklinde söylenir ve çocuklarla birlikte yapılır. Güne sağlıklı başlamak için [Dinozor - Onur Erol Sabah Sporu](#) hareketleriyle hep birlikte yapılır. (E2.5.) Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.

### ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklara "Bugün nerede oynamak istersin?" diye sorulur. Çocuklar verdikleri yanıtlara uygun merkezlere yönlendirilir. Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanmalarına rehberlik edilir. İsteyen çocukların oyun hamuru ile oynamalarına, isteyen çocukların serbest resim yapmalarına fırsat verilir. İlgili öğrenme merkezlerine yeni kitaplar koyulur ve incelemeleri için teşvikte bulunulur.

### BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

Öğrenme merkezlerinde oyun sonunda [Toplanma Müziği](#) açılır. Müzik sonunda tüm merkezlerin düzenli bir şekilde toplanması sağlanır. Müzik bittiğinde hep birlikte merkezlerin düzenli toplanıp toplanmadığı kontrol edilir.

Bir sağa baktım

Bir sola baktım

Lokomotif yaptım

Cuf cuf cuff.

Tekerlemesi söylenerek sıra olunur ve kahvaltı öncesinde elleri yıkamaya gidilir. Kahvaltı öncesinde nelere dikkat edilmesi gerektiği anlatılır.(Yemek yerken konuşmamak vb.) Sonrasında dua edilerek kahvaltıya geçilir. Tüm çocuklara kahvaltısını yaptıktan sonra eller yıkanır ve sınıfa geçilir. (D16.1.2.)

### ETKİNLİKLER

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 düşüncelerini sağlar.

Sohbetin ardından öğretmen bir kitap alır; sayfaların dikkatli ve yavaş çevrilmesi, kitabın yere atılmaması, sayfaların katlanmaması ve etkinlik sonunda yerine özenle bırakılması uygulamalı olarak gösterilir.(D17.3.) 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. (D16.2.)

[Çekirdek Hikaye Kitabı](#) gösterilir ve kapağındaki resim sorulur, isminin ne olabileceği tahmin edilmeye çalışılır. (E1.1.)

Kitabın yazar, çizer ve yayınevi isimleri okuma yönü gösterilerek okunur. Noktalama işaretlerine dikkat çekilir.(TAEOB.1.)Kitabın sayfaları çevrilir ve içerisinde yazı olmadığına dikkat çekilir.(TAEOB.5.) Kitabın resimlerine bakarak hikaye oluşturulur. (TADB.4.,TAOB.2.,TAOB.3.OB4.2.,KB1.2)

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 sorarak çocukların dikkatini çekilir.(TADB.3.) 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. Duygularımızı belirtir."

Üzerinde farklı cümlelerin yazılı olduğu kartlar gösterilir ve çocuklardan cümlenin sonundaki ( ) boşluğa hangi noktalama işareti gelmesi gerektiğini tahmin etmeleri istenir. (KB2.4.)

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.(E3.4.)

Masaya öğretmen çember koyar ya da tahta kalemi ile çizer. Her birinin içerisine nokta, soru işareti, ünlem ve virgül koyulur. Öğretmen kısa cümleler söyler, öğrenciler doğru karta elini koyar.(E2.5.,E3.1.)

"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 (KB1.4) ya da kitap ayırıcı yapma seçenekleri sunulur.(TAEOB.6.) Seçilen etkinliğe göre de boyama materyalleri

seçilir.(SNAB.4.,KB1.6) Etkinlik [Kitaplar - Tıngır Mıngır Çocuk Şarkıları](#) eşliğinde yapılır. (E3.2.)

Daha önce öğrenilen [Kitap Adam Şarkısı](#) söylenir.(MSB.2.)

**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

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

## DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- Kitabı yazan kişiye ne denir?
- Kitaplara karşı nasıl davranmalıyız?
- Bugün hangi işaretleri öğrendik?
- Noktalama işaretlerini gördüğünüz başka nereler var?
- Yazıları kitaplardan başka nerelerde görürsünüz?

## FARKLILAŞTIRMA:

**Zenginleştirme:** Çocuklara büyük boy nokta, soru işareti ve ünlem sembolleri şablon olarak verilir. Bu semboller pamuk, ip, düğme, pullarla süslenir.

**Destekleme:** İhtiyaç duyan çocuklar için; bireysel çalışma yapılır. Etkinlik sürecinde çocuklara sorulan sorular basitleştirilerek çocukların katılımları desteklenebilir. Noktalama işaretleri ile eşleştirme oyunu oynanır.

## 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

[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 herşeyi

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.

## GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 27.4.2026

### ALAN BECERİLERİ

#### Türkçe Alanı

TAOB. Okuma

#### Fen Alanı

FBAB1. Bilimsel Gözlem Yapma

FBAB7. Bilimsel Çıkarım Yapma

#### Matematik Alanı

MAB6. Sayma

#### Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

#### Hareket Ve Sağlık Alanı

HSAB2. Aktif ve Zinde Yaşam İçin Sağlık Becerileri

HSAB3. Harekete İlişkin Sosyal/Bilişsel Beceriler

### KAVRAMSAL BECERİLER

#### Temel Beceriler (KB1)

##### KB1.1 Saymak

#### Bütünleşik Beceriler (KB2)

##### KB2.3. Özetleme Becerisi

KB2.3.SB1. Metin/olay/konu/durum ile ilgili çözümlene yapmak

KB2.3.SB2. Metin/olay/konu/durum ile ilgili sınıflandırma yapmak

KB2.3.SB3. Metin/olay/konu/durumu yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)

##### KB2.2. Gözleme Becerisi

KB2.2.SB2. Uygun veri toplama aracı ile veri toplamak

##### KB2.5. Sınıflandırma Becerisi

KB2.5.SB1. Nesne, olgu ve olaylara ilişkin değişkenleri/ölçütleri belirlemek

KB2.5.SB2. Nesne, olgu ve olayları ayırtmak veya bölmek

KB2.5.SB3. Nesne, olgu ve olayları tasnif etmek

KB2.5.SB4. Nesne, olgu ve olayları etiketlemek

### EĞİLİMLER

#### E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

#### E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

#### E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

### PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

#### EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

##### 2.1. BENLİK BECERİLERİ (SDB1)

##### SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi)

SDB1.2.SB5. Kendi öğrenme durumunu geliştirmeye yönelik çalışmalar yapmak

SDB1.2.SB5.G1. Merak ettiği konu/kavramları öğrenmek için uygun yöntem geliştirir.

SDB1.2.SB5.G2. Geliştirdiği yöntemi uygular.

### DEĞERLER

#### D5 DUYARLILIK

## D5.2. Çevreye ve canlılara değer vermek

D5.2.6. Çevresinde yaşayan canlı türlerini tanımaya istekli olur.

### D18 TEMİZLİK

D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek

D18.1.2. Beden temizliğini zamanında ve özenli yapmaya gayret eder.

## EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

### OB1. BİLGİ OKURYAZARLIĞI

#### OB1.2. Bilgiyi Toplama

OB1.2.SB1. İstenen bilgiye ulaşmak için kullanacağı araçları belirlemek

OB1.2.SB2. Belirlediği aracı kullanarak olay, konu ve durum ile ilgili bilgileri bulmak

OB1.2.SB3. Bir olay, konu ve durum ile ilgili ulaşılan bilgileri doğrulamak

### ÖĞRENME ÇIKTILARI

#### Türkçe Alanı

##### TAOB.2. Görsel materyallerden anlamlar üretebilme

TADB.4.b. Dinledikleri/izledikleri materyallere ilişkin duygu ve düşüncelerini ifade eder.

TAOB.2.ç. Görsel materyalleri karşılaştırarak benzerlik ve farklılıkları ortaya koyar.

TAOB.2.d. Görsel materyalleri çeşitli özelliklerine göre sınıflandırır.

TAOB.2.e. Görsel materyallere ilişkin olumlu ve olumsuz görüşlerini ifade eder.

#### Fen Alanı

##### FAB.1. Günlük yaşamında fene yönelik olaylara/olgulara ve durumlara yönelik bilimsel gözlem yapabilme

FAB.1.b. Materyallerin gözlemlenebilir özellikleriyle ilgili verileri duyuları aracılığıyla toplar.

FAB.1.c. Yakın çevresindeki canlı/cansız varlıklara yönelik elde ettiği verileri açıklar.

##### FAB.7. Günlük hayatındaki fene yönelik olaylar hakkında gözlemlerine dayalı basit düzeyde bilimsel çıkarımlar yapabilme

FAB.7.a. Canlı ve cansız varlıkların niteliklerini gözlemlerine dayalı olarak ifade eder

FAB.7.c. Bitkilerin veya hayvanların hayat alanlarındaki değişikliklere verdikleri tepkilere yönelik çıkarımlarını söyler.

#### Matematik Alanı

##### MAB.1. Ritmik ve algısal sayabilme

MAB.1.a. 1 ile 20 arasında birer ritmik sayar.

MAB.1.b. 1 ile 20 arasında nesne/varlık sayısını söyler.

#### Sanat Alanı

##### SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.ç. Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.

#### Hareket Ve Sağlık Alanı

##### HSAB.11. Tehlike ve kaza durumlarına karşı kendini koruyabilme

HSAB.11.a. Tehlike oluşturacak davranışlardan/durumlardan kaçınır.

HSAB.11.b. Tehlike/kaza/afet durumlarında neler yapması gerektiğini söyler.

##### HSAB.13. Hareketli oyunlara özgü basit taktik ve strateji geliştirebilme

HSAB.13.a. Hareketli oyunu gözlemler.

HSAB.13.b. Gözlemlendiği/bildiği bir hareketli oyunun akışını söyler.

### İÇERİKLER

#### Kavramlar:

Zıt: Sivri Küt

Sayı: 14

Sözcükler: Sivri, küt, kaktüs, çöl

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

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

## ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

### ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

#### GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

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

Çocukların sandalyelerini alarak çember şeklinde oturmaları sağlanır. Çocuklar çemberde otururken öğretmen

**duygu kartlarını** (mutlu, üzgün, şaşkın, korkmuş vb.) gösterir. Çocuklardan o anki duygularına uygun kartı seçmeleri ve "Bugün böyle hissediyorum çünkü..." diye kısa açıklama yapmaları istenir, her çocuk konuşması için cesaretlendirilir. O gün okula gelmeyen öğrenci olup olmadığı sorulur. Çocuklar sınıfın girişinde oluşturulan, "**Mandallarla Yoklama Tablosunda**" her çocuğun kendi sayısının, resminin veya isminin olduğu etiketleri kontrol etmelerine fırsat verilir. O günün sınıf yoklaması alınır. Çocukların güne daha sakin ve odaklanmış başlayabilmeleri için "**Mini Nefes Egzersizi**" yapılır. Çocuklara "Şimdi bir elimizde çiçek, diğer elimizde mum olduğunu hayal ediyoruz. Çiçek koklarken ne yaparız? Peki sizler mumu nasıl üflüyorsunuz? Çocuklara şimdi aynı çiçek koklar gibi burnumuzdan derin nefes alacağımızı ve mum üflerken de ağızımızla nefes vereceğimiz söylenir. Öğretmenin liderliğinde oyun başlanır. Çiçek kokluyoruz" (derin nefes al) - "Mum üflüyoruz" (nefes ver) şeklinde söylenir ve çocuklarla birlikte yapılır. Güne sağlıklı başlamak için "[Sivrisinek- Onur Erol](#)" "[Bunny Hop \(Speed up\) Body Percussion - Alkışla \(Hızlanan\) Beden Perküsyonu](#)" hareketleriyle hep birlikte yapılır. (E2.5.) Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.

### ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklara "Bugün nerede oynamak istersin?" diye sorulur. Çocuklar verdikleri yanıtlara uygun merkezlere yönlendirilir. Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanmalarına rehberlik edilir. İsteyen çocukların oyun hamuru ile oynamalarına, isteyen çocukların serbest resim yapmalarına fırsat verilir.

### BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

Öğrenme merkezlerinde oyun sonunda [Toplanma Müziği](#) açılır. Müzik sonunda tüm merkezlerin düzenli bir şekilde toplanması sağlanır. Müzik bittiğinde hep birlikte merkezlerin düzenli toplanıp toplanmadığı kontrol edilir.

Bir sağa baktım

Bir sola baktım

Lokomotif yaptım

Cuf cuf cuff.

Tekerlemesi söylenerek sıra olunur ve kahvaltı öncesinde elleri yıkamaya gidilir. Kahvaltı öncesinde nelere dikkat edilmesi gerektiği anlatılır.(Yemek yerken konuşmamak vb.) Sonrasında dua edilerek kahvaltıya geçilir. Tüm çocuklara kahvaltısını yaptıktan sonra eller yıkanır ve sınıfa geçilir. (D18.)

### ETKİNLİKLER

"[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 Sarkısı](#)" eşliğinde yapılır. (SNAB.4.)

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. (E1.1.) "Bu nesnelere gördüğümüz farklılıklar neler olabilir?" şeklinde sorular sorularak çocukların gözlemlenmeleri 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 (Öğretmen gözetiminde ve güvenli kullanım kuralları hatırlatılarak) 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. (TAOB.2.)

Önceden hazırlanmış "Sivri" ve "Küt" yazan iki ayrı kutuya veya alana doğru kartı yerleştirmeleri istenir. (KB2.5.)

"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. (KB2.3.)

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. (D5.2.) Sınıfa evden getirilen gerçek kaktüs, çocukların doğrudan ulaşamayacağı ama görebileceği güvenli bir noktaya yerleştirilir. Kaktüslerin üzerindeki dikenler ve gövdeler yakından incelenir. Çocuklar gerçek kaktüsü incelerken canlı varlıkların niteliklerini gözlemlerine dayalı olarak ifade ederler. (FAB.7.a., FAB.1.b ) "Bu dikenler nasıl görünüyor? Uçları ince mi, kalın mı?" soruları sorulur. "Bu dikenlere dokunursak ne hissedebiliriz?" (Dokunulmamasına dikkat edilir, sadece görsel ve sözel anlatım). (HSAB.11.) "O zaman dikenler için ne diyebiliriz?" (Sivri) diye sorulur. Gerçek kaktüs (güvenli bir mesafede ve öğretmen kontrolünde) büyüteçlerle incelenir. (SDB1.2.SB5., KB2.2., OB1.2., E3.1.) Çocukların gözlemleri alınır. "Sivri olan dikenler kaktüsü neyden koruyor olabilir?" (Hayvanlardan) şeklinde yönlendirici sorular sorar. (FAB.7.c)

["Sivri Küt Kavramı Flash Kartları ve Slayt Gösterisi"](#) izlenir. Slayttaki sorular sorulur.

Daha önce öğrenilen parmak oyunu ve tekerlemeler tekrar edilir. ["Altın Top Sayışma Tekermemesi"](#) 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. Hikaye hakkında çocuklara sorular sorulur.

["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. (E2.5.)

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. (HSAB.13.)

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.

(KB1.1.) 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. (MAB.1.)

Çocuklardan 14 kere zıplamaları istenir. 10. zıplayıta kısa durulur, son 4 zıplayış "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

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- Kaktüs nasıl bir bitkidir?

- Sivri olan nesnelere nelerdir?
- Küt olan nesnelere nelerdir?
- Sivri uçlar ne işe yarar, küt uçlar ne işe yarar?
- Eline sivri bir nesne batarsa ne hissedersin?
- Küt olanları mı sivri olanları mı daha güvenli mi?

#### **FARKLILAŞTIRMA:**

**Zenginleştirme:** Çocuklara "Sivri ve Küt Dedektifleri" oldukları söylenir. Sınıfın içinde gizlenmiş nesnelere bulmaları istenir. Buldukları her nesneyi "sivri" ya da "küt" kutusuna yerleştirirler.

**Destekleme:** Bireysel olarak görsel kartlarda kullanarak konu pekiştirilir ve etkinlikte yardımcı olunur.

#### **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 LINKLER/ÖNERİLER**

["Çoçi Ritim Çalışması"](#)

## GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 28.4.2026

### ALAN BECERİLERİ

#### Fen Alanı:

FBAB1. Bilimsel Gözlem Yapma

FBAB3. Bilimsel Gözleme Dayalı Tahmin Etme

FBAB4. Bilimsel Veriye Dayalı Tahmin Etme

FBAB5. Operasyonel Tanımlama Yapma

FBAB7. Bilimsel Çıkarım Yapma

#### Sosyal Alan

SBAB9. Coğrafi Gözlem ve Saha Çalışması

#### Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

#### Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

HSAB3. Harekete İlişkin Sosyal/Bilişsel Beceriler

### KAVRAMSAL BECERİLER

#### Bütünleşik Beceriler (KB2)

##### KB2.7. Karşılaştırma Becerisi

KB2.7.SB1. Birden fazla kavram veya duruma ilişkin özellikleri belirlemek

KB2.7.SB2. Belirlenen özelliklere ilişkin benzerlikleri listelemek

KB2.7.SB3. Belirlenen özelliklere ilişkin farklılıkları listelemek

#### Üst Düzey Düşünme Becerileri (KB3)

##### KB3.3. Eleştirel Düşünme Becerisi

KB3.3.SB1. Olay/konu/problem veya durumu sorgulamak

### EĞİLİMLER

#### E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E1.4. Kendine İnanma (Öz Yeterlilik)

E1.5. Kendine Güvenme (Öz Güven)

#### E2. Sosyal Eğilimler

E2.3. Girişkenlik

E2.5. Oyunseverlik

### PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

#### EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

##### 2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)

###### SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB1. Başkalarını etkin şekilde dinlemek

SDB2.1.SB1.G1. Dinlerken göz teması kurar.

SDB2.1.SB1.G2. Muhatabının sözünü kesmeden dinler.

SDB2.1.SB1.G3. Konuşmak için sırasını bekler.

### DEĞERLER

#### D5 DUYARLILIK

## **D5.2. Çevreye ve canlılara değer vermek**

D5.2.6. Çevresinde yaşayan canlı türlerini tanımaya istekli olur.

## **D14 SAYGI**

### **D14.3. Çevresine, millî ve manevi değerlerine saygı duymak**

D14.3.1. Doğayı ve canlıları korur.

## **D16 SORUMLULUK**

### **D16.1. Kendine karşı görevlerini yerine getirmek**

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

## **D20 YARDIMSEVERLİK**

### **D20.3. İyiliksever olmak**

D20.3.2. Doğaya ve hayvanlara iyi davranır.

## **EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI**

### **OB4. GÖRSEL OKURYAZARLIĞI**

#### **OB4.1. Görseli Anlama**

OB4.1.SB1. Görseli algılamak

OB4.1.SB2. Görseli tanımak

### **ÖĞRENME ÇIKTILARI**

#### **Fen Alanı**

#### **FAB.1. Günlük yaşamında fene yönelik olaylara/olgulara ve durumlara yönelik bilimsel gözlem yapabilme**

FAB.1.b. Materyallerin gözlemlenebilir özellikleriyle ilgili verileri duyuları aracılığıyla toplar.

FAB.1.c Yakın çevresindeki canlı/cansız varlıklara yönelik elde ettiği verileri açıklar.

#### **FAB.3. Günlük yaşamında fen olaylarına yönelik bilimsel gözleme dayalı tahminlerde bulunabilme**

FAB.3.d. Canlıların temel özellikleriyle ilgili bilgilerini test etmek için yeni gözlemler yapar.

#### **FAB.4. Fene yönelik olay ve/veya olgulara yönelik bilimsel veriye dayalı tahminlerde bulunabilme**

FAB.4.a. Kendi beslenmesiyle ilgili bilgilerden yola çıkarak beslenmenin canlılar için önemini önermelerle ifade eder.

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

FAB.5.a. Canlıların sağlıklı kalmaları için gerekli olan unsurları tanımlar.

FAB.5.c. Bitkilerin diğer canlılar tarafından kullanımına ait çıkarımlarını uygun örnekler vererek açıklar.

#### **FAB.7. Günlük hayatındaki fene yönelik olaylar hakkında gözlemlerine dayalı basit düzeyde bilimsel çıkarımlar yapabilme**

FAB.7.a. Canlı ve cansız varlıkların niteliklerini gözlemlerine dayalı olarak ifade eder.

FAB.7.c. Bitkilerin veya hayvanların hayat alanlarındaki değişikliklere verdikleri tepkilere yönelik çıkarımlarını söyler.

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

FAB.10.ç. Çeşitli canlıların hayat döngülerini farklı kaynaklardan araştırarak sorgular.

#### **Sosyal Alan**

#### **SAB.13. Coğrafi gözlem ve çalışma sahasında planlanan çalışmalarını uygulayabilme**

SAB.13. b. Gezi-gözlem çalışma sahasında çevreyi olumsuz etkileyecek davranışlardan kaçınır.

#### **Sanat Alanı**

#### **SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme**

SNAB.4.ç.Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.

#### **Hareket ve Sağlık Alanı**

#### **HSAB.1. Farklı çevre ve fiziksel etkinliklerde büyük kas becerilerini etkin bir şekilde uygulayabilme**

HSAB.1.a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketlerini yapar.

#### **HSAB.6. Eşle/grupla ahenk içinde hareket örüntüleri sergileyebilme**

HSAB.6.ç. Grup çalışmalarında hareketi grupla aynı yönde yapar.

HSAB.6.e. Grup çalışmalarında hareketi eş zamanlı yapar.

#### **HSAB.14. Hareketli oyunlarda liderliği deneyimleme**

HSAB.14.a. Liderlik yapmaya istekli olur.

HSAB.14.b. Alınan kararları uygular.

### **İÇERİKLER**

## Kavramlar:

**Zıt:** Canlı-cansız

**Sözcükler:** Farklı hayvan isimleri, barınak

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

**Eğitim/Öğrenme Ortamları:** Sınıf/Bahçe

## ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

### ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

#### GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

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

Çocukların sandalyelerini alarak çember şeklinde oturmaları sağlanır. Çocuklar çemberde otururken öğretmen **duygu kartlarını** (mutlu, üzgün, şaşkın, korkmuş vb.) gösterir. Çocuklardan o anki duygularına uygun kartı seçmeleri ve "Bugün böyle hissediyorum çünkü..." diye kısa açıklama yapmaları istenir, her çocuk konuşması için cesaretlendirilir. O gün okula gelmeyen öğrenci olup olmadığı sorulur. Çocuklar sınıfın girişinde oluşturulan, "**Mandallarla Yoklama Tablosunda**" her çocuğun kendi sayısının, resminin veya isminin olduğu etiketleri kontrol etmelerine fırsat verilir. O günün sınıf yoklaması alınır. Çocukların güne daha sakin ve odaklanmış başlayabilmeleri için "**Mini Nefes Egzersizi**" yapılır. Çocuklara "Şimdi bir elimizde çiçek, diğer elimizde mum olduğunu hayal ediyoruz. Çiçek koklarken ne yaparız? Peki sizler mumu nasıl üflüyorsunuz? Çocuklara şimdi aynı çiçek koklar gibi burnumuzdan derin nefes alacağımızı ve mum üflerken de ağızımızla nefes vereceğimiz söylenir. Öğretmenin liderliğinde oyun başlanır. Çiçek kokluyoruz" (derin nefes al) - "Mum üflüyoruz" (nefes ver) şeklinde söylenir ve çocuklarla birlikte yapılır. Güne sağlıklı başlamak için [Çok Şaşırdım!!! \(Ta Ta Ta\) / Okul Öncesi Spor-Dans](#) hareketleriyle hep birlikte yapılır. (E2.5.) Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.

#### ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklara "Bugün nerede oynamak istersin?" diye sorulur. Çocuklar verdikleri yanıtlara uygun merkezlere yönlendirilir. Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanmalarına rehberlik edilir. İsteyen çocukların oyun hamuru ile oynamalarına, isteyen çocukların serbest resim yapmalarına fırsat verilir. İlgili öğrenme merkezlerine karada, havada, suda yaşayan hayvanlar ile ilgili görseller koyulur ve çocukların incelemesine fırsat verilir.

#### BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

Öğrenme merkezlerinde oyun sonunda [Toplanma Müziği](#) açılır. Müzik sonunda tüm merkezlerin düzenli bir şekilde toplanması sağlanır. Müzik bittiğinde hep birlikte merkezlerin düzenli toplanıp toplanmadığı kontrol edilir.

Bir sağa baktım

Bir sola baktım

Lokomotif yaptım

Cuf cuf cuff.

Tekerlemesi söylenerek sıra olunur ve kahvaltı öncesinde elleri yıkamaya gidilir. Kahvaltı öncesinde nelere dikkat edilmesi gerektiği anlatılır.(Yemek yerken konuşmamak vb.) Sonrasında dua edilerek kahvaltıya geçilir. Tüm çocuklara kahvaltısını yaptıktan sonra eller yıkanır ve sınıfa geçilir. (D16.1.2.)

#### ETKİNLİKLER

[Havada - Karada - Denizde Yaşayan Canlılar Eğitici Video](#), [Hangi Hayvan Ne Yer?](#) ve [Hayvanat Bahçesi Eğitici Film](#) izlenir. Hayvanların doğal yaşam alanlarından koparılmasının etkileri üzerine (FAB.7.c) 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. (KB3.3)

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.

Çocuklarla hayvanlar, özellikleri ve yaşadıkları yerler hakkında sohbet edilir.(FAB.3.,D5.2.)

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.(OB4.1.)

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.

(FAB.4.,FAB.5.,KB2.7.)

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. (SDB2.1.SB1.) 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. (D20.3.,D14.3.)

[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.(SNAB.4.) 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. (FAB1.) 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. (E1.1.) "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.

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!") (FAB.7.a)

Gördükleri bir karıncanın veya böceğin nerede yaşadığına, evinin neresi olabileceğine dair fikir yürütürler. (FAB3.) 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. (FAB3.)

Canlıları dikkatle izleyerek nasıl hareket ettiklerini, dokunmadan ama yakından bakarak incelerler. (FAB.1.b)

Gözlem yaparken hiçbir canlıya zarar vermemeye, çiçekleri koparmamaya ve yere çöp atmamaya özen göstererek doğaya sevgiyle yaklaşır. (SAB.13.b)

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 sağlar. (FAB.3.d)

Kartal Kartal Oyunu oynanır. (E2.5.)

Oyun kartalın, tavuğu ve civcivlerini yakalaması üzerine kurgulanmıştır.

Oyuncular arasından gönüllü bir kartal, bir de tavuk seçilir. (HSAB.14.,E1.,E2.3.)

Geriyeye 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. (HSAB.1.,HSAB.6.)

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.)

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

### DEĞERLENDİRME

- 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?

### FARKLILAŞTIRMA:

**Zenginleştirme:** Çocuklara kısa ve eğitici hayvan belgesellerinden bölümler izletilerek farklı yaşam alanlarındaki hayvanlar gözlemlenebilir.

**Destekleme:** İhtiyaç duyan çocuklar için; bireysel çalışma yapılır. Etkinlik sürecinde çocuklara sorulan sorular basitleştirilerek çocukların katılımları desteklenebilir. Görsel okumada zorlanan çocuklara "Görseli algılama" basamağında ipuçları verilir.

### 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 Kurbağa Vırrak Vırrak

Evde Kedi Mırnav Mırnav  
Yolda Köpek Hav Hav Hav  
Sevimlidir Hayvanlar, Sevimlidir Onlar

Evde Kedi Mırnav Mırnav  
Yolda Köpek Hav Hav Hav  
Sevimlidir Hayvanlar, Sevimlidir Onlar

## GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 29.4.2026

### ALAN BECERİLERİ

Fen Alanı:

FBAB1. Bilimsel Gözlem Yapma

FBAB2.Sınıflandırma

FBAB3. Bilimsel Gözleme Dayalı Tahmin Etme

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Müzik Alanı

MSB2. Müziksel Söyleme

MHB4. Müziksel Hareket

### KAVRAMSAL BECERİLER

#### Bütünleşik Beceriler (KB2)

##### KB2.5. Sınıflandırma Becerisi

KB2.5.SB1. Nesne, olgu ve olaylara ilişkin değişkenleri/ölçütleri belirlemek

KB2.5.SB2. Nesne, olgu ve olayları ayırtırmak veya bölmek

KB2.5.SB3. Nesne, olgu ve olayları tasnif etmek

##### KB2.8. Sorgulama Becerisi

KB2.8.SB1. Merak ettiği konuyu tanımlamak

KB2.8.SB2. İlgili konu hakkında sorular sormak (5N1K)

### EĞİLİMLER

#### E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

#### E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

### PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

#### EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

##### 2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)

###### SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB1. Başkalarını etkin şekilde dinlemek

SDB2.1.SB1.G1. Dinlerken göz teması kurar.

SDB2.1.SB1.G2. Muhatabının sözünü kesmeden dinler.

SDB2.1.SB1.G3. Konuşmak için sırasını bekler.

### DEĞERLER

#### D5 DUYARLILIK

D5.2. Çevreye ve canlılara değer vermek

D5.2.6. Çevresinde yaşayan canlı türlerini tanımaya istekli olur.

#### 14 SAYGI

D14.3. Çevresine, millî ve manevi değerlerine saygı duymak

D14.3.1. Doğayı ve canlıları korur.

#### D16 SORUMLULUK

D16.1. Kendine karşı görevlerini yerine getirmek

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

## **D20 YARDIMSEVERLİK**

### **D20.3. İyiliksever olmak**

D20.3.2. Doğaya ve hayvanlara iyi davranır.

## **EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI**

### **OB1. BİLGİ OKURYAZARLIĞI**

#### **OB1.3. Bilgiyi Özetleme**

OB1.3.SB3. Bilgiyi yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)

### **OB4. GÖRSEL OKURYAZARLIĞI**

#### **OB4.1. Görseli Anlama**

OB4.1.SB1. Görseli algılamak

OB4.1.SB2. Görseli tanımak

#### **OB4.2. Görseli Yorumlama**

OB4.2.SB1. Görseli incelemek

OB4.2.SB2. Görseli bağlamdan kopmadan dönüştürmek

OB4.2.SB3. Kendi ifadeleriyle görseli nesnel, doğru anlamı değiştirmeyecek bir şekilde yeni den ifade etmek

#### **OB4.4. Görsel İletişim Uygulamaları Oluşturma**

OB4.4.SB1. Görseli kullanmak

## **ÖĞRENME ÇIKTILARI**

### **Fen Alanı**

**FAB.1. Günlük yaşamında fene yönelik olaylara/olgulara ve durumlara yönelik bilimsel gözlem yapabilme**

FAB.1.c Yakın çevresindeki canlı/cansız varlıklara yönelik elde ettiği verileri açıklar.

**FAB.2. Fene yönelik nesne, olayları/olguları benzerlik ve farklılıklarına göre sınıflandırabilme**

FAB.2.d. Yaşam döngülerinin ortak bileşenlerini tanımlayıcı etiketler kullanır.

**FAB.3. Günlük yaşamında fen olaylarına yönelik bilimsel gözleme dayalı tahminlerde bulunabilme**

FAB.3.d. Canlıların temel özellikleriyle ilgili bilgilerini test etmek için yeni gözlemler yapar.

### **Sanat Alanı**

**SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme**

SNAB.4.ç. Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.

### **Müzik Alanı**

**MSB.3. Söyleme becerilerini sınıf içinde sergileyebilme**

MSB.3.a. Duygu ve düşüncelerini çocuk şarkılarını/çocuk şarkısı formlarını söyleyerek ifade eder.

MSB.3.b. Çocuk şarkılarını/çocuk şarkısı formlarını bireysel olarak/grupla uyum içinde söyler.

**MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme**

MHB.3.c. Çocuğa uygun müzik eserleriyle bireysel/grupla birlikte hareket/dans eder.

## **İÇERİKLER**

### **Kavramlar:**

**Zıt:** Canlı-cansız

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

**Materyaller:** Hikaye kitabı, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, torba, saman, mısır, yün parçası, süt şişesi, tüy

**Eğitim/Öğrenme Ortamları:** Sınıf

## **ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI**

### **ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI**

#### **GÜNE BAŞLAMA ZAMANI**

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

Çocukların sandalyelerini alarak çember şeklinde oturmaları sağlanır. Çocuklar çemberde otururken öğretmen

**duygu kartlarını** (mutlu, üzgün, şaşkın, korkmuş vb.) gösterir. Çocuklardan o anki duygularına uygun kartı seçmeleri

ve "Bugün böyle hissediyorum çünkü..." diye kısa açıklama yapmaları istenir, her çocuk konuşması için

cesaretlendirilir. O gün okula gelmeyen öğrenci olup olmadığı sorulur. Çocuklar sınıfın girişinde oluşturulan,

"Mandallarla Yoklama Tablosunda" her çocuğun kendi sayısının, resminin veya isminin olduğu etiketleri kontrol etmelerine fırsat verilir. O günün sınıf yoklaması alınır. Çocukların güne daha sakin ve odaklanmış başlayabilmeleri için "Mini Nefes Egzersizi" yapılır. Çocuklara "Şimdi bir elimizde çiçek, diğer elimizde mum olduğunu hayal ediyoruz. Çiçek koklarken ne yaparız? Peki sizler mumu nasıl üflüyorsunuz? Çocuklara şimdi aynı çiçek koklar gibi burnumuzdan derin nefes alacağımızı ve mum üflerken de ağızımızla nefes vereceğimiz söylenir. Öğretmenin liderliğinde oyun başlanır. Çiçek kokluyoruz" (derin nefes al) - "Mum üflüyoruz" (nefes ver) şeklinde söylenir ve çocuklarla birlikte yapılır. Güne sağlıklı başlamak için [Civciv Dansı Sabah Sporu](#) hareketleriyle hep birlikte yapılır. (E2.5.) Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.

### ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklara "Bugün nerede oynamak istersin?" diye sorulur. Çocuklar verdikleri yanıtlara uygun merkezlere yönlendirilir. Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanmalarına rehberlik edilir. İsteyen çocukların oyun hamuru ile oynamalarına, isteyen çocukların serbest resim yapmalarına fırsat verilir. İlgili öğrenme merkezlerine çiftlik hayvanları ile ilgili görseller koyulur ve çocukların incelemesine fırsat verilir.

### BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

Öğrenme merkezlerinde oyun sonunda [Toplanma Müziği](#) açılır. Müzik sonunda tüm merkezlerin düzenli bir şekilde toplanması sağlanır. Müzik bittiğinde hep birlikte merkezlerin düzenli toplanıp toplanmadığı kontrol edilir.

Bir sağa baktım

Bir sola baktım

Lokomotif yaptım

Cuf cuf cuff.

Tekerlemesi söylenerek sıra olunur ve kahvaltı öncesinde elleri yıkamaya gidilir. Kahvaltı öncesinde nelere dikkat edilmesi gerektiği anlatılır.(Yemek yerken konuşmamak vb.) Sonrasında dua edilerek kahvaltıya geçilir. Tüm çocuklara kahvaltısını yaptıktan sonra eller yıkanır ve sınıfa geçilir. (D16.1.2.)

### ETKİNLİKLER

[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. (E1.1.) 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?" (FAB.1.)

"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. (D5.2.)

Öğretmen yere üç farklı renkte örtü (veya çember) serer. (FAB.2.d)

- **Yeşil (Ağıl):** "Burası kıvırcık 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. **(OB1.3)** Sadece isimleri söylemekle kalınmaz. "Bakın, buzağı büyüyünce kime benzeyecek?" sorusuyla yaşam döngüsündeki ortak bileşenler vurgulanır. **(OB4.2.)** 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 **(KB2.5.)** 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. **(OB4.4.)** 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.

**(KB2.8., FAB.2., SDB2.1.SB1., OB1.3.SB3.)**

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. **(OB1.3.SB3.)**

Varsa sınıfa civciv getirilerek (yoksa gerçekçi bir video/fotoğraf) çocukların gözlemlemesi sağlanır. **(FAB.3.)**

"Sizce bu minik civcivin kalbi nasıl atıyor? Kulağımızı yaklaştırsak ne duyarız? Neden gagasıyla yerleri tıklatıyor olabilir?" **(FAB.3, FAB.1)**, "Eğer bu civcivin önüne su ve yem koyarsak önce hangisine gider? Neden?" Çocukların tahminlerini yapmaları ve ardından gözlemleyerek verileri açıklamaları sağlanır **(FAB.3.d)**.

Çocuklara Numaralandırılmış 4 kart (Yumurta, Çatlayan Yumurta, Civciv, Tavuk) karışık verilir. Çocukların [görselleri oluş sıralaması](#) ve döngüyü kendi cümleleriyle açıklaması istenir. **(OB4.1., OB4.4., FAB.2.d)** "Sizce civcivin yumurtadan çıkabilmesi için neye ihtiyacı vardır? (Sıcaklık, koruma, anne şefkati)." **(KB2.8)** "Bu civciv çok küçük ve bize muhtaç. Eğer o konuşabilseydi, bizden ona nasıl davranmamızı isterdi?" sorusuyla çocukların empati kurması sağlanır. **(D20.3., D14.3., D5.2)** 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. **(D20.3., D14.3.)**

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.

**(SNAB.4.)** 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. **(MSB.3.)**

### **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

"Üüürrüüüü" diye bağırır

Çiftliğinde Ali babanın

Ali babanın bir çiftliđi var  
Çiftliđinde köpekleri var  
"Hav hav!" diye bađırır  
Çiftliđinde Ali babanın  
Ali babanın bir çiftliđi var  
Çiftliđinde kedileri var  
"Miyav miyav!" diye bađırır  
Çiftliđinde Ali babanın  
Ali babanın bir çiftliđi var  
Çiftliđinde inekleri var  
"Möö möö!" diye bađırır  
Çiftliđinde Ali babanın  
Ali babanın bir çiftliđi var  
Çiftliđinde çocukları var  
"Hey hey!" diye bađırır  
Çiftliđinde Ali babanın

["Çilli Horoz Sarkısı"](#) ile dans edilir. (MHB.3.c.)

["Kurt Kuzu Oyunu"](#) oynanır. Oyun için çember olunur ve herkes yere çömelir, gözlerini kapatır. Öğretmen birkaç çocuđun başına dokunur. Başına dokundukları "Kurt" olur. Çocuklar gözlerini açarlar ve ayađa kalkarlar. Öğretmen kimler kurt der. Kurt olanlar elini kaldırır ve koyunlar kurtlardan kaçmaya başlarlar. (E2.5.)  
Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

#### DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliđi yaparken eğlendin? Neden?
- Çiftlik hayvanları hangileridir?
- Çiftlik hayvanlarının yavruları hangileridir?
- Çiftlik hayvanları ne ile beslenir?
- Çiftlik hayvanlarından nasıl faydalanırız?
- Eğer çiftlikte hiç saman olmasaydı ne olurdu?
- Civcivin yumurtadan çıkışına yardım etseydik o ne hissedirdi? Neden etmemeliyiz?
- Kendi çiftliđini kursan, hayvanlarının mutlu olması için oraya ne eklersin?

#### FARKLILAŞTIRMA:

**Zenginleştirme:** İleri düzeydeki çocuktan, çiftlikteki bir gününü anlatan 3 aşamalı (sabah-öđle-akşam) bir hikaye oluşturması istenir.

**Destekleme:** İhtiyaç duyan çocuklar için; bireysel çalışma yapılır. Etkinlik sürecinde çocuklara sorulan sorular basitleştirilerek çocukların katılımları desteklenebilir

#### AİLE/TOPLUM KATILIMI:

**Aile Katılımı:** Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Aşađıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

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

**Toplum Katılımı:**

#### ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

[Dedemin Çiftliđi Sarkısı](#)

## GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 30.4.2026

### ALAN BECERİLERİ

Fen Alanı:

FBAB3. Bilimsel Gözleme Dayalı Tahmin Etme

FBAB5. Operasyonel Tanımlama Yapma

FBAB7. Bilimsel Çıkarım Yapma

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Hareket Ve Sağlık Alanı

HSAB2. Aktif ve Zinde Yaşam İçin Sağlık Becerileri

HSAB3. Harekete İlişkin Sosyal/Bilişsel Beceriler

### KAVRAMSAL BECERİLER

#### Bütünleşik Beceriler (KB2)

##### KB2.5. Sınıflandırma Becerisi

KB2.5.SB1. Nesne, olgu ve olaylara ilişkin değişkenleri/ölçütleri belirlemek

KB2.5.SB2. Nesne, olgu ve olayları ayırtırmak veya bölmek

KB2.5.SB3. Nesne, olgu ve olayları tasnif etmek

KB2.5.SB4. Nesne, olgu ve olayları etiketlemek

##### KB2.8. Sorgulama Becerisi

KB2.8.SB1. Merak ettiği konuyu tanımlamak

KB2.8.SB2. İlgili konu hakkında sorular sormak (5N1K)

### EĞİLİMLER

#### E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

#### E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

### PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

#### EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

##### 2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)

###### SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB1. Başkalarını etkin şekilde dinlemek

SDB2.1.SB1.G4. Konuşanı dinlediğini belirten jest ve mimikler kullanır.

SDB2.1.SB1.G5. Nazik bir ifadeyle söze girer.

### DEĞERLER

#### D5 DUYARLILIK

##### D5.2. Çevreye ve canlılara değer vermek

D5.2.6. Çevresinde yaşayan canlı türlerini tanımaya istekli olur.

#### D16 SORUMLULUK

##### D16.1. Kendine karşı görevlerini yerine getirmek

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

#### EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

##### OB4. GÖRSEL OKURYAZARLIĞI

### OB4.3.Görsel Hakkında Eleştirel Düşünme

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

#### ÖĞRENME ÇIKTILARI

##### Fen Alanı

**FAB.3. Günlük yaşamında fen olaylarına yönelik bilimsel gözleme dayalı tahminlerde bulunabilme**

FAB.3.d. Canlıların temel özellikleriyle ilgili bilgilerini test etmek için yeni gözlemler yapar.

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

FAB.5.a. Canlıların sağlıklı kalmaları için gerekli olan unsurları tanımlar.

FAB.5.c. Bitkilerin diğer canlılar tarafından kullanımına ait çıkarımlarını uygun örnekler vererek açıklar.

**FAB.7. Günlük hayatındaki fene yönelik olaylar hakkında gözlemlerine dayalı basit düzeyde bilimsel çıkarımlar yapabilme**

FAB.7.a. Canlı ve cansız varlıkların niteliklerini gözlemlerine dayalı olarak ifade eder.

##### Sanat Alanı

**SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme**

SNAB.4.a. Yapmak istediği sanat etkinliğinin türüne karar verir.

SNAB.4.ç.Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.

##### Hareket Ve Sağlık Alanı

**HSAB.9. Aktif ve sağlıklı yaşam için hareket edebilme**

HSAB.9.a. İç ve dış mekanda hareketli etkinliklere istekle katılır.

**HSAB.11. Tehlike ve kaza durumlarına karşı kendini koruyabilme**

HSAB.11.a. Tehlike oluşturacak davranışlardan/durumlardan kaçınır.

**HSAB.12. Hareketli oyunların temel kurallarını açıklayabilme**

HSAB.12.a. Hareketli oyunlara ilişkin kuralları fark eder.

HSAB.12.b. Hareketli oyunun kurallarını söyler.

HSAB.12.c. Hareketli oyunlara basit kural önerileri getirir.

#### İÇERİKLER

##### Kavramlar:

**Zıt:** Canlı-cansız

**Duyu:** Sıcak-soğuk

**Sözcükler:** Vahşi, evcil, çöl, hörgüç, kaktüs, avlanmak, barınmak, sıcak, susuzluk, tilki, deve ve diğer hayvanlar

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

**Eğitim/Öğrenme Ortamları:** Sınıf

#### ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

##### ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

##### GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

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

Çocukların sandalyelerini alarak çember şeklinde oturmaları sağlanır. Çocuklar çemberde otururken öğretmen **duygu kartlarını** (mutlu, üzgün, şaşkın, korkmuş vb.) gösterir. Çocuklardan o anki duygularına uygun kartı seçmeleri ve "Bugün böyle hissediyorum çünkü..." diye kısa açıklama yapmaları istenir, her çocuk konuşması için cesaretlendirilir. O gün okula gelmeyen öğrenci olup olmadığı sorulur. Çocuklar sınıfın girişinde oluşturulan, "**Mandallarla Yoklama Tablosunda**" her çocuğun kendi sayısının, resminin veya isminin olduğu etiketleri kontrol etmelerine fırsat verilir. O günün sınıf yoklaması alınır. Çocukların güne daha sakin ve odaklanmış başlayabilmeleri için "**Mini Nefes Egzersizi**" yapılır. Çocuklara "Şimdi bir elimizde çiçek, diğer elimizde mum olduğunu hayal ediyoruz. Çiçek koklarken ne yaparız? Peki sizler mumu nasıl üflüyorsunuz? Çocuklara şimdi aynı çiçek koklar gibi burnumuzdan derin nefes alacağımızı ve mum üflerken de ağızımızla nefes vereceğimiz söylenir. Öğretmenin liderliğinde oyun başlanır. Çiçek kokluyoruz" (derin nefes al) - "Mum üflüyoruz" (nefes ver) şeklinde söylenir ve çocuklarla birlikte yapılır. Güne sağlıklı başlamak için [Dinozor - Onur Erol](#) hareketleriyle hep birlikte yapılır.

(E2.5.)

##### 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.

### BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

Öğrenme merkezlerinde oyun sonunda [Toplanma Müziği](#) açılır. Müzik sonunda tüm merkezlerin düzenli bir şekilde toplanması sağlanır. Müzik bittiğinde hep birlikte merkezlerin düzenli toplanıp toplanmadığı kontrol edilir.

Bir sağa baktım

Bir sola baktım

Lokomotif yaptım

Cuf cuf cuff.

Tekerlemesi söylenerek sıra olunur ve kahvaltı öncesinde elleri yıkamaya gidilir. Kahvaltı öncesinde nelere dikkat edilmesi gerektiği anlatılır.(Yemek yerken konuşmamak vb.) Sonrasında dua edilerek kahvaltıya geçilir. Tüm çocuklara kahvaltısını yaptıktan sonra eller yıkanır ve sınıfa geçilir. (D16.1.2.)

### ETKİNLİKLER

[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 (SNAB.4.a). Seçilen tilki kafası şablonu, dış hatlarından dikkatlice kesilir.(HSAB.11.) 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 (SNAB.4.d).

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.

Çocukların nisan ayında öğrenilen konuları hatırlamalarını sağlayarak sohbet edilir. (SDB2.1.SB1) 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? (KB2.8). Haydi gelin, bugün biraz maceraya çıkalım!" Bugün çölde ve vahşi doğada yaşayan hayvanları tanıyalım. Aslanlar, develer, çakallar, tilkiler... Hazır mısınız bu maceraya? (E1.1., D5.2.) 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?" (KB2.8., FAB.3.) 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. (OB4.2.)

- **Deve:** "Bakın bu devenin sırtındaki çıkıntı (hörgüç) ne işe yarıyor olabilir? (cevaplardan sonra) O aslında yanına aldığı bir besin çantası gibi!"
- **Çöl Tilki:** "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. (FAB.3.d.,FAB.7.,KB2.8.)

- **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. (KB2.5.)

[Aslan ile Cıvciv Hikâyesi](#) izlenir. "Sizce bir aslan ve cıvciv gerçek hayatta arkadaş olabilir mi?" diye çocuklara sorulur. (FBAB7) Vahşi ve evcil hayvanların farkları (insana bağımlılık, beslenme, barınma) üzerine konuşulur.

(OB4.3)

Çocuklar açık alana sıra olarak çıkılır.

[Balık Ağı Oyunu](#) oynanır. (E2.5.)

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 ağında kopma olursa, yani el ele tutuşan oyunculardan kopanlar olursa, oyun başa döner.

Bu şekilde yakalanmadan en sona kalan oyuncu oyunu kazanmış olur. (HSAB.9.,HSAB.12.)

Oyun bitiminde sıraya geçilir ve sessizce sınıfa gidilir.

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

### DEĞERLENDİRME

- 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?

### FARKLILAŞTIRMA:

**Zenginleştirme:** Çocuklar oyun hamuru ile istedikleri hayvanları üç boyutlu olarak çalışırlar.

**Destekleme:** İhtiyaç duyan çocuklar için; bireysel çalışma yapılır. Etkinlik sürecinde çocuklara sorulan sorular basitleştirilerek çocukların katılımları desteklenebilir

### 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 Çiftliđi Şarkısı](#)

[Bir Hayvanın Var mı? Şarkısı](#)

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

[Ormandaki Hayvanlar Parmak Oyunu](#)

[Ali Babanın Çiftliđi Şarkısı](#)

Bu ierikte yer alan yazı, fotođraf ve sair ieriklerin, bireysel kullanım dıřında izin alınmadan kısmen ya da tamamen kopyalanması, ođaltılması, kullanılması, yayınlanması ve dađıtılması yasaktır. İeriđin tm hakları saklıdır. 

