

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 4.5.2026

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı:

TADB. Dinleme

TAOB. Okuma

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Müzik Alanı

MDB1. Müziksel Dinleme

MSB2. Müziksel Söyleme

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 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

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK 13 SOSYAL-DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ TABLOLARI

2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB3. Sözlü ya da sözsüz olarak etkileşim sağlamak

SDB2.1.SB3.G6. Konuşurken sesini ayarlar.

SDB2.1.SB3.G7. Konuşma hızını ayarlar.

DEĞERLER

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

OB4.1. Görseli Anlama

OB4.1.SB1. Görseli algılamak

OB4.1.SB2. Görseli tanımak

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı

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

TADB.2.a. Dinledikleri/izledikleri materyaller ile ön bilgileri arasında bağlantı kurar.

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

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

TADB.2.ç. Dinledikleri/izledikleri materyallerdeki benzerlik ve farklılıkları karşılaştırır.

TAOB.2. Görsel materyallerden anlamlar üretebilme

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

Sanat Alanı

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

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

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.

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.

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:

Sözcükler: Vasıta, taşıt ve taşıt isimleri

Materyaller: Etkinlik kağıtları, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, ritim çubuğu, fon kartonu

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 [Zipla, Hopla, Dans Et ! - Tav Tav ve Arkadaşlarıyla Zumba!](#) 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 kara, hava, deniz taşıtları 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

["Kara Taşıtları Hangileridir? Eğitici Video"](#), ["Hava Taşıtları Hangileridir? Eğitici Video"](#), ["Deniz Taşıtları Hangileridir? Eğitici Video"](#) ve ["Puki Parkta - Taşıtlar - Ulaşım Araçları Eğitici film izlenir.](#)

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.

Çocuklara gülümseyerek "Günaydın minik kaşifler! Bugün çok heyecanlı bir yolculuğa çıkıyoruz, biliyor musunuz?" diyerek sohbete başlanır.(E1.1.) "Sizce yolculuk yaparken neler kullanırsınız?" sorusunu sorarak çocukların düşüncelerini alınır. (TADB.2.a., TADB.2.b.) "Bugün okula gelirken ne kullandınız?" diye sorulur. Çocukların verdikleri cevaplar üzerinden farklı ulaşım araçlarının isimleri yavaşça söylenir ve vurgulanır. Araba, motosiklet, bisiklet gibi aldığı cevaplar sonrasında bunların genel adının ne olduğunu sorulur ve "taşıt" kelimesine ulaşılmaya çalışılır. (TADB.2.c., SDB2.1.SB3.)

Taşıtların ulaşım aracı veya vasıta, yük ve yolcu taşımaya yarayan araçların genel adı olduğu ve "otomobil, vasıta" da denildiği söylenir.

Farklı taşıt resimleri (araba, otobüs, tren, gemi, uçak, helikopter vb.) teker teker gösterilir. Her bir resmi gösterirken aşağıdaki sorular sorulur: (TAOB.2.c., OB4.1.)

- "Bu neye benziyor?"
- "Bununla nereye gidebilirsiniz?"
- "Siz hiç buna bindiniz mi?"
- "Bunun tekerlekleri var mı? Kaç tane?" (Arabalar için)
- "Bu nerede gider? Karada mı, suda mı, havada mı?"
- "Bunun sesi nasıl çıkar?" (Çocuklardan taklit etmelerini istenir.) (MSB.1.b.)

Çocukların cevapları dinlenir, merak ettikleri konulara açıklık getirilir. Taşıtların temel özellikleri (tekerlek, kanat, pervane, gövde vb.) basit bir dille anlatılır.

Taşıtların da havada, karada (demiryolu dahil) ve denizde giden çeşitleri olduğu söylenir ve çocuklara da söz hakkı vererek bu taşıtların hangileri olduğu, benzer ve farklı yönleri hakkında konuşulur. (Helikopter ve uçak ikisi de havada uçar ama uçağın pervanesi yoktur vb.) (TADB.2.ç., KB2.5.)

[Taşıtlar ve Sesleri Eğitici Video](#) izlenir, sesin hangi taşıta ait olduğunu çocuklar bulmaya çalışır.

(MDB.3., MSB.1.a.)

[İğne Battı Canımı Yaktı Tekerlemesi söylenir.](#)

İĞNE BATTI CANIMI YAKTI SAYIŞMA TEKERLEMESİ

Oooo.....

İğne battı,

Canımı yaktı,

Tombul kuş

Arabaya koş.

Arabanın tekeri,

İstanbul'un şekeri.

Hop Hop altın top,

Bundan başka oyun yok.

Taşıt Bilmeceleri gerektiğinde ipuçları verilerek sorulur.

Arkadaş Arayan Küçük Otomobil Hikâyesi izlenir. Hikayedeki arkadaşlık ve dostluk üzerine sohbet edilir.

Çocuklar "Havada, Karada, Denizde ve Demir Yolunda Giden Araçlar Sanat Etkinliği" sanat etkinliği "Taşıtlar Sarkısı" eşliğinde yapmaları için masaya yönlendirilir. (SNAB.4.ç.)

Sanat etkinliğinden sonra Biz İkimiz - Uçak Oyunu- Eğitici Film izlenir.

Çocuklar bahçeye sıra olarak çıkarlar.

Uçak Oyunu oynanır. (E2.5.)

Oyunun Oynanışı: Uçak oyunu bir çeşit ebeleme oyunudur.

Sayısmaca ile bir ebe seçilir. Ebe, diğer oyuncuları yakalamaya çalışır. Yakalanan oyuncular uçak gibi kollarını açarak oldukları yerde dururlar.

Yakalanmamış bir oyuncu, uçak olmuş bir oyuncunun oyuna dâhil olabilmesi için her iki kolunun altından da geçmelidir.

Uçak olmuş bir oyuncunun tek kolunun altından geçildiğinde o oyuncu bu kolunu indirir.

Her iki kolunu indiren oyuncu tekrar oyuna dâhil olur. Ebe herkesi yakalayıp uçak yaparsa oyun sona erer. Oyun bitiminde sıraya geçilir ve sessizce sınıfa gidilir.

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

Daha önce öğrenilen şarkılar tekrar edilir. Taşıtlar Sarkısı söylenir. (MSB.3.,MSB.2.)

TAŞITLAR ŞARKISI

Düdük çalar ince ince yolcular binince
Gidiyor cufu cufu cuf
Uzaklarda gözü
Git güle güle, gel güle güle
Çok bekletme bizi

Otomobil fırlar birden fırlar birden
Kalkarken yerinden
Katıyor tozu dumana,
Uzaklarda gözü
Git güle güle, gel güle güle
Çok bekletme bizi
Vapurlar suya dizilir
Denizde süzülür
Gidiyor dumanına bak
Uzaklarda gözü
Git güle güle, gel güle güle
Çok bekletme bizi

Yolcular rahat uçakla
Aldırma hiç korkma
Gidiyor, göğşe bakıyor
Uzaklarda gözü
Git güle güle, gel güle güle
Çok bekletme bizi
Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- Havada giden taşıtlar hangileridir?
- Karada giden taşıtlar hangileridir?
- Denizde giden taşıtlar hangileridir?
- Hiç uçak, tren ya da gemi ile yolculuk yaptın mı?

- Nasıl bir taşıta sahip olmak isterdin?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocuklara kağıt, boya kalemleri ve artık materyaller (karton, kapaklar vb.) verilir.

"Hayalinizdeki bir arabayı çizin veya yapın! Bu araba ne renk olsun? Kaç tane tekerleği olsun? Özel bir özelliği var mı?" gibi sorularla yaratıcılıkları desteklenirken sohbet edilir.

Destekleme: İhtiyaç duyan çocuklar için; bireysel çalışma yapılır. Etkinlik sürecinde çocuklara sorulan sorular basitleştirilerek çocukların katılımları desteklenebilir. Karışık taşıt resimleri (kara, deniz, hava taşıtları) yere serilir. Çocuklardan gruplar halinde bu resimleri ait oldukları ortamlara göre ayırmalarını isterken "Bu sence nerede gider? Neden öyle düşünüyorsun?" gibi sorularla iş birliğini ve sohbeti teşvik edilir.

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

[Kara Taşıtları Sanat Etkinliği](#)

[Taşıtlar Çocuk Şarkısı](#)

[Drama-Eğitici Oyun Taşıtlar \(Otobüs\) -Okul Öncesi](#)

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 5.5.2026

ALAN BECERİLERİ

Sanat Alanı

SNAB1. Sanat Türlerini ve Tekniklerini Anlama

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB2. Aktif ve Zinde Yaşam İçin Sağlık Becerileri

HSAB3. Harekete İlişkin Sosyal/Bilişsel Beceriler

Müzik Alanı

MSB2. Müziksel Söyleme

KAVRAMSAL BECERİLER

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.14. Yorumlama Becerisi

KB2.14.SB1. Mevcut olay/konu/durumu incelemek

KB2.14.SB2. Mevcut olay/konu/durumu bağlamdan kopmadan dönüştürmek

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

EĞİLİMLER

E2. Sosyal Eğilimler

E2.2. Sorumluluk

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

E3.5. Merak Ettiği Soruları Sorma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK 13 SOSYAL-DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ TABLOLARI

2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)

SDB2.3. Sosyal Farkındalık Becerisi

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

SDB2.3.SB4.G2. Topluma olumlu katkıda bulunmak için çabalar.

DEĞERLER

D11 ÖZGÜRLÜK

D11.2. Kişisel ve toplumsal haklara saygı göstermek

D11.2.3. Toplumsal düzenin sağlanması için kurallara uyar.

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

D16.2.5. Toplumsal hayatı düzenleyen kurallara uygun hareket eder.

EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

OB6. VATANDAŞLIK OKURYAZARLIĞI

OB6.1. Vatandaşlığı Anlama

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

OB6.1.SB2. Toplumsal kuralların farkına varmak

OB6.2. Vatandaşlık Hak ve Sorumluluklarını Kullanma

OB6.2.SB1. Hak ve sorumlulukların farkına varmak
OB6.2.SB2. Hak ve sorumluluklarını yerine getirmek

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Sanat Alanı

SNAB.1. Temel sanat kavramlarını ve türlerini anlayabilme

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

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.

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

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

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:

Renk: Kırmızı Sarı Yeşil

Zıt: Doğru Yanlış

Yön/Mekanda Konum: Sağ Sol

Sözcükler: Trafik, yaya geçidi

Materyaller: Çalışma kağıtları, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, fon kartonu, lastik top, kağıt bant ya da tahta kalemi, ritim çubuğu, sandalye, kağıt tabak

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 ağzımızla 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 [Bam Bam Tam - Eğlenceli Panda - Yastıklı Oyun](#) ve [Zıpla, Hopla, Dans Et ! - Tav Tav ve Arkadaşlarıyla Zumba!](#) 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

[Trafik Lambaları - Okul Öncesi Eğitici Animasyon](#), [Trafik Adam Okul Öncesi ve İlkokul Öğrencilerine Trafik Kurallarını Anlatıyor Eğitici Video](#) ve [Şimdi Anladım Trafik Kuralları Çizgi Filmi](#) izlenir.

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.

Çocuklara trafik nedir? Diye sorulur. Trafiğin insanların, hayvanların ve taşıtların kara, hava, deniz, demir yollarındaki hareketleri olduğu söylenir. Trafik güvenliğine dikkat çekmek için Mayıs ayının ilk haftasının trafik ve ilk yardım haftası olarak kutlandığı söylenir,

Trafik kuralları, trafik ışıklarının anlamları hakkında neler bildikleri konuşulur. Araçlar için trafik kurallarının bazıları anlatılır. (Hız kurallarına uyma, alkollü araç kullanmama, araç takip mesafesine uyma (bu mesafeye uyulmadığında önümüzdeki araç ani fren yaptığında biz her ne kadar frene bassak dahi öndeki araca çarpabiliriz, o yüzden yasal mesafeye uymak zorundayız, bunun için bir çocuğu öğretmen yanına çağırır, çocuğa yürümesini söyler ve çocuğu yakından takip eder. Çocuğa aniden durmasını söyler. Çocuk durduğunda öğretmen yakın mesafeden takip ettiği için duramaz hafiften çocuğun omuzlarına elini koyarak kendini durdurur, çarpmış olur. Bu çocukların aklında kalmasını sağlar.), geçiş önceliği kurallarına uyma, trafik işaretlerine uyma, cep telefonu ile ilgilenmeme vb, insanlar için ise arabaya bindiğimizde mutlaka emniyet kemerinin arka koltukta otursak dahi takılması, çocukların her zaman arka koltukta oturması, sürücüyü sohbet ederek dikkatinin dağıtmamak, karşıdan karşıya yaya geçidi, trafik ışıklarının olduğu yerler, alt yada üst geçitleri kullanması vb.) **(HSAB.11.,E2.2.)**

Trafik kuralları anlatılırken ambulans, itfaiye ve polis gibi geçiş üstünlüğü olan araçlara da değinilir. Çocuklara; "Çocuklar, bazen yolda siren çalan, ışıkları yanıp sönen kahraman araçlar görebiliriz. Bunlar bir hastayı hastaneye yetiştiren ambulans ya da bir yangını söndürmeye giden itfaiye, polis olabilir. Bu araçların siren sesini duyduğumuzda, onların çok aceleleri olduğunu anlamalıyız. Eğer araç içindeyse sürücülerin onlara hemen yol açması gerekir, yaya isek kaldırımda durup onların geçmesini beklemeliyiz. Onlara yol vererek aslında birilerine yardım edilmesine destek oluyoruz." denir.

Trafikte yayaların başka nelere dikkat etmeleri gerektiği (kulaklık takarak yürümek, duran iki aracın arasından bir anda yola çıkmamak, kaldırımda yürümek, trafiğe açık alanlarda cadde sokak gibi oyun oynamamak vb), hangi kurallara uyarsak tehlikeli durumları engelleyebilecekleri tartışılır. **(HSAB.11.,OB6.1.)**

Trafik kurallarına uymanın, sürücülerin ve yolcuların güvenliğini koruduğu kurallara uymamanın ise, trafik kazalarının ve yaralanmaların olasılığını artırdığı sonucuna ulaşılmaya çalışılır. **(HSAB.11.)**

Özellikle trafik ışığı, yaya geçidi vb trafik işaretlerinin olmadığı yerlerde karşıdan karşıya geçerken nelere dikkat etmemiz gerektiği sorulur. **(HSAB.11.,D11.2.3.)**

Sınıf içinde kağıt bant kullanılarak ya da tahta kalemi çizerek mini bir trafik alanı oluşturulur. Çocuklara yaya ve araç rolleri verilir.(Direksiyon, kartondan araba vb hazırlanabilir.) **(SNAB.1.ç.)** Öğretmen renkli kartları kaldırarak trafik ışığı gibi "dur", "hazırlan", "geç" komutlarını verir. Çocuklar verilen kurallara uygun hareket

eder.(E3.1.) Daha sonra öğretmen tarafından karşıya nasıl geçilebileceği gösterilir ve daha sonra hep birlikte yola inmeden önce kaldırımın kenarında durulur.

Önce sola, daha sonra sağa, tekrar sola bakılarak yol kontrol edilir, eğer araç gelmiyorsa veya çok uzak mesafedeysse yol dik olarak koşmadan hızlı adımlarla yürünür.

Yolun ortasına gelindiğinde tekrar sağa bakılır. Araba gelmiyorsa yine koşmadan hızlı adımlarla yürüyüp ve geçişi tamamlanır. O esnada araba rolünde bir çocuk yoldan geçebilir. Bu davranış birkaç defa tekrarlanır.

Daha sonra bir çocuk seçilir ve araba olur. (Araba olan çocuklar sıklıkla değiştirilmeli, her çocuk güvenli geçiş etkinliğini yapmalıdır.). Diğer çocuklar karşıdan karşıya geçmeye çalışan yayalardır ve az önceki karşıdan karşıya kurallara uyararak güvenli bir şekilde geçme çalışması çocuklar öğretmenin yönlendirmesi olmadan tekrarlanır.

(KB2.14.,OB6.2)

Çocuklar yolun ortasına geldiğinde tekrar sağa baktıklarında o arabayı görmeleri sağlanır. Şimdi ne yapacakları sorulur ve cevaplar dinlenir. Yarı yolda beklerler, araç geçtikten sonra güvenle karşıya geçme işlemi son bulur ve çocuklar kurallara uyduğu için tebrik edilir. (D16.2.,SDB2.3.SB4.)

[Trafik Polisi](#) izlenir ve görevleri hakkında konuşulur. (E3.5.)

["Bilmecelerle Taşıtlar ve Trafiki Öğreniyorum"](#) izlenir ve gerektiğinde video durdurularak çocuklardan cevaplar beklenir, gerekirse ipucu verilir.

[Trafik Hikâyesi](#) izlenir.

Çocuklar [Hareketli Trafik Lambası Yapımı](#) sanat etkinliği [Yayaya Araca Şarkısı](#) eşliğinde yapmaları için masalara yönlendirilir. (SNAB.4.ç.)

[İstop Oyunu - Çizgi Film izlenir.](#) Çocuklar bahçeye sıra olarak çıkarlar. İstop oyunu renkli ve renksiz istop şeklinde oynanabilen bir oyundur. Öncelikle oyunu oynayacak çocuklar toplanır ve bir ebe seçimi için sayışmaca yaparlar.

(E2.5.)

O piti piti, Karamela sepeti,

Terazi lastik jimnastik,

Son dersimiz matematik,

Tik tik tik.

Dolapta pekmez, yala yala bitmez,

Ayşecik cik cik cik,

Fatmacık cık cık cık,

Sen bu oyundan çık! (Farklı sayışmacalar da kullanılabilir.)

Çocuklar geniş bir çember oluşturacak şekilde ayakta durular. Ebe seçilen oyuncu eline topu alarak oyunculardan birinin ismini söyler ve topu havaya atar. İsmi söylenen oyuncu top yere düşmeden topu tutarsa başka oyuncunun adını söyleyerek topu tekrar havaya atar. Topu kimse tutamaz ve top yere düşerse aynı oyuncu ebe olarak topu yakalayıp "istop" diye bağırır. (HSAB.13.)

"İstop" denilmeden önce oyuncular, ebeden olabildiğince uzaklaşmaya çalışırlar. "İstop" denilince oyuncular yerlerinde hareket etmeden dururlar. Bu sırada ebe, oyunculardan birini toplama vurmaya çalışır. Birini vurduğu takdirde o oyuncu yeni ebe olur. Kimseyi vuramazsa aynı oyuncu ebe olmaya devam eder. Renkli istop oyununda ise ismi söylenen oyuncu topu tutar tutmaz "İstop" diye bağırır ve arkasından bir renk söyler. Tüm oyuncular yakın çevrelerinden o rengi bulup tutmaya çalışır. Ebe olan oyuncu ise oyuncular rengi bulamadan onlardan birini vurmaya uğraşır. Tüm oyuncular rengi bulur ve bu arada vurulmamış olurlarsa aynı oyuncu tekrar ebe olur. Ebe olan oyuncu söylediği rengi bulamayan bir oyuncuyu vurursa ebe vurulan oyuncu olur. Oyun bitiminde sıraya geçilir ve sessizce sınıfa gidilir.

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

["Ritim Çalışması - Sürüş Oyunu"](#) için çocuklar sandalyeye otururlar.

Ellerinde oyuncak direksiyon, tabak ya da fon kartonundan kesilmiş daireler olur ve müziğin ritmine uygun hareketleri yapılırlar.

Daha önce öğrenilen [Taşıtlar Şarkısı](#) tekrar edilir.(MSB.3.)

TAŞITLAR ŞARKISI

Düdük çalar ince ince yolcular binince

Gidiyor cufu cufu cuf

Uzaklarda gözü
Git güle güle, gel güle güle
Çok bekletme bizi

Otomobil fırlar birden fırlar birden
Kalkarken yerinden
Katıyor tozu dumana,
Uzaklarda gözü
Git güle güle, gel güle güle
Çok bekletme bizi
Vapurlar suya dizilir
Denizde süzülür
Gidiyor dumanına bak
Uzaklarda gözü
Git güle güle, gel güle güle
Çok bekletme bizi

Yolcular rahat uçakla
Aldırma hiç korkma
Gidiyor, göğe bakıyor
Uzaklarda gözü
Git güle güle, gel güle güle
Çok bekletme bizi

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- Havada giden taşıtlar hangileridir?
- Karada giden taşıtlar hangileridir?
- Denizde giden taşıtlar hangileridir?
- Hiç uçak, tren ya da gemi ile yolculuk yaptın mı?
- Nasıl bir taşıta sahip olmak isterdin?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocuklara kağıt, boya kalemleri ve artık materyaller (karton, kapaklar vb.) verilir.

"Hayalinizdeki bir arabayı çizin veya yapın! Bu araba ne renk olsun? Kaç tane tekerleği olsun? Özel bir özelliği var mı?" gibi sorularla yaratıcılıkları desteklenirken sohbet edilir.

Destekleme: İhtiyaç duyan çocuklar için; bireysel çalışma yapılır. Etkinlik sürecinde çocuklara sorulan sorular basitleştirilerek çocukların katılımları desteklenebilir. Karışık taşıt resimleri (kara, deniz, hava taşıtları) yere serilir. Çocuklardan gruplar halinde bu resimleri ait oldukları ortamlara göre ayırmalarını isterken "Bu sence nerede gider? Neden öyle düşünüyorsun?" gibi sorularla iş birliğini ve sohbeti teşvik edilir.

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: Çocuk trafik eğitim parkı varsa okul dışı öğrenme düzenlenebilir ya da sınıfa trafik polisi davet edilebilir.

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

[Kara Taşıtları Sanat Etkinliği](#)

[Taşıtlar Çocuk Şarkısı](#)

[Drama-Eğitici Oyun Taşıtlar \(Otobüs\) -Okul Öncesi](#)

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 6.5.2026

ALAN BECERİLERİ

Sosyal Alanı

SBAB2. Kanıta Dayalı Sorgulama ve Araştırma

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB2. Aktif ve Zinde Yaşam İçin Sağlık Becerileri

KAVRAMSAL BECERİLER

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.14. Yorumlama Becerisi

KB2.14.SB2. Mevcut olay/konu/durumu bağlamdan kopmadan dönüştürmek

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

EĞİLİMLER

E1. Benlik Eğilimler

E1.1. Merak

E2. Sosyal Eğilimler

E2.2. Sorumluluk

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

E3.5. Merak Ettiği Soruları Sorma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK 13 SOSYAL-DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ TABLOLARI

2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)

SDB2.3. Sosyal Farkındalık Becerisi

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

SDB2.3.SB4.G2. Topluma olumlu katkıda bulunmak için çabalar.

DEĞERLER

D11 ÖZGÜRLÜK

D11.2. Kişisel ve toplumsal haklara saygı göstermek

D11.2.3. Toplumsal düzenin sağlanması için kurallara uyar.

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

D16.2.5. Toplumsal hayatı düzenleyen kurallara uygun hareket eder.

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

ÖĞRENME ÇIKTILARI

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.

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.

İÇERİKLER

Kavramlar:

Renk: Kırmızı Sarı Yeşil

Zıt: Doğru Yanlış, hareketli hareketsiz

Yön/Mekanda Konum: Sağ Sol

Sözcükler: Trafik, trafik levhaları, yaya geçidi

Materyaller: Çalışma kağıtları, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, sarı kırmızı yeşil renkte kağıtlar, kibrit kutusu (su şişesi kapağı da olabilir), abeslang çubuk , sandalye, Renkli kağıtlardan hazırlanmış trafik ışıkları materyali

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 ([Hızlanan\) Çuf Çuf Şarkısı - Tren 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 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. (D16.1.2.)

ETKİNLİKLER

Daha sonra [İlk Yardım Nedir? Neden Yapılır? - Trafik Haftası Okul Öncesi](#),
[Trafik İşaretleri Öğreniyorum Eğitici Video](#) ve [Elif ve Arkadaşları - Kırmızı Işık - Eğitici Film](#) izlenir.

Ben, küçük kaplanım.
Taştan taşa atlarım.
Minderleri görünce
Üstlerine zıplarım.
Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.

Çocuklara "Bugün okula gelirken trafikte neler gördüm, tahmin edin bakalım! (E1.1.) Siz gelirken yolda neler gördünüz? Hiç dikkat ettiğiniz bir trafik işareti oldu mu?" diyerek çocuklardan gözlemlerini anlatmaları istenir. Trafiğin düzenli olması ve sürücülere yol gösterici olması açısından trafik işaretlerinin olması gerektiđi ve öneminden bahsedilir. (SAB.4.)

Trafik işaretlerinin güvenli bir şekilde trafikte hareket etmemizi sağladığı ve bizim hayatımızı koruduđu söylenir.

Sınıfa birkaç temel trafik levhası ya da görsel getirilir. Dur,Yayaya Yol Ver, Okul Geçidi, Hız Sınırlaması, Trafik Işıkları vb. (OB4.1.SB1.,OB4.2.SB1.)

Çocuklara; Bu levhalar ne işe yarar sizce? Hiç "Dur" levhasını gördünüz mü? Nerede olabilir? Yayalara yol vermek neden önemlidir? Gibi sorular sorulur. Trafik işaretleri ve hangi anlama geldiđi hakkında konuşulur. (KB2.14.,E3.1.)

Levhalar gösterildikçe çocuklardan anlamlarını tahmin etmeleri istenir. Öğretmen her levhayı tanıtırken basit hikâyeler anlatır.

- **"Yaya Geçidi" Levhası Hikayesi;** "Küçük Ayşe ve babası parkın önündeki büyük yolun kenarına geldiler. Ayşe karşı taraftaki dondurmacıyı gördü ve çok heyecanlandı. Babası tam o sırada yerde beyaz çizgilerin olduđu, üzerinde yürüyen bir insan resmi olan bu mavi levhayı gösterdi. Çocuklar, bu levha Ayşe'ye 'Karşıya geçmek için en güvenli yer burasıdır,' diyor olabilir mi? Peki, Ayşe bu çizgilerin üzerinden deđil de, arabaların arasından koşarak geçseydi ne olurdu?"
- **"Okul Geçidi" Levhası Hikayesi;** "Servis şoförü amca, okulun önüne yaklaştığında elinde çanta tutan çocukların olduđu bu levhayı gördü. Hemen ayađını gazdan çekti ve arabayı yavaşlattı. Şoför amca neden yavaşlamış olabilir? Bu levha ona ne anlatmak istiyor?"
- **"Bisiklet Giremez" Levhası Hikayesi;** "Mert, yeni aldıđı kırmızı bisikletiyle yolda ilerliyordu. Tam büyük bir caddeye çıkacakken, üzerinde bisiklet resmi olan ama etrafı kırmızı bir yuvarlakla çevrilmiş bu levhayı gördü. Sanki levha ona 'Dur, buraya girmemelisin!' diyordu. Sizce bu yol Mert ve bisikleti için neden tehlikeli olabilir? Mert bu tabelayı dinlemeyip arabaların arasına girerse neler yaşayabilir?"
- **"Park Yasak" Levhası Hikayesi;** "Bir amca arabasını tam itfaiyenin kapısının önüne, üzerinde kocaman bir çarpı (X) olan bu levhanın yanına bırakıp gitti. Az sonra 'Viyuu viyuu!' diye bir ses duyuldu; itfaiye yangına gitmek için çıkmaya çalışıyordu ama çıkamadı! Bu yuvarlak levha neden amcanın oraya park etmesini istememiş olabilir? Amca arabasını oraya bırakınca kime engel oldu?" (OB4.3.SB2.,D11.2.)

Çocukların can güvenliđi için arka koltukta oturmaları gerektiđi ve kısa bir mesafeye gidilecek olsa dahi mutlaka emniyet kemeri takılması gerektiđi söylenir. (E2.2.,D16.2.)

Ortaya bir sandalye konur ve bir çocuk oturtulur. Sandalyenin araba koltuğu olduğunu düşünmeleri istenir. Öğretmen hafif bir şekilde öne doğru sandalyeyi eğerek, çocuğun bu esnada düşebileceği, yaralanabileceği söylenir. Daha sonra bir çocuk çağrılır, çocuk sandalyenin arkasına geçer ve bel karın bölgesinde emniyet görevini görecektir şekilde ellerini kenetler.

Öğretmen de elleriyle çapraz bir şekilde emniyet kemeri görevini görecektir şekilde ellerini kenetler. (Sınıfta stajyer ya da yardım alınabilecek bir büyük varsa öncelikle onlardan yardım alınabilir.)

Bu şekilde arkadaşlarının koltuktan düşme ihtimali sorulur. En küçük bir tehlike anında emniyet kemerinin bizleri koruduğu üzerinde titizlikle durulur. (HSAB.11.,E3.5., SDB2.3.SB4.G2.)

["Asya Trafikte Hikâyesi" izlenir.](#)

Sanat Etkinliği için masalara geçilir. "[Trafik Levhaları Sanat Etkinliği](#)" sanat etkinliği [Ercan Mertoğlu - Trafik Şarkısı](#) eşliğinde yapımları için masalara yönlendirilir. (SNAB.4.)

[Trafik Lambası Oyunu](#) için öğretmen eline trafik işaretleri olarak hazırladığı sarı kırmızı yeşil renklerini alır. (E2.5.)

Çocuklar kırmızı da hareketsiz durular, sarı renkte hafif hareketlenirler, yeşil olduğunda ise hızlı bir şekilde yürürler.

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- Trafik İşaretlerinden hatırladıklarını söyler misin?
- Çocuklar arabada nerede oturmalı? Neden?
- Yayalar nerede yürümelilerdir?
- Bir trafik polisi olsaydın trafikte hata yapanlara karşı davranışın ne olurdu?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocuklar trafik işaretleri görsellerinin anlamlarını arkadaşları ile tartışır.

Destekleme: İhtiyaç duyan çocuklar için; bireysel çalışma yapılır. Trafik levhalarını ve kurallarını gösteren resimler veya kartlar kullanarak, çocukların görsel hafızalarını güçlendirilir.

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

[Trafik Levhaları Animasyonlu Eğitim Videosu](#)

[Sürüş Oyunu - Ritim Çalışması - Trafik Haftası](#)

[Trafik İşaretleri ve Levhaları Çizgi Film](#)

[Trafik Tayfa - Emniyet Kemeri - Çizgi Film](#)

[Asya Trafikte Hikâyesi](#)

[RGG Ayas - Ayas Trafiğe Çıkıyor - Çizgi Film](#)

[Trafik İşaretleri Drama](#)

[Trafik Parmak Oyunu](#)

[Trafik Polisi Çocuk Şarkısı](#)

["Trafik Kuralları Şarkısı"](#)

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 7.5.2026

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı

TADB. Dinleme

TAOB. Okuma

TAKB. Konuşma

TAEOB. Erken Okuryazarlık

Matematik Alanı

MAB4. Veri İle Çalışma ve Veriye Dayalı Karar Verme

MAB6. Sayma

Fen Alanı:

FBAB3. Bilimsel Gözleme Dayalı Tahmin Etme

FBAB4. Bilimsel Veriye Dayalı Tahmin Etme

FBAB5. Operasyonel Tanımlama Yapma

KAVRAMSAL BECERİLER

Temel Beceriler (KB1)

KB1.1 Saymak, KB1.5 Bulmak, KB1.7 Belirlemek, KB1.9 Ölçmek, KB1.12 Kaydetmek

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.17. Değerlendirme Becerisi

KB2.17.SB1. Mevcut olay/konu/duruma ilişkin ölçüt belirlemek

KB2.17.SB2. Mevcut olay/konu/duruma ilişkin ölçme yapmak

KB2.17.SB3. Ölçme sonuçlarını belirlediği ölçütlerle karşılaştırmak

KB2.17.SB4. Karşılaştırmalarına ilişkin yargıda bulunmak

Üst Düzey Düşünme Becerileri (KB3)

KB3.3. Eleştirel Düşünme Becerisi

KB3.3.SB1. Olay/konu/problem veya durumu sorgulamak

KB3.3.SB2. Sorgulanan olay/konu/problem veya durum ile ilgili akıl yürütmek

KB3.3.SB3. Akıl yürütmeye ulaştığı çıkarımları yansıtmak

EĞİLİMLER

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal Eğilimler

E2.1. Empati

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

E3.2. Yaratıcılık

E3.6. Özgün Düşünme

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.G4. Duygu ve düşüncelerini bağlama uygun olarak açıklar.

2.3. ORTAK/BİRLEŞİK BECERİLER (SDB3)

SDB3.2. Esneklik Becerisi

SDB3.2.SB2. Yeni durumlara uyum sağlamak

SDB3.2.SB2.G1. Yeni bir durumla karşılaştığında alternatif çözüm yolları bulur.

SDB3.2.SB2.G2. Bulduğu çözüm yollarından duruma en uygun olanı seçer.

SDB3.2.SB2.G3. Seçmiş olduğu çözüm yolunu uygular.

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

OB4. GÖRSEL OKURYAZARLIK

OB4.2.Görseli Yorumlama

OB4.2.SB2. Görseli bağlamdan kopmadan dönüştürmek

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

OB4.3.Görsel Hakkında Eleştirel Düşünme

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

OB4.3.SB3. Görsel üzerinden akıl yürütmeyle ulaştığı çıkarımları yansıtmak

OB7. VERİ OKURYAZARLIĞI

OB7.4.Verileri Düzenleme ve İşleme

OB7.4.SB1. Veriyi tablo olarak biçimlendirmek

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı

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.

TAKB.3. Konuşma sürecindeki kuralları uygulayabilme

TAKB.3.d. Dil bilgisi kurallarına uygun konuşur.

TAKB.3.ç. Söylemek istediklerini açık biçimde ifade eder.

TAKB.3.e. Konuşmasında cümlenin temel öğelerini ve basit bağlaçlar kullanır.

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

TAKB.4. Konuşma sürecine ilişkin görüşlerini yansıtabilme

TAKB.4.b. Konuşma sürecindeki hatalarını düzeltir.

TAKB.4.a. Konuşma sürecine etki eden faktörleri söyler.

TAEOB.1. Yazı farkındalığına ilişkin becerileri gösterebilme

TAEOB.1. a. Görsel semboller arasından yazıyı gösterir.

TAEOB.1. b. Yazı yönünü gösterir.

TAEOB.5. Okuma öncesi becerileri kazanabilme

TAEOB.5.a. Kitabın temel unsurlarını bilir.

TAE0B.5.b. Uygun okuma şeklini bilir.

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.11. Araştırılabilecek problemler belirleyebilme

MAB.11.a. Günlük hayattan araştırılabilecek bir problemi söyler.

MAB.11.b. Günlük hayatta karşılaştığı bir problemi kendi cümleleriyle ifade eder.

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.14. Problemlerin çözümüne ilişkin bulguları yorumlayabilme

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

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

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.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.c. Bitkilerin diğer canlılar tarafından kullanımına ait çıkarımlarını uygun örnekler vererek açıklar.

İÇERİKLER

Kavramlar:

Zıt: Uzun Kısa

Sözcükler: Zürafa, labirent, Gergedan, zürafa, dağ, futbol, futbol topu, maç, dere, karaltı, timsah, karma takım

Materyaller: Çalışma kağıtları, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, ip, kağıt tabak, renkli toplar, lego/tuğla oyuncak, küçük plastik top, rulo kağıt ya da ahşap çubuk

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 [Zürafa Şarkısı \(Ritim\) - Burak Onurlu](#) 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

["Zürafa Argi - Yaprakları Kim Yedi? Çizgi Film"](#) izlenir. [Zürafa](#) sanat etkinliği ["Zürafa Şarkısı"](#) eşliğinde yapmaları için masalara yönlendirilir. (E3.2.)

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir. Çocuklarla zürafalar hakkında sohbet edilir. (D14.3.) "Hiç zürafa gördünüz mü?", "Zürafalar nerede yaşar?", "Zürafaların en dikkat çekici özelliği nedir?" (uzun boyun, benekler vb.) Otçul mu etçil mi bir hayvandır? Soruları sorulur. (FAB.3., FAB.4.) Zürafaların uzun boyunlarının ne işe yaradığı hakkında tahminler yürütülür. "Boyu uzun olmasaydı neleri yapamazdı?", "Sence başka hangi hayvanlar uzundur?", "Sen bir zürafa olsaydın, neler yapardın?" soruları sorulur ve çocukların konuşmasına ortam hazırlanır. (D5.2.)

Her çocuğa oyun hamuru verilir ve onlardan uzun boyunlu zürafalar yapmaları istenir. Çocuklar zürafalarını tamamladıktan sonra, çocuklardan zürafalarının boyunlarını tahmin etmeleri istenir. Ardından çocuklar ipler veya cetveller kullanarak zürafalarının boyunlarını ölçerler. Ölçüm sonuçları karşılaştırılır: "Senin zürafanın boynu benimkinden daha uzun!" gibi ifadelerle uzun kavramı pekiştirilir. (KB1.9, KB2.17.)

[Küçük Gergedan Hop Hikayesi](#) tanıtılır. Kitabın görselleri veya kapağından yola çıkarak merak uyandıracak sorular sorulur. "Bu kitabın kapağında ne görüyorsunuz? Sence bu gergedan ne yapıyor olabilir?" vb. Kitabın ismi parmakla gösterilerek okunur. Yazarı ve çizerinin isimleri yine aynı şekilde okunur. Etkileşimli okumaya geçilir. Okuma sırasında durularak çocuklara sorular sorulur tahminlerde bulunmaları istenerek onların kitapta geçen olay ve karakterlere tepki vermeleri sağlanır. Kitabın tamamı okunmadan öğretmen uygun bir yerde kitabı sonlandırır ve çocuklar tarafından devam ettirmeleri istenir. (E3.6., SDB2.1. SB2.) Bu yöntem uygulanırken çocuğun söz dizimi kurallarına uygun olarak ve dil bilgisi yapılarını kullanarak cümle kurması teşvik edilir.(TADB.4., TAOB.2., TAEOB.5., KB3.3., OB4.2., OB4.3., E1.1., E3.2., SDB3.2. SB2.) Kitap okunurken resimler gösterilerek görsel okuma desteklenir. Farklı bir son yazabilir miyiz? Sorularak çocukların fikirleri alınır. (TAEOB.1., TAEOB.5.)

Kitapta geçen ilginç, yeni ya da anlamlı kelimeler belirlenir. "Gergedan, zürafa, dağ, futbol, futbol topu, maç, dere, karaltı, timsah, karma takım

Bu kelimeler için görseller hazırlanır ya da çocuklarla birlikte "kelime panosu" yapılır. Kelimeler önce tahmin ettirilir. Görseller üzerinden konuşma başlatılır. Hikâyeye ilişkilendirme yapılır. "Sen olsaydın ne olurdu?" gibi sorularla derinleştirilir. Her çocuk, hoşuna giden bir kelimeyi seçip resmini çizer ya da bu kelimeyle kısa bir cümle kurar. "Küçük Kaplan" tekerlemesi çocukların yeni öğrendiği kelimelerle (örneğin zürafa veya gergedan temalı) yeniden oluşturmaları istenir.

Çocuklarla açık alana sıra olarak çıkılır. Her çocuktan 4-5 tane doğadan nesne toplaması istenir. (çubuk, dal, yaprak, ot) Topladıkları nesnelere bir masa etrafında toplanılır. Nesnelere "uzun" ve "kısa" olarak sınıflandırmaları için rehberlik edilir. İp veya parmakla ölçüm yapabilirler. Her çocuk kendi nesnelere uzun/kısa olarak ayırır ve sayar. Daha sonra öğretmenin verdiği boş tabloya, uzun ve kısa olan nesne sayılarını yerleştirirler (işaret, çizim veya sayı yazarak).(MAB.11.MAB.12., MAB.14., KB1., OB7.4.)

Labirent Oyunu oynanır. Oyun alanına labirent şekli çizilir. Labirent şeklinin en fazla dört giriş noktası bulunur. Oyuncular labirentin giriş noktasında bekler ve aynı anda labirente giriş yaparlar. Labirentin ortasındaki hedef noktaya ilk ulaşan oyuncu oyunu kazanır. **(E2.5.)**

Oyun, labirentin dışından ortadaki hedef noktaya doğru oynanabileceği gibi ortada bulunan hedef noktadan dışarıya doğru da oynanabilir. Oyun tek girişten süre tutularak da oynanabilir. Oyuncular labirentte ayakla taş sürükleyerek veya değneklerle taş sürüyerek oyunu zorlaştırabilir. Oyun bitiminde sıraya geçilir ve sessizce sınıfa gidilir.

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

Bu sırada [Online Zamanlayıcı](#) kullanılarak kısa sürede labirenti bitiren çocuk kazanmış olur.

Çocuklara 15 rakamını hikayeleştirilerek anlatılır. "Çocuklar hatırlıyor musunuz? 1 ve 4 el ele tutuşup 14 olmuşlardı. Çok eğlenmişlerdi! Ama 4 biraz yorulmuş ve 'Ben biraz dinleneyim' demiş..."(Burada 4 kenara çekilir.) "1 yine parkta tek başına yürürken bu sefer farklı bir ses duymuş:

Bir bakmış ki... yukarı doğru kıvrılan, sanki bir yılan gibi duran, ama çok eğlenceli bir arkadaş geliyor! Sizce kim olabilir?" Çocuklardan tahmin alınır. (5'e yönlendirilir) "Evet! Bu bizim **5 rakamı!** 5 gelmiş ve demiş ki:'1, yalnız kalmama izin vermem! Hadi birlikte olalım! El ele tutuştukları anda... isimleri **15** olmuş!"

Sınıftaki nesnelere (lego, kalem veya çubuk) 15 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 5 nesne gösterilerek 10 ve 5'in toplamı ile 15 sayısına ulaşıldığı vurgulanır. **(MAB.1.)** Çocuklardan 15 kere alkış yapmaları istenir. 10. alkışta kısa durulur, son 5 alkış "Onbir, oniki, onüç, ondört, onbeş!" diyerek ritmik bir şekilde tamamlanır. Ardından parmaklarla havada dev bir "15" çizilir. Tahtada sayı dizisi görsel olarak hazırlanır. (... 10 - 11 - 12-13-14-15 ...). 14 sayısından önce ve sonra gelen sayılar çocuklara buldurulur. Çocukların düşünmeleri için '13'den önce hangi sayı gelir? Peki 13'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?
- Zürafalar nerede yaşar?
- Zürafa uzun bir hayvan mı, kısa mı?
- Bugün hangi nesnelere ölçtük?
- En uzun bulduğun şey neydi?
- Senin boyun zürafadan uzun mu?
- Uzun boylu mu olmak isterdin kısa boylu mu?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocuklarla zürafa belgeselleri izletilir.

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

[Zürafa Çizimi](#)

[Uzun Kısa - Kare - Eğitici Film](#)

["Zürafa Argi - Yaprakları Kim Yedi? Çizgi Film"](#)

[Zürafa Saklama Rehberi Hikâyesi](#)

[Labirent Oyunu - Okulöncesi Etkinlik](#)

[Kısa Boylu Zürafa Hikâyesi](#)

[Zürafa Şarkısı, Kare Labirent Oyunu](#)

["Zürafa Şarkısı"](#)

MERHABA BEN ZÜRafa

Merhaba ben zürafa
Yaşarım Afrika'da
Uzundur boynum benim
Yaprakları çok severim
Sen de ol zürafa
Kuyruğunu salla
Bir sağa bir sola
Toynağını salla
Merhaba ben zürafa
Yaşarım otlaklarda
Beneklerim var benim
Kahverengidir rengim
Merhaba ben zürafa
Uyurum böyle ayakta
Uzundur dilim benim
Böyle temizlenirim

ZÜRafa PARMak OYUNU

Hayvanat bahçesine gittim (parmaklarla yürüme hareketi yapılır)
Başımı yukarı çevirdim (baş yukarı kaldırılır)
Birde ne göreyim
upuzun bir boyun (sağ kol yukarı kaldırılır)
Çok şaşırdım (yüze şaşırmış ifadesi verilir)
Döndüm maymuna baktım
Boynu kısa mı kısa (kol yarım kaldırılır)
Merdivene tırmandım (tırmanma hareketi yapılır)
Uzun boynuna yakından baktım
hemen tanıdım, bu bizim zürafa

(Öğretmen uzun boylu ve kısa boylu zürafa resimleri hazırlayarak önceden bahçede farklı yerlere saklayabilir ve çocuklardan bulmaları istenebilir. Buldukları zürafa resimlerini bahçedeki masaya getirirler ve hangi zürafaların uzun hangilerinin kısa olduğunu söylerler. Bu etkinlik, uzun ve kısa kavramlarını hareketli bir şekilde pekiştirir.)

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 8.5.2026

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı

TAKB. Konuşma

Sanat Alanı

SNAB1. Sanat Türlerini ve Tekniklerini Anlama

SNAB2. Sanat İnceleme

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Müzik Alanı

MSB2. Müziksel Söyleme

KAVRAMSAL BECERİLER

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.3. Özetleme Becerisi

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

EĞİLİMLER

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK 13 SOSYAL-DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ TABLOLARI

2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB2. Duygu, düşünceleri ifade etmek

SDB2.1.SB2.G1. Duygu ve düşüncelerini fark eder

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

DEĞERLER

D2 AİLE BÜTÜNLÜĞÜ

D2.1. Aile içi dayanışma göstermek

D2.1.1. Aile fertlerinin birbirine destek olması gerektiğini fark eder.

D2.1.2. Duygu ve düşüncelerini, öğrendiği bilgileri ailesiyle paylaşmaya istekli olur.

D2.1.3. Aile üyelerinin sevinç ve üzüntülerini paylaşır.

D2.2. Aile içi iletişimi güçlendirmek

D2.2.3. Anne, baba ve aile büyüklerine hürmet gösterir.

D2.3. Aile içi sorumlulukları yerine getirmek

D2.3.1. Aile içinde iş birliği yapmanın önemini fark eder.

D2.3.2. Aile içi görevleri yerine getirmenin önemini fark eder.

D2.3.3. Aile içindeki görev ve sorumluluklarını en iyi şekilde ve zamanında yapmaya özen gösterir.

D15 SEVGİ

D15.4. Özverili olmak

D15.4.6. Sevginin gerektiğinde fedakârlığa ihtiyaç duyduğunu bilir.

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

OB16. BİLGİ OKURYAZARLIĞI

OB1.3. Bilgiyi Özetleme

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

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı

TAKB.3. Konuşma sürecindeki kuralları uygulayabilme

TAKB.3.a. Konuşacağı konuyu planlar.

TAKB.3.f. Konuşmasında beden dilini kullanır.

TAKB.3.c. Konuşurken Türkçeyi doğru kullanır.

TAKB.3.d. Dil bilgisi kurallarına uygun konuşur.

TAKB.3.ç. Söylemek istediklerini açık biçimde ifade eder.

TAKB.3.e. Konuşmasında cümlenin temel öğelerini ve basit bağlaçlar kullanır.

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

TAKB.4. Konuşma sürecine ilişkin görüşlerini yansıtabilme

TAKB.4.b. Konuşma sürecindeki hatalarını düzeltir.

TAKB.4.a. Konuşma sürecine etki eden faktörleri söyler.

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.e. Drama etkinliğinin konusu hakkında sorular sorar.

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

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

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.

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:

Duygu: Sevgi

Sözcükler: Fedakarlık

Materyaller: Hikaye kitabı, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, eva, 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 [7 Adım Dansı](#) ve [Kime Çektim Ben \(Anneler Günü Şarkısı\)](#) 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

[Anneler Günü Özel Animasyon](#), [Anneler Günü Kutlu Olsun!](#) Ve [Pırl-Anneler Günü- Özel Bölüm](#) izlenir. İzleme sonrası video üzerine konuşulur: "Pırl ailesi için ne hazırladı? Sizce sevgi sadece hediyeye vermek midir yoksa birine yardım etmek de sevgi midir?"

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir. Anneler Günü'nün anlamı ve önemi hakkında kısa bir sohbet yapılır. Çocuklara 'Bize bakım veren, bizi seven ve destek olan kişiler kimlerdir?' sorusu yöneltilir. (Anne, babaanne, anneanne, baba, teyze, bakıcı vb. örnekler kabul edilir. Annesi olmayan çocuklar olabileceği için bu şekilde genel bir soru ve cevap tercih edilmiştir.) Ardından 'Bu kişiler bizim için neler yapıyor?' sorusuyla çocukların düşünceleri alınır. Bizi seven ve destek olan kişilere evde nasıl destek olabileceğimiz konuşulur. (TAKB.3., TAKB.4., KB2.3., D2.1., D2.3., D15.4., SDB2.1. SB2.)

Annelerimize, bizi seven ve destek olan kişilere karşı her zaman sevgimizi göstermemiz ve saygılı davranmamız konusu üzerinde durulur. Anneleri/ bizi seven ve destek olan kişilerle ilgili yapmayı çok sevdikleri şeyin ne olduğu sorulur. (D2.2.)

Annelerinin (bizi seven ve destek olan kişilerin) isimleri, fiziksel özellikleri, yaptığı en güzel yemek vb gibi sorular sorulur. (OB1.3.) (Sınıfta annesi ile ilgili özel durumu olan çocuklar varsa bu konuda hassas davranılmalıdır)

[Annemin Çantası Hikâyesi](#) izlenir. [Anne Kuş ve Yavruları Draması](#) yapılır. Bunun için çocuklar yavru kuş olur. Anne kuşun elinde sepet vardır ve yavruları için yiyecek bulmaya gider. Drama öğretmenin yönlendirme ile devam eder. (SNAB.1.ç., SNAB.2., SNAB.4.e., E2.5., E3.2.)

Dramadan sonra Anneler Günü için sanat etkinliği [Pırl Anneler Günü Şarkısı - Annem Annem Canım Annem](#) eşliğinde yapılır. (SNAB.4.ç.)

[Güneşin Alası Yok Çocuk Şarkısı](#) sesin şiddetine (kuvvetli/hafif) ve tempoya (hızlı/yavaş) dikkat edilerek ritimle söylenir. (MSB.2., MSB.3.)

GÜNEŞİN ALASI ÇOK ŞARKISI

Güneşin alası çok, her evin çilesi çok,

Analar çeker yükü, kimsenin bilesi yok.
Güneşin alası çok, her evin çilesi çok,
Analar çeker yükü, kimsenin bilesi yok.

Gelin çiçek derelim, yollarına serelim,
Sevgi dolu türkülerle annemize verelim.
Sevgi dolu türkülerle annemize verelim.

[Sandalye Kapmaca ve Don Oyun Müziği Duraklamalı](#) oynanır. (E2.5.) Sandalyeler sınıf mevcudundan bir eksik ve ters olarak daire şekilde koyulur. Müzik açılır ve müzik durduğunda tüm çocuklar sandalyelere oturur. Ayakta kalan öğrenci bir sandalye olarak oyun dışında arkadaşlarını izlemek için oturur. Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- Anne kimdir?
- Anne bizim için neler yapar?
- Evde annen için sen neler yapabilirsin?
- Anne olmak sizce zor mu kolay mı? Neden?
- Annene ne söylemek istersin?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocuklarla "İyi ki varsın anneciğim!" temalı bir afiş hazırlanır.

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. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

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

Toplum Katılımı: Anneler için çocuklarla birlikte küçük bir program yapılabilir.

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

[Benim Canım Annem Şarkısı](#)

[Anneler Günü Davetiye Hazırlama](#)

[Şebnem Öğretmen - Anneler Günü Şarkısı](#)

[Annem Şarkısı \(Anneler Günü Özel \)- Tıngır Mıngır Çocuk Şarkıları](#)

[Anneler Günü Şarkısı - Ritim Abi](#)

[Anneciğim - Anneler Günü Şarkısı](#)

["Kalbinden Doğdum " Anneler Günü Şarkısı Onur Erol](#)

[Üzümlü Kekim Şarkısı](#)

[Bilmece ''ANNE'' Şarkısı](#)

[Anneler Günü Basit Sanat Etkinliği - Farklı Bir Çiçek Yapımı](#)

[Pırıl Anneler Günü Şarkısı - Annem Annem Canım Annem](#)

[İşte Bu Benim Annem Parmak Oyunu](#)

İŞTE BU BENİM ANNEM PARMAK OYUNU

İşte bu benim annem
Doyamam asla ona ben
Bal gibi yanakları
Öp öp öp öp doyamam ben

İşte bu benim annem
Doyamam asla ona ben
Yumuşacık kucağı
Sarıl sarıl doyamam ben

İşte bu benim annem
Doyamam asla ona ben
Çiçek gibidir kendisi
Kokla kokla doyamam ben

İşte bu benim annem
Doyamam asla ona ben
Müzik gibi renkli sesi
Dinle dinle doyamam ben

İşte bu benim annem
Doyamam asla ona ben
Kocaman bir kalbi vardır
Sev sev sev sev doyamam ben

ETKİNLİK ÖNERİLERİ:

El Baskısından Çiçek Buketi: Çocukların elleri boyanır ve kağıda baskısı alınır. Bu el baskıları kesilerek rengarenk çiçekler oluşturulur ve bir buket şeklinde düzenlenir. Ortalarına annelerinin fotoğrafları (önceden hazırlanmışsa) yapıştırılabilir.

Kalpli Kartlar: Renkli kartonlardan kalpler kesilir. Çocuklar bu kalplerin üzerine anneleri için resimler çizer, sevgi dolu mesajlar yazarlar (öğretmen yardımıyla). Kartlar simler, kurdeleler vb. ile süslenebilir.

Boncuklardan Bileklik/Kolye: İpler ve rengarenk boncuklar kullanılarak anneler için bileklik veya kolyeler yapılır. Bu etkinlik ince motor becerilerini destekler.

Fotoğraf Çerçevesi Süsleme: Önceden hazırlanmış basit karton veya ahşap fotoğraf çerçeveleri boyanır, pullarla, simlerle, küçük figürlerle süslenir. İçine annelerin ve çocukların birlikte çekilmiş fotoğrafları yerleştirilebilir.

Çiçek Tohumlu Kalpler: Çocuklar renkli A 4 kağıtlarından önceden seçilen bir ya da iki rengi grup olarak küçük küçük parçalarlar. Küçük parçalanmış kağıtların üzerine su koyulur. Kağıtlar suda yumuşadıktan sonra mutfak robotunda çekilir, hamur haline getirilir. İçerisine çiçek tohumu koyulur ve karıştırılır. Ardından çocuklar kalp kalıplarında şekil verirler. Hamur kalpler kurumaya bırakılır. Özlü güzel sözlerin yazıldığı bir tasarım hazırlanır, çıktı alınır ve laminasyon makinasından geçirilir. Kuruyan kalpler üzerine yapıştırılır. Bu kalpler daha sonra suya koyularak yumuşadıktan sonra tohumların ekilmesi istenir.

Oyun Önerileri:

"Annemin En Sevdiği..." Oyunu: Öğretmen "Annemin en sevdiği renk...", "Annemin en sevdiği yemek..." gibi sorular sorar. Çocuklar tahminlerde bulunur.

"Gözüm Kapalı Annemi Tanıyorum" Oyunu: Birkaç gönüllü çocuğun gözleri bağlanır. Diğer çocuklar sırayla "Anneciğim" diye seslenirler. Gözü kapalı olan çocuklar sesinden annelerini tanımaya çalışır. (Bu oyun velilerin katılımıyla daha keyifli olabilir, ancak sadece çocuklarla da oynanabilir.)

"Sevgi Yumağı" Oyunu: Bir yumak ip alınır. Çocuklardan biri ipin ucunu tutarak annesiyle ilgili güzel bir şey söyler ve yumağı başka bir çocuğa atar. O çocuk da ipi tutarak annesiyle ilgili bir şey söyler ve yumağı bir başkasına atar. Böylece ortaya sevgi dolu bir ağ oluşur.

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 11.5.2026

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı

TADB. Dinleme

TAOB. Okuma

TAKB. Konuşma

Sosyal Alanı

SBAB17. Finans

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Müzik Alanı

MSB2. Müziksel Söyleme

MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER

Temel Beceriler (KB1)

KB1.10 Sunmak

EĞİLİMLER

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E2.3. Girişkenlik

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.SB1. Sosyal ipuçlarını dikkate almak

SDB2.3.SB1.G1. Sözel ve sözel olmayan sosyal ipuçlarının etkisini fark eder.

SDB2.3.SB1.G2. Sözel ve sözel olmayan sosyal ipuçlarını tanır.

DEĞERLER

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

OB4.2. Görseli Yorumlama

OB4.2.SB2. Görseli bağlamdan kopmadan dönüştürmek

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

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı

TADB.4. Dinledikleri/izledikleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyaller ve dinleme/izleme ortamına ilişkin görüşlerini yansıtabilme

TADB.4.a. Dinleme/izleme ortamını değerlendirir.

TADB.4.b. Dinledikleri/izledikleri materyallere ilişkin duygu ve düşüncelerini ifade eder.

TAOB.2. Görsel materyallerden anlamlar üretebilme

TAOB.2.a. Görsel materyal ile ön bilgileri arasında ilişki kurar.

TAKB.3. Konuşma sürecindeki kuralları uygulayabilme

TAKB.3.a. Konuşacağı konuyu planlar.

TAKB.3.ç. Söylemek istediklerini açık biçimde ifade eder.

Sosyal Alanı

SAB.22. İhtiyaçların karşılanabilmesi için bir gelire ihtiyaç olduğunu anlayabilme

SAB.22.a. Yapılan mesleklerin karşılığında bir gelir elde edildiğini fark eder.

SAB.22.b. Ailesi ve yakın çevresindeki kişilerin mesleklerini söyler.

SAB.22.c. Paranın işlevini söyler.

SAB.22.d. Ürün ve hizmetlerin bir fiyatı olduğunu fark eder.

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:

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:

Sözcükler: Çerçi, zerzevatçı, meslek, geoit, gök taşı, püskül, kasiyer, koala

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

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, aynı zamanda arkadaşlarının isimlerini öğrenip öğrenmedikleri gözlemlenir. 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 "**Penquen Dansı**" hareketleri 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.

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 sağı 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

["Meslekleri Tanıyalım - NoNo İle Meslekleri Öğreniyorum"](#) ve ["Zerzevatçı"](#) eğitici videoları izlenir.

Masalara geçilir ve çocuklara boş kağıt verilir, gelecekte olmak istedikleri mesleği çizmeleri istenir. Etkinlik ["Meslekleri Öğreniyoruz Şarkısı"](#) eşliğinde yapılır. Sonrasında her çocuk arkadaşlarına resmini anlatır.(SNAB.4.ç.,E3.2.,KB1.10)

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

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.

Çocuklara "Bugün büyüyünce ne olmak istersiniz? Neden bu mesleği yapmak isterdin" sorusu sorularak çocukların cevapları dinlenir.(TADB.4., SDB2.3.SB1.) "İnsanlar neden çalışır?" sorusu üzerinden "emek-gelir" ilişkisi kurulur.(SAB.22.a-c-d) Meslekleri temsil eden kartlar gösterilir ve her biri hakkında kısa bilgi verilir. (TAOB.2.,OB4.2.) Çocuklar sırayla hayal ettikleri mesleği, ailesi ve yakın çevresindeki kişilerin mesleklerini söyler. (TAKB.3.,SAB.22.b.) Her mesleğin ne yaptığı ve topluma nasıl fayda sağladığı konuşulur. Meslek sahibi insanların çalışmaları karşılığında gelir elde ettiği söylenir (SAB.22.a.) ve her mesleğin önemine dikkat çekilir."Çiftçiler olmasaydı, pazarlarda yememiz için bu kadar çok ürün olmazdı, temizlik işçileri olmasaydı her yerde çöpler olur, çevre çok kötü olurdu. Doktorlar olmasaydı hasta olduğumuzda tedavi olmak zor olurdu. Her mesleğe saygı duymalı ve göstermeliyiz" denir. Sınıfa çocuklara meslekler hakkında bilgi vermeleri ve kendi mesleklerini anlatmaları için bir veya birkaç veli davet edilir. Veliler mesleklerine göre sınıfa, araç-gereç, forma vb. getirir ve çocukların incelemesine fırsat verilir.

["Çalışkan Marangoz TAK TAK Masalı"](#) izlenir. Masal hakkında sorular sorulur.

Çocuklar küçük gruplara ayrılır. Her grup bir meslek seçer (örneğin doktor, itfaiyeci, öğretmen). Seçtikleri mesleği temsil eden kısa bir ["Meslekler Draması"](#) sergilerler. (SNAB.4.e.,E2.3.)

MESLEKLER ŞARKISI	Mesleğin ne?	Mesleğin ne?	Mesleğin ne?
Mesleğin ne?	Ben doktorum (3)	Ben tamirciyim (3)	Ben pilotum (3)
Ben öğretmenim (3)	Ne yapıyorsun	Ne yapıyorsun	Uçağıma binerim
Ne yapıyorsun	Hastalara bakarım	Vidaları sıkarım	Yolcuları taşıırım
Çocukları severim	Kalbini dinlerim	Çivileri çakarım	Gökyüzüne uçarım
Şarkılar söylerim	İyi ederim	Eşya onarırım	Uç uç uç uç
ABC öğretirim	Güb güb güb güb,	Tak tak tak tak	Uç uç uç uç
A B C, A B A B,	Güb güb güb güb	Tak tak tak tak	Uç uç Uç uç
	Güb güb Güb güb	Tak takTak tak	Tak tak

["Meslekler" Çocuk Şarkısı"](#) hareketleri ile birlikte söylenir.(MSB.2.)

Çocuklar iki gruba ayrılır. Her grupta bir çocuk poşetin içine girer ve poşeti ağız kısmından tutarak açar. Gruptaki diğer çocuk belirlenen mesafeden topları arkadaşının açtığı poşete atmaya çalışarak ["Topu Hedefe Atma Oyunu"](#) Oynanır. (Poşet hulohop/çembere de sabitlenebilir. Çocuk o zaman çemberi tutar.) Oyun sona erdiğinde her poşetteki top tek tek sayılır. Kazanan alkışlanır.(E2.5)

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliđi yaparken eđlendin? Neden?
- Büyüyünce ne olmak istiyorsun? Neden?
- İstemediđin bir mesleđi yapmak sana ne hissettirir?
- Hangi meslek çok zor?
- Hangi meslek kolay?

FARKLILAŐTIRMA:

Zenginleőtirme: Çocuklarsan, ailelerinin mesleklerini anlatan bir proje çalışması yapmaları istenir. Bunun için artık materyaller kullanılabilir.

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 işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Meslek tanıtımı için veliler sınıfa davet edilir. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

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

Toplum Katılımı: Herhangi bir meslekten bir kişi sınıfa davet edilebilir.

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

["Meslekler Parmak Oyunu"](#)

[Dijital Tayfa - Geleceđin Meslekleri - Eđitici Flim](#)

[Meslekler Çocuk Şarkısı](#)

["Meslekler - Tekerlemeler"](#) tekerlemeler istenirse önceden ailelere gönderilerek dramada kullanılabilir.

["Meslekleri Öğrenmeye Hazır mısın? Bilmeceler"](#)

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih:12.5.2026

ALAN BECERİLERİ

Matematik Alanı

MAB6. Sayma

MAB2. Matematiksel Problem Çözme

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Müzik Alanı

MDB1. Müziksel Dinleme

MÇB3. Müziksel Çalma

KAVRAMSAL BECERİLER

Temel Beceriler (KB1)

KB1.1 Saymak

KB1.4 Çizmek

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.10. Çıkarım Yapma Becerisi

KB2.10.SB1. Mevcut bilgisi dâhilinde varsayımda bulunmak

EĞİLİMLER

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E1.3. Azim ve Kararlılık

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

E3.4. Analitik Düşünme

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK 13 SOSYAL-DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ TABLOLARI

2.3. ORTAK/BİRLEŞİK BECERİLERİ (SDB3)

SDB3.3. Sorumlu Karar Verme Becerisi

SDB3.3.SB1. Problemleri tanımlayıp çözmek

SDB3.3.SB1.G1. Karşılaştığı problemi tanımlar.

SDB3.3.SB1.G2. Problem ile ilgili sorular sorar.

SDB3.3.SB1.G3. Çözüm yollarını dener.

DEĞERLER

D3 ÇALIŞKANLIK

D3.1. Azimli olmak

D3.1.1. Gayretli olmanın hedeflere ulaşma üzerindeki etkisini fark eder.

D3.3. Araştırmacı ve sorgulayıcı olmak

D3.3.2. Çeşitli fikir, argüman ve yeni bilgilere açık 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

OB1.3. Bilgiyi Özetleme

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

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 nesnelere/varlıkların miktarını bir bakışta söyler.

Sanat Alanı

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

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

Müzik Alanı:

MDB.1. Çeşitli çocuk şarkılarını/çocuk şarkısı formlarını dinleyebilme

MDB.1.b. Seçtiği çocuk şarkılarını/çocuk şarkısı formlarını dinler.

MÇB.2. Çalacağı çalgılara/ritimlere/ezgilere/çocuk şarkılarını/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.ç. Çaldığı ritimlere/ezgilere/çocuk şarkılarını/çocuk şarkısı formlarına dair duygu ve düşüncelerini ifade eder.

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, sıra sayısı(birinci, ikinci...) önceki-sonraki

Sözcükler:

Materyaller: Hikaye kitabı, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, ritim çubukları (müzik aletleri), tahta kalemi, top

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 seçmelerini ve "Bugün böyle hissediyorum çünkü..." diye kısa açıklama yapmaları istenir, her çocuk konuşması için cesaretlendirilir. O gün okula gelmeyen öğrenci olup olmadığı sorulur. Çocuklar sınıfın girişinde oluşturulan, "Mandallarla Yoklama Tablosunda" her çocuğun kendi sayısının, resminin veya isminin olduğu etiketleri kontrol etmelerine fırsat verilir. O günün sınıf yoklaması alınır. Çocukların güne daha sakin ve odaklanmış başlayabilmeleri için "Mini Nefes Egzersizi" yapılır. Çocuklara "Şimdi bir elimizde çiçek, diğer elimizde mum olduğunu hayal ediyoruz. Çiçek koklarken ne yaparız? Peki sizler mumu nasıl üflüyorsunuz? Çocuklara şimdi aynı çiçek koklar gibi burnumuzdan derin nefes alacağımızı ve mum üflerken de ağızımızla nefes vereceğimiz söylenir. Öğretmenin liderliğinde oyun başlanır. Çiçek kokluyoruz" (derin nefes al) - "Mum üflüyoruz" (nefes ver) şeklinde söylenir ve çocuklarla birlikte yapılır. Güne sağlıklı başlamak için [Level Up 2! Sabah Sporu](#) 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 fırsat tanınır, oyun hamurundan daha önce öğrendikleri sayıları yapmaları için yönlendirilir. Öğrenme merkezlerine sayılar ile görseller, varsa puzzle 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

[Sıra Bildiren Sayılar Eğitici Video](#), [Kemal ile Sıra Bildiren Sayılar Eğitici Video](#) ve [Pırl - Sıraya Geç ve Sıranı Bekle - Eğitici Film](#) izlenir.

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir. Neşeyle sınıfa girilir ve elde renkli bir oyuncak sepetiyle çocukların dikkati çekilir, (E1.1.) aşağıdaki tekerleme söylenir.

"Birinciyim en öndeyim

İkinciyim takipteyim

Üçüncü sırada beklerim

Sıra bizde, neşelenirim!" (Anneninokulu)

Hep birlikte daha önce öğrenilen sayılar tekrar edilir. (MAB.1.) Parmakla havada söylenen sayılar çizilir. (KB1.4)

Sıfır sayısının diğer sayıların sağ tarafına gelmesi ile o sayıyı büyüttüğü hatırlatılır ve 10'ar ritmik sayma yapılır.

Sepetten birkaç farklı oyuncak çıkarılır. (örneğin 3 blok, 2 araba, 4 hayvan figürü gibi).

Öğretmen: "Bakın bakalım sepetimde neler var? Kaç tane blok görüyoruz? Hadi hep birlikte sayalım!" (Çocuklarla birlikte bloklar sayılır.) "Evet, tam üç tane! İşte bu 'üç' sayısı, bize kaç tane blok olduğunu gösteriyor? Diye sorulur. (KB1.1)

Çocuklar masalarına geçerler. Her masaya karışık halde çeşitli nesnelere (10'ar adetten fazla olmayacak şekilde) ve sayı kartları dağıtılır.

Çocuklara "Şimdi oyun zamanı! Ben size bir sayı söyleyeceğim. Siz de o sayı kadar nesneyi önünüzdeki gruptan ayırıp yanına doğru rakam kartını koyacaksınız. Hazır mıyız?"

Sırayla 2, 4, 1, 5, 3,7,9,6,8,10 gibi rakamları söylenir. Çocuklar belirtilen sayıda nesneyi ayırıp ilgili rakam kartını yanına yerleştirirler. (E1.3.,D3.1.) Oyunun sonunda, öğretmen her masayı dolaşarak eşleştirmeleri kontrol eder ve doğru yapan çocukları tebrik eder.

Önceden hazırlanan büyük boy "oyuncak treni" resmi yere serilir. Yanına da oyuncak arabalar dizilir.

Öğretmen: "Çocuklar, bakın burada bir oyuncak treni var! Şimdi bu oyuncaklar trene binecekler ama hepsi sırayla binecek. Acaba hangi oyuncak ilk binecek?"

Bir gönüllü çocuk seçilir ve ilk oyuncak arabayı trenin ilk vagonuna yerleştirmesi istenir. (KB2.10.,E3.1.)

Öğretmen: "Bu araba trendeki ilk araba! Bakın, 'birinci' diyoruz. Bu onun sırası."

Başka bir gönüllü seçilir ve ikinci arabayı ikinci vagona yerleştirmesi istenir.

Öğretmen: "Bu da trendeki ikinci araba! Onun sırası da 'ikinci'."

Bu şekilde diğer oyuncaklar da sırayla trene bindirilirken "üçüncü", "dördüncü", "beşinci" gibi sıra bildiren kelimeler vurgulanır.

Üzerinde "birinci", "ikinci", "üçüncü", "dördüncü", "beşinci" yazan sıra bildiren kartlar gösterilir ve her birinin hangi sırayı ifade ettiğini açıklanır. (D3.3.)

Öğretmen: "Şimdi de ben size sorayım. Trendeki üçüncü araba hangi renk?" (Çocuklardan cevaplar alınır.) "Peki, baştan ikinci sırada hangi araba (yada hayvan figürü) var?"

Çocuklara farklı sorular sorularak sıra bildiren sayıları anlamaları pekiştirilir.İsteğe bağlı olarak, çocuklar kendi oyuncaklarını bir sıraya dizebilir ve birbirlerine hangi oyuncağın kaçınıcı sırada olduğunu sorabilirler.

Daha önce kullanılan nesnelere ve kartlar tekrar ortaya çıkarılır.

Öğretmen: "Şimdi biraz düşünme zamanı! Elimizde 3 tane blok var dediğimizde, 'üç' sayısı bize neyi anlatıyor?" (Cevap beklenir: Blokların sayısını.) "Evet, bu sayı bize kaç tane olduğunu gösteriyor." (3 tane)

Öğretmen: "Peki, 'üçüncü araba' dediğimizde 'üçüncü' kelimesi bize neyi anlatıyor?" (Cevap beklenir: Arabanın sıradaki yerini.) " Bize arabanın sıradaki yerini, yani 'sirasını' söylüyor." Çocuklara da basit örnekler vermeleri için teşvik edilir. Bir sayının yanına nokta geldiğinde bu sayının kaçınıcı sırada olduğunu gösterdiği söylenir. Yine nokta daha önce öğrendiğimiz gibi cümlelerin sonuna geldiğinde de cümlelerin bittiğini gösterdiği hatırlatılır.

Çocuklara bu sırayı bilmemizin neden önemli olduğunu sorulur. Belli sayıda çocuğun sıraya geçmesini sağlar ve bir isim söylenir. Çocuklar ismi söylenen arkadaşlarının hangi sırada olduğunu bulmaya çalışırlar. **(OB1.3.)**

Park, hastane, banka gibi yerlerde sıranın önemini anlatır. Adres söylerken de kaçınıcı katta olduğunu söylerken yine sıra bildiren sayı kullanıldığı söylenir. **(E3.4.)**

Her çocuğa üzerinde yan yana dizilmiş 5 tane basit şekil (örneğin daire) olan bir kağıt ve boya kalemleri verilir.

Öğretmen: "Şimdi bu şekilleri boyayacağız. Ben size bir yönerge vereceğim ve siz de o yönergeye göre boyayacaksınız. Dikkatlice dinleyin!"

Öğretmen: "Birinci daireyi kırmızıya boyayın."

Öğretmen: "Üçüncü daireyi maviye boyayın."

Öğretmen: "Beşinci daireyi sarıya boyayın."

Boyama etkinliği bittikten sonra, çocuklardan hangi daireyi hangi renge boyadıklarını ve bunun sırasını söylemeleri istenir.

"Birinci Tekerlemesi" söylenir.

BİRİNCİ TEKERLEMESİ

İnci, minci

Kim birinci

Çarşıdan aldım birinci

Benim babam birinci

Nokta Hikâyesi izlenir.

Nokta sanat etkinliği Nokta Şarkısı eşliğinde yapılmak üzere çocuklara masalara yönlendirilir. Yaptıkları çalışma hakkında konuşulur. **(SNAB.4.)**

Okul Öncesi Ritim Çalışması (Anlatımlı) dijital ortamda açılır ve görsel notalara geldiği zaman ritim çubukları ile ritim tutulur, marakas davul vb. müzik aletleri de kullanılabilir. **(MDB.1., MÇB.2.)**

Çocuklarla açık alana sıra olarak çıkılır. Öğretmen ;

Ben bir küçük trenim,

Tıngır mıngır gezerim,

Vagonlarım sıralı,

Oyun alanına varmalı tekerlemesi ile çocukları oyun alanına yönlendirir.

Çekirge Oyunu oynanır. **(E2.5.)**

Oyunun Oynanışı: Çekirge oyununda bir grup, diğer grubun elindeki topu düşürmeyi; diğer grup da topu elden ele doluşturarak düşürmeden oyunda kalmasını amaçlar.

Oyuncular iki grup olurlar. İki grup ayrı ayrı sırtlarını dönerek birer daire oluşturur. Oyunu yöneten ve takip eden bir kişi topun verileceği grubu belirler. Belirlenen gruba top verilir ve topu sırtları birbirine dönükken arkalarında çevirmeye başlarlar.

Diğer grup top çeviren grubu şaşırtmak için "Düştü, düştü!" diye bağırır.

Gruptan biri topu düşürürse, topu düşüren kişi çekirge gibi zıplayarak diğer grubun çevresinde bir tam tur atar.

Topu diğer gruptan bir kişiye verir.

Bu sefer topu döndürme sırası o gruba geçer.

Oyun bu şekilde devam eder.

Oyun sonunda sırayla sınıfa geri dönülür.



Görsel 33



Görsel 34

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

[Sıra Bildiren Sayılar Ördek Yürüyüşü Oyunu](#) oynanır. Oyun önce 3 kişi ile oynanır ve oyunu 1. 2. 3. Bitirenlerin isimleri söylenir ve alkışlanır. Daha sonra 5 oyuncu seçilir ve oyun oynanır.

Öğretmen oyunda sıra bildiren sayılara dikkat çeker.

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- Sayıların sıra bildirdiğini nasıl anlıyorsunuz?
- Kaçınıcı katta oturuyorsun?
- Bir nokta seni nerelere götürdü?
- "En sevdiğin üç oyuncakçı sıraya koysan, en çok sevdiğin hangisi olurdu? İkinci en çok sevdiğin hangisi?"
- "Eğer bir sırada bekliyorsan, sabırlı olmak senin için neden önemli?"

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Sayıları ritmik olarak sayar. 5-6 resimden oluşan bir hikâye dizisi verilir (örneğin; sabah kalkış - kahvaltı - giyinme - okula gitme - sınıfa girme). Çocuklardan bu olayları doğru sıraya koymaları istenir. Ardından her sırayı "Birinci resimde ne oluyor?", "İkinci resimde kim var?" şeklinde açıklamaları teşvik edilir.

Destekleme: İhtiyaç duyan çocuklar için; görsel kartlar gösterilerek ve nesnelere kullanılarak bireysel çalışmalar yapılır. Karmaşık sıra sayıları yerine yalnızca "en öndeki / en arkadaki" kavramları çalışılır.

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

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih:13.5.2026

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı:

TADB. Dinleme

TAKB. Konuşma

Matematik Alanı

MAB6. Sayma

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

KAVRAMSAL BECERİLER

Temel Beceriler (KB1)

KB1.1 Saymak

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.14. Yorumlama Becerisi

KB2.14.SB1. Mevcut olay/konu/durumu incelemek

EĞİLİMLER

E2. Sosyal Eğilimler

E2.1. Empati

E2.4. Güven

E2.5. Oyunseverlik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK 13 SOSYAL-DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ TABLOLARI

2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)

SDB2.2. İşbirliği Becerisi

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

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

SDB2.3. Sosyal Farkındalık Becerisi

SDB2.3.SB3. Başkalarına karşı anlayış geliştirerek saygı göstermek

SDB2.3.SB3.G3. Farklılıklarla ilgili düşüncelerini paylaşır.

SDB2.3.SB3.G4. Farklılıklara saygı duyar.

SDB2.3.SB3.G5. Farklılıklarla ilgili değerleri savunur.

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

D5.1.3. 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.

D16 SORUMLULUK

D16.1. Kendine karşı görevlerini yerine getirmek

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

D20 YARDIMSEVERLİK

D20.2. Dayanışma ve fedakârlık göstermek

D20.2.4. Hastaların, yaşlıların ve özel gereksinimli bireylerin ihtiyaçlarına öncelik verir.

EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

OB6. VATANDAŞLIK OKURYAZARLIĞI

OB6.1.Vatandaşlığı Anlama

OB6.1.SB3. Farklılıklara saygı duymak

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı:

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

TADB.2.a. Dinledikleri/izledikleri materyaller ile ön bilgileri arasında bağlantı kurar.

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

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

TADB.2.e. Dinledikleri/izledikleri hakkında onaylama/reddetme gibi uygun tepkiler verir.

TADB.4. Dinledikleri/izledikleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyaller ve dinleme/izleme ortamına ilişkin görüşlerini yansıtabilme

TADB.4.a. Dinleme/izleme ortamını değerlendirir.

TADB.4.b. Dinledikleri/izledikleri materyallere ilişkin duygu ve düşüncelerini ifade eder.

TAKB.3. Konuşma sürecindeki kuralları uygulayabilme

TAKB.3.a. Konuşacağı konuyu planlar.

TAKB.3.f. Konuşmasında beden dilini kullanır.

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.

İÇERİKLER

Zıt: Aynı Farklı, Doğru-Yanlış

Sayı:16 Sayısı

Sözcükler: Empati, engelli, aynı, farklı

Materyaller: Hikaye kitabı, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, top, sandalye

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 [KURABIYE 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

[Engelliler Haftası Okul Öncesi Video](#), [Engelsiz Hayat Teknolojileri: Biraz Empati Eğitici Video](#) ve [Rehber Köpek \(Animasyon Kısa Film\)](#) izlenir.

"Haydi El Ele" oyunu oynanır. Bu oyunda çocuklar el ele tutuşarak daire oluşturur ve şarkı söyleyerek dönerler. Şarkı bittiğinde herkes birbirine sarılır. Oyun, farklı şekillerde (gözler kapalı, tek ayak üzerinde zıplayarak vb.) tekrarlanır.

[Tut Belimden Engelleri Aşalım Oyunu](#) oyunu oynanarak empati kurulmaya çalışılır.

İkişerli olacak şekilde 4 çocuk seçilir. Her iki çocuğun ayakları birbirine bantlanır, diğer çocukların da aynı şekilde bantlanır.(SDB2.2.SB4., E2.4.) Bir kutuya küçük toplar koyulur. Ayağı birbirine bantlanmış olan çocuklar birlikte hareket ederek aynı renkte topları alarak sandalyeden yapılmış engelleri aşarak diğer kutuya topları koyarlar.

(D9.2., E2.5.)

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.

Çocuklara bir film açılır ama sesi kısılır. Çocuklara çizgi filmin sesini duymadıklarını sorulur. Sonra ses açılır ve çocuklardan gözlerini kapatmaları istenir. (TADB.2.,TADB.4., KB2.14.,E2.1.)

Bir şey görüp görmediklerini sorar ve empati yapmaları sağlanır. Engelliler haftası hakkında konuşulur.

(TAKB.3.,D1.2.,D20.2.,OB6.1.)

Engeller doğuştan mıdır sonradan da oluşabilir mi diye sorulur ve bu konu hakkında konuşulur. "Engel" kavramının aslında bir engel olmadığı vurgulanır. (D5.1., SDB2.3.SB3.)

Engeli olan bireyler için yaşamlarını kolaylaştırmak için neler yapılabileceği hakkında düşünceleri sorulur ve her çocuğun söz hakkı alması sağlanır. Engellilere ilişkin semboller ve işaretler hakkında konuşulur.

Daha önce öğrenilen "[3 Aralık Dünya Engelliler Günü Parmak Oyunu](#)" oynanır.

PARMAK OYUNU

Bizler engelliyiz

Kimimiz duymaz

Kimimiz görmez

Kimimiz yürüyemez

Kimimiz değnek ile yürür

Ama bizler mutluyuz

Hepimiz biriz

[Dans Eden Damla - Engelliler Haftası için Hikâye](#) izlenir.

Sanat Etkinliđi için masalara geçilir. "Engelliler Haftası" sanat etkinliđi [Birlikte Aşalım Tüm Engelleri Çocuk Sarkısı](#) eşliğinde yapmaları için masalara yönlendirilir. (SNAB.4.)

[Leliko ile Saklambaç Oyunu](#) izlenir.

Çocuklarla saklambaç oyunu oynamak için açık alana sıra olarak çıkılır. Saklambaç Oyunu en az iki kişi ile oynanabilen fakat kalabalık bir grup ile oynanması tavsiye edilen bir oyundur.

İlk olarak oyuncular içinden sayışarak bir ebe belirlenir. Ebe olan kişi bir duvara ya da bir ağaca yaslanarak gözlerini kapatır. Bu süre içerisinde kesinlikle etrafına bakmaz.

Ebe, arkadaşlarının saklanması için içinden en fazla 50'ye kadar sayar. Ebenin kaçta kadar sayacağı oyunun başında oyuncularla ortak olarak belirlenir. Bu sürede de diğer oyuncuların saklanması beklenir.

Saymayı bitiren ebe yüksek ses ile "Önüm, arkam, sağım, solum ebe! Saklanmayan sobe!" der. Burada amaç, saklanan oyuncuların ebenin hemen yanı başında bekleyip sobelemesine engel olmaktır.

Aynı zamanda bu, ebenin saymayı bitirdiđini gösteren bir cümledir ve her ebe mutlaka saymayı bitirdikten sonra söylemelidir. Daha sonra gözlerini açarak saklanan kişileri bulmak için harekete geçer.

Her bulduđu kişiyi sayı saydığı duvara ya da ağaca o kişiden önce dokunarak sobeler. Ebe eđer gördüđu kişinin adını yanlış söyler ise diğer oyuncular yerlerinden çıkarak "Çanak, çömlek patladı!" der ve ebe olan kişi yeniden ebe olmak zorunda kalır.

Oyun sırasında oyuncular ebeyi şaşırtmak için çabalarlar. Tüm oyuncular saklandıkları yerden buldukları ya da kendileri çıkıp sobeledikleri zaman oyun son bulur. Ebe tarafından sobelenenler arasından sayışmaca yolu ile yeni ebe belirlenir.(E2.5.) Oyun bitiminde sıraya geçilir ve sessizce sınıfa gidilir.

Sınıftaki nesnelere (lego, kalem veya çubuk) 16 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 6 nesne gösterilerek 10 ve 6'in toplamı ile 16 sayısına ulaşıldığı vurgulanır. (MAB.1.) Çocuklardan 16 kere alkış yapmaları istenir. 10. alkışta kısa durulur, son 6 alkış "Onbir, oniki, onüç, ondört, onbeş, onaltı!" diyerek ritmik bir şekilde tamamlanır. Ardından parmaklarla havada dev bir "15" çizilir. Tahtada sayı dizisi görsel olarak hazırlanır. (... 10 - 11 - 12-13-14-15-16 ...). 15 sayısından önce ve sonra gelen sayılar çocuklara buldurulur. Çocukların düşünmeleri için '14'den önce hangi sayı gelir? Peki 14'den sonra hangi sayı gelir?' soruları yöneltilir ve doğru cevaplar birlikte tekrar edilir. (daha önce öğrenilen sayılar için de önceki ve sonraki sayılar buldurulur.) İleri geri ritmik sayma yapılır.

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliđi yaparken eđlendin? Neden?
- Empati nedir?
- Doğuştan mı sonradan mı engelli olunur?
- İmkanın olsa engelliler için ne yapmak isterdin?
- Hangi engeller var söyler misin?
- Engeli olan bireylerin hayatlarını kolaylaştırmak için neler yapabiliriz?
- Özel gereksinimi olan bireylere karşı nasıl davranmalıyız?

FARKLIlaştırma:

Zenginleştirme: Çocuklardan, herkesin rahatça yaşayabileceđi "engelsiz" bir dünya tasarımları istenir. Bu tasarımda, fiziksel engelleri ortadan kaldıran çözümlerin yanı sıra, sosyal ve duygusal engelleri de düşünebilirler.

Destekleme: Çocukların gözü bağlanır ve dokunarak bir nesneyi tanımlamaları istenir. Görmeden dokunarak yaşama deneyimi yaşatılır.

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: "El Ele Tutuşan Dünya" afişi yapılır. Çocuklar el baskılarını kullanarak büyük bir dünya resmi oluştururlar. Resmin üzerine "Farklılıklarımız Zenginliğimiz" sloganı yazılır ve okulun uygun bir yerinde sergilenir.

Engelli Bir Konuk Ağırlandırılır. Konuğun çocuklarla sohbet etmesi, deneyimlerini paylaşması ve sorularını yanıtlaması sağlanır.

ALTERNATİF LINKLER/ÖNERİLER

[Engelliler Haftası - Okul Öncesi Sanat Etkinliği](#)

[Mavi Sahil Hikâyesi](#)

[Özel Çocuklarımız Biz \(Özel Eğitim Şarkısı\) - Erdem Temel](#)

[Ödüllü Animasyon Kısa Film-Engelleri Aşalım!](#)

[Hayaller Engel Tanımaz Animasyon](#)

[Haydi Gel Arkadaş Olalım Şarkısı](#)

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih:14.5.2026

ALAN BECERİLERİ

Sosyal Alan

SBAB1. Zamanı Algılama ve Kronolojik Düşünme

SBAB2. Kanıta Dayalı Sorgulama ve Araştırma

SBAB4. Değişim Ve Sürekliliği Algılama

Fen Alanı

FBAB.6.Deney Yapma

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

KAVRAMSAL BECERİLER

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.14. Yorumlama Becerisi

KB2.14.SB1. Mevcut olay/konu/durumu incelemek

KB2.14.SB2. Mevcut olay/konu/durumu bağlamdan kopmadan dönüştürmek

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

EĞİLİMLER

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK 13 SOSYAL-DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ TABLOLARI

2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB3. Sözlü ya da sözsüz olarak etkileşim sağlamak

SDB2.1.SB3.G1. Sözlü/sözsüz etkileşimi fark eder.

SDB2.1.SB3.G2. Selam alacağı/vereceği kişiye yönelir.

SDB2.1.SB3.G3. Göz teması kurar.

SDB2.1.SB3.G4. Gülyüzün iletişime katkılarını fark eder.

SDB2.1.SB3.G5. Nazik bir ses tonu ile selam verir/ alır.

SDB2.1.SB3.G6. Konuşurken sesini ayarlar.

SDB2.1.SB3.G7. Konuşma hızını ayarlar.

DEĞERLER

D3 ÇALIŞKANLIK

D3.3. Araştırmacı ve sorgulayıcı olmak

D.3.3.3. Bilimsel, teknolojik alanlardaki gelişmelerle ilgili etkinliklere katılmaya 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

OB2. DİJİTAL OKURYAZARLIK

OB2.1. Dijital Bilgiye Ulaşma ve Dijital Bilgiyi Tanıma

OB2.1.SB1. Dijital bilgiye erişim yollarını bilmek

OB2.2. Dijital İletişimi Anlama

OB2. 2. SB1. Dijital ortamda iletişim araçlarını tanımak

OB2. 2. SB2. Dijital araçların gündelik hayattaki işlevlerini fark etmek

OB2. 2. SB3. Dijital iletişim araçlarını yaşına uygun süreyle kullanmanın önemini fark etmek

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Sosyal Alan

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.

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

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 nesnelerin ve mekânların zaman içerisinde değişen/değişmeyen özelliklerini açıklar.

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.e. Drama etkinliklerinde yaratıcı performans sergiler.

İÇERİKLER

Kavramlar:

Sözcükler: Telefon, telgraf, telsiz, mail, radyo, gazete, pul, postane, mektup, zarf, fax, duman, postacı

Materyaller: Çalışma kağıtları, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, ip, köpük tabak, ip, kürdan, pipet, şonil ya da rafya, taş

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 [KU-Çİ-Çİ Postacı Ritim Oyunu](#) 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

["Geçmişten Günümüze İletişim ve Haberleşmeyi Öğrenelim..."](#) "[Telefonun İcadı - Graham Bell - Okul Öncesi Eğitim](#)" ve "[Nane ile Limon - Haberleşme - Eğitici Film](#)" izlenir.

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Çocuklara "Siz en son kiminle konuştunuz ve nasıl konuştunuz?" diye sorulur. Her çocuğun konuşmasına özen gösterilir. Sohbet ilerledikçe, farklı araçların isimleri geçtikçe tahtaya bu araçların resimlerini yapıştırılır/yazılır/çizilir.

Geçmişte insanlar telefon yokken nasıl haberleşiyorlardı? Telefonu kim izat etmiştir? Telefon geldiğinde ilk ne demeliyiz? Mektup nedir? Mektubu kim dağıtır? Soruları sorulur ve konu ile ilgili sohbet edilir.

(SAB.6.,SDB2.1.SB3.,E1.1.)

"Sizce insanlar birbirine neden mesaj gönderir?" "Dijital mesaj nedir, bir mektuptan farkı nedir?" gibi açık uçlu sorularla sohbeti derinleştirir. Eski ve yeni iletişim araçları arasında karşılaştırma yapılır. (SAB.3.,SAB.7,D3.3.)

Yazının önemi üzerinde durulur. Adres belirtilirken sıra bildiren sayıların da kullanıldığının üzerinde durulur. 127.

Cadde ya da 2. Kat gibi

Telefonun üzerindeki numaralar hakkında konuşulur.

["Telefon Deneyi"](#) için masaya geçilir, iki köpük bardak, ip ve kürdan kullanılır. İç kısmına ise kürdan yerine pipet koyulur. (FAB.6.)

Zaman makinesi gibi davranarak geçmişe gidilir:

"Ben şimdi 1950'deyim, mektup yazıyorum."

"1980'deyim, sabit telefondan arıyorum."

"2020'deyim, görüntülü konuşma yapıyorum." gibi canlandırmalar yapılır. (SNAB.4.e.)

Her dönem için bir yada iki çocuk gönüllü olur ve birlikte mini rol oynanır.En sonda çocuklara "Siz olsaydınız hangisini seçerdiniz?" sorusu yöneltir.

["Haberleşme"](#) ile ilgili bilmeceler gerektiğinde ipuçları verilerek sorulur. [Postacı Fare Hikâyesi](#) izlenir.

Çocuklar ["Nostaljik Telefon"](#) sanat etkinliği ["Telefon Bip Bip - Alo Kim Arıyor Şarkısı"](#) eşliğinde yapmaları için masalara yönlendirilir. (SNAB.4.ç.)

AÇIK ALANDA OYUN

Çocuklar bahçeye sıra olarak çıkarlar. Otuz Taş Oyunu oynanır. (E2.5.)

Oyunun Oynanışı: Oyun en az 4 oyuncu ile oynanabilir. Ana sınıfı seviyesinde taş sayısı azaltılabilir. Öncelikle oyuncular bilye büyüklüğünde otuz adet taş toplar. Oyuncular kimin oyuna daha önce başlayacağını belirlemek için aralarında sayışma yapar.

Oyuna ilk başlayacak olan oyuncu, taşların hepsini iki elinin avucuna doldurur ve yavaşça yere bırakır. Daha sonra yerdeki taşları hareket ettirmeden ve birbirine değdirmeden dikkatlice tek tek toplar.

Herhangi bir taş hareket ederse oyun sırası diğer oyuncuya geçer. Taşlar bitene kadar oyun devam eder. Oyun sonunda her oyuncu topladığı taşları sayar.

En fazla taş toplayan oyuncu oyunun kazananı olur. Oyuncular toplanan taşları puanlayarak da oyunun kazananını belirleyebilir.Oyun sonunda sessizce sınıfa çıkılır.



Görsel 123



Görsel 124

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

Çocuklara boş A4 sayfası dağıtılır.Çok sevdikleri birine mektup yazmaları, mektubun sonuna da isimlerini yazmaları istenir.

[Mektup Var Mektup Var Oyunu](#) için çocuklar sandalyelerinde karşılıklı otururlar.

Öğretmen karşılıklı iki çocuğun ismini söyleyerek "Mektup var Mektup var denye Mektup var" Der. İsmi söylenen iki çocuk karşılıklı yer değiştirir. (E2.5.)

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- Haberleşme araçları hangileridir?
- Haberleşme araçları ile nasıl haberleşiriz?
- Pul nedir?
- Mektup yazmak neden özeldir?"
- Birine mesaj yazarken nelere dikkat etmeliyiz?
- Sizce dijital konuşmalar gerçek sohbetin yerini tutar mı?
- Sevdiğin bir arkadaşın sana mektup yazsa ne hissedersin?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocuklara boş kutular, tuvalet kağıdı ruloları, alüminyum folyo, düğmeler gibi çeşitli artık materyaller verilir. "Hayalinizdeki iletişim aracını tasarlayın!" denir.Tasarımlarını tamamladıktan sonra, araçlarının ne işe yaradığını, kimlerle iletişim kurmayı sağladığını ve hangi yeni özellikleri olduğunu arkadaşlarına anlatmaları istenir.

Destekleme: İhtiyaç duyan çocuklar için; bireysel çalışma yapılır. Görsel kartlar kullanılarak konu pekiştirilir.

[Hafıza Oyunu](#) oynanır.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Evde duygu ve düşüncelerini bir aile büyüğüne yazdırarak, ailesi ile birlikte postaneye giderek atması istenir.Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

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

Toplum Katılımı: Postane varsa okul dışı öğrenme kapsamında gezi düzenlenebilir.

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

[Telefon / Televizyon - Hareketli Sayfa - Okul Öncesi Eğitim](#)

[Postacı Ayı Hikâyesi](#)

["Bak Postacı Geliyor Şarkısı"](#)

BAK POSTACI GELİYOR

Bak postacı geliyor, selam veriyor
Herkes ona bakıyor, merak ediyor
Çok teşekkür ederim postacı sana
Çok sevinçli haberler getirdin bana
Bugün yalnız bu kadar, darılmayınız
Yarın yine gelirim hoşça kalınız.
Haydi git güle güle, uğurlar olsun.
Ellerin dent görmesin kısmetle dolsun

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih:15.5.2026

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı

TADB. Dinleme

TAE0B. Erken Okuryazarlık

Matematik Alanı

MAB1. Matematiksel Muhakeme

MAB2. Matematiksel Problem Çözme

MAB4. Veri İle Çalışma ve Veriye Dayalı Karar Verme

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

KAVRAMSAL BECERİLER

Temel Beceriler (KB1.)

KB1.4 Çizmek, KB1.9 Ölçmek, KB1.12 Kaydetmek

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

EĞİLİMLER

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

E3.4. Analitik Düşünme

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK 13 SOSYAL-DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ TABLOLARI

2.3. ORTAK/BİRLEŞİK BECERİLER (SDB3)

SDB3.3. Sorumlu Karar Verme Becerisi

SDB3.3.SB1. Problemleri tanımlayıp çözmek

SDB3.3.SB1.G1. Karşılaştığı problemi tanımlar.

SDB3.3.SB1.G2. Problem ile ilgili sorular sorar.

SDB3.3.SB1.G3. Çözüm yollarını dener.

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

OB1.1. Bilgi İhtiyacını Fark Etme

OB1.1.SB2. Bilgi türlerini fark etmek (sanatsal, gündelik vb.)

OB1.2. Bilgiyi Toplama

OB1.2.SB1. İstenen bilgiye ulaşmak için kullanacağı araçları belirlemek

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı

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.

TAEOB.1. Yazı farkındalığına ilişkin becerileri gösterebilme

TAEOB.1. b. Yazı yönünü gösterir.

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.

Matematik Alanı

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

MAB.4.a. Nesnelere ölçülebilir özelliklerine ilişkin çıkarımda bulunur.

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

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

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.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.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.

İÇERİKLER

Kavramlar:

Miktar: Ağır Hafif

Sözcükler: Tartı, terazi, kefe, ölçmek

Materyaller: Çalışma kağıtları, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, askılık, ip, kağıt bardak, su, su kabı, kavanoz kapağı, vida vb. küçük oyuncaklar, kağıt rulo

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf-Açık Alan

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 [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. Öğrenme merkezlerine ağır-hafif ile ilgili görseller ve nesnelere 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

[Ağır-Hafif Eğitici Video](#), "[Hafif Ağır Kavramlarını Öğreniyoruz Eğitici Video](#)" ve [Kurabiye Evi - Eğitici Film \(Ağır-Hafif\)](#) izlenir.

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

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.Bugün sizlerle nesnelere ilginç bir özelliğini keşfedeceğiz. (E1.1.) Bazı şeyler çok ağır, bazıları ise çok hafif!" diyerek konuya giriş yapılır. Çocuklarla ağır hafif kavramı hakkında sohbet edilir.Ağır ve hafif olan şeyler neler olabilir? Diye sorulur. (OB1.1.)Ağır olanları kaldırmak veya hareket ettirmek daha fazla çaba gerektirir. Örneğin: Bir taş, büyük bir kitap, dolu bir su şişesi, bir araba vb.

Hafif olanları kaldırmak veya hareket ettirmek daha az çaba gerektirir. Örneğin: Bir tüy, boş bir kağıt, bir balon, bir yaprak vb.

Tüy hafiftir ama kalem tüye göre ağırdır yalnız kalem kitaba göre hafiftir. Peki bu nesnelere ağır mı yoksa hafif mi olduğunu nasıl anlarız? Diye sorulur. Beyin fırtınası yapılır.(KB2.5.,SDB3.3.SB1.)

Kaldırarak: Bir nesneyi kaldırmaya çalıştığımızda, eğer çok çaba gerektiriyorsa muhtemelen ağırdır. Kolayca kaldırabiliyorsak hafiftir.

Tartarak: Bir nesnenin ağırlığını ölçmek için bir terazi kullanabiliriz. Daha yüksek bir sayı, nesnenin daha ağır olduğu anlamına gelir.

Karşılaştırarak: İki nesneyi yan yana koyup kaldırdığımızda, hangisinin daha fazla çaba gerektirdiğini hissedebilirsiniz. Daha fazla çaba gerektiren daha ağırdır. (OB1.2.SB1.,E3.4.)

Çocuklar bir eline çalışma kitaplarını diğer ellerine ise bir tane kuru boya alırlar ve karşılaştırarak hangisinin hafif hangisinin ağır olduğunu anlamaya çalışırlar. (MAB.4.,E3.1.)

Yine oturdukları sandalyeyi kaldırır, sonra da masayı kaldırmaya çalışırlar. Hangisinin hafif hangisinin ağır olduğunu anlamaya çalışırlar.

[Okul Öncesi Ağır Hafif Kavramı Etkinliği için Eşit Kollu Terazi Yapımı](#) için masalara geçilir.

Ardından, bardak, elbise askısı ve ip alınarak bunlarla nasıl bir terazi yapılabileceği sorulur. İki adet pet bardağa sivri uçlu kalem yardımıyla karşılıklı delikler açılır. Eşit uzunlukta kesilen ipler deliklerden geçirilir. Pet bardaklar eşit uzunlukta ipler yardımıyla elbise askısının sağına ve soluna sabitlenir. Askı bir yere asılır. Sınıfta hangi nesnelere ağırlığını bu teraziyle ölçerek karşılaştırabiliriz? sorusu sorulur. (KB1.9)

Çocukların legolar, pastel boyalar, taş, pamuk, oyuncaklar vb. nesnelere sırayla terazide tartarak ağırlıklarını hakkında fikir sahibi olmalarına ve nesnelere ağırlıkları hakkında fikir sahibi olmalarına rehberlik edilir. (MAB.14.)Çocuklar ölçüm sonuçlarını gözlem defterlerine/kağıda (resimle) kaydeder. (MAB.12.,KB1.12)

Daha sonra çocuklara elimizde tartmak mı terazi ile tartmak mı daha doğru sonuç verir diye sorulur. (MAB.7.) Ardından ağırlıkları birbirinden net olarak ayırt edilebilecek üç nesne (örneğin; pamuk, taş, lego vb.) seçilerek çocukların bu nesnelere ağırlıklarına göre sıralamalarına rehberlik edilir.

Ađır Hafif Tekerlemesi söylenir.

AđIR HAFİF TEKERLEMESİ

Bugün çantam çok ağır,
Kolaysa gel sen kaldır.
Hafif olmasını isterim,
Kolayca taşır, gezerim.

[Harika Bir Fikir Hikaye](#) kitabı öğretmen tarafından tanıtılır. Yazarı, çizeri, kaç sayfadan oluştuđu söylenir. Hikaye kitabı etkileşimli okunurken hikaye yarıda bırakılır ve çocuklardan tamamlamaları istenir. (TADB.4., TAEOB.1., TAEOB.5.)

Daha sonra çocuklar küçük gruplara ayrılır. Her grubun okunan hikâyeyi tekrar anlatması ve her çocuğun hikâyesinin bir kısmının resmini çizmesi istenir. (KB1.4) Hazırlanan çizimler olay sırasına göre sıralanır ve sayfalar birleştirilir. (TAEOB.6., SNAB.4.e.)

[Şişman Kral ve Tüyden Hafif Prenses](#) ritim çalışması yapılır. (SNAB.2., SNAB.4.e.)

Bahçeye sıra olarak çıkılır. Öğretmen farklı ađırlıktaki nesnelere göstererek çocuklardan "ađır" veya "hafif" demelerini ister. Daha hareketli bir versiyonunda, öğretmen "ađır" dediğinde çocuklar yavaş hareketler yapar, "hafif" dediğinde ise hızlı ve zıplayarak hareketler yaparlar.

Bahçeye sıra olarak çıkılır. Öğretmen farklı ađırlıktaki nesnelere göstererek çocuklardan "ađır" veya "hafif" demelerini ister.

Daha hareketli bir versiyonunda, öğretmen "ađır" dediğinde çocuklar yavaş hareketler yapar, "hafif" dediğinde ise hızlı ve zıplayarak hareketler yaparlar. (E2.5.)

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEđERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliđi yaparken eğlendin? Neden?
- Masa mı hafiftir kalem mi hafiftir?
- Taş mı ađırdır pinpon topu mu?
- Dünyada her şey çok ađır olsaydı ne olurdu?
- Nesnelere ađırlıklarını nasıl ölçebiliriz?
- Terazide yapmak için hangi malzemelere ihtiyacımız oldu?
- Nesnelere tartmak için terazide yerine başka ne kullanılabilir?
- Terazide dengelemek için neler yapabiliriz?
- Terazide hangi taraf daha ađır geldi? Neden?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çeşitli nesnelere resimleri hazırlanır. Çocuklara: "Hangisi daha ađırdır?", "Hangisi hafiftir?" gibi sorular sorulur.

Destekleme: Bireysel olarak görsel kartlarda kullanarak konu pekiştirilir ve etkinlikte yardımcı olunur. Kutunun içinde hafif (pamuk, tüy) ve ađır (taş, metal kaşık) nesnelere bulunur. Çocuklar gözleri kapalı şekilde kutuya ellerini sokarlar, "ađır mı hafif mi?" tahmini yaparlar. Her nesne sonrasında açıp bakarlar, deneyimlerini anlatırlar.

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

[Robidik Ađır-Hafif'i Öğretiyor Eđitici Film](#)

[Hafif-Ađır Kavramı Eđitici Video](#)

[Gaga'nın Havuzu Eđitici Film.](#)

[Kare-Hafif Ađır Şarkısı](#)

[Taş Devri Modası Hikayesi](#)

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 18.5.2026

ALAN BECERİLERİ

Sosyal Alanı

SBAB1. Zamanı Algılama ve Kronolojik Düşünme

SBAB16. Eleştirel ve Sosyolojik Düşünme

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Hareket Ve Sağlık Alanı

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

HSAB2. Aktif ve Zinde Yaşam İçin Sağlık Becerileri

HSAB3. Harekete İlişkin Sosyal/Bilişsel Beceriler

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)

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

EK 13 SOSYAL-DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ TABLOLARI

2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB2. Duygu, düşünceleri ifade etmek

SDB2.1.SB2.G1. Duygu ve düşüncelerini fark eder.

SDB2.1.SB2.G2. Duygu ve düşüncelerini ifade etmek için uygun zaman ve ortamı belirler.

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.SB1. Sosyal ipuçlarını dikkate almak

SDB2.3.SB1.G1. Sözel ve sözel olmayan sosyal ipuçlarının etkisini fark eder.

SDB2.3.SB1.G2. Sözel ve sözel olmayan sosyal ipuçlarını tanır.

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.

D19.2.5. Bilim, sanat, spor ve kültür alanında ülkesini temsil edenleri takdir eder.

EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

OB5. KÜLTÜR OKURYAZARLIĞI

OB5.1.Kültürü Kavrama

OB5.1.SB1. Kültürel kavramları tanımak

OB5.1.SB3. Kendi kültürünü fark etmek

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.

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.c. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.

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

HSAB.6.f. Grup içinde sorumlu olduğu hareketi yapar.

HSAB.9. Aktif ve sağlıklı yaşam için hareket edebilme

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

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.

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

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

İÇERİKLER

Kavramlar:

Sözcükler: Milli Mücadele, sınır, savaş, düşman, şehit, vapur, Samsun ili, kanun

Materyaller: Hikaye kitabı, boya kalemleri, etkinlik sayfası, makas, yapıştırıcı, top, ip, bayrak, ritim çubukları ve sopa

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 [19 Mayıs Ritim ve Beden \(Okul Öncesi Ritim ve Beden\)](#) ve [Dağ Başını Duman Almış \(Gençlik Marşı\) Bayrak Gösterisi](#) 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

[19 Mayıs Nedir ve Neden Kutlanır?](#) [19 Mayıs Nedir? Neden Kutlanır?](#) [Neden Gençliğe Armağan?](#) ve [Spor Dallarını Okul Öncesi - Çocuklar İçin Sporlar](#) izlenir.

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir. Bugün ayın kaçı? Hangi gündeyiz? Neden bugün farklı sizce? Diye sorulur. Çocuklar fikirlerini söyler. Öğretmen hava durumunu gösterir, çocuklarla birlikte dışarıyı gözlemler.

"Bugün hava nasıl bakalım pencereden? Güneş mi var, bulut mu?" gibi sorularla çocukların dikkati çekilir ve sohbeti başlatılır. "Biliyor musunuz çocuklar, tam da böyle bir günde Atatürk 19 Mayıs 1919 yılında Samsun'a çıktı ve Kurtuluş Savaşı'nı başlattı (E1.2.) ve bu günü gençlerimize armağan etti denir.

(SAB.1.,SAB.20.,KB2.8.,OB5.1.,E3.5.,D19.1.)

Çocuklara renkli Türkiye haritası gösterilir: "Bakın burada İstanbul var. Atatürk, Bandırma Vapuru ile buradan yola çıktı ve buraya, Samsun'a ulaştı. Ne cesaret ama değil mi?" (D19.2.)

"Siz olsaydınız Atatürk'e ne söylemek isterdiniz?"

"Sizce cesaret nedir?"

"Kendi ülkemizi sevmek ne demek olabilir?"

"Gençlik" ve "Spor" kavramları hakkında beyin fırtınası yapılır. Çocukların aklına gelen kelimeler tahtaya veya büyük bir kağıda yazılır (enerji, hareket, oyun, sağlık, yarışma, arkadaşlık vb.). Bu kelimelerle basit bir kavram haritası oluşturulur.

Çocuklara "Siz de büyüyünce genç olacaksınız. Sizce genç olmak nasıl bir şey? Neler yapmak istersiniz?" gibi sorular sorarak onların hayallerini ve düşüncelerini paylaşmalarına teşvik edilir. (SDB2.1.SB2.)

Peki hiç spor yaptınız mı? Koşmak, zıplamak, top oynamak size neler hissettiriyor? Vücudumuz için spor yapmak neden önemli olabilir? gibi sorularla sporun faydaları üzerine kısa bir sohbet edilir. Bildikleri sporcular (Farklı spor dallarında) hakkında konuşulur. (D19.2.5.,SDB2.3.SB1.)

Her çocuk en sevdiği spor dalının resmini çizer. Çizimlerini tamamladıktan sonra sırayla gelip hangi spor dalını çizdiklerini ve neden sevdiklerini arkadaşlarına anlatırlar. (HSAB.9.)

Masaya geçilir ve küçük bulmacalar ile [Okul Öncesi 19 Mayıs Etkinlik Örneği - Bandırma Vapurunun Yolculuğu](#) anlatılır. [Atatürk Parmak Oyunu](#) söylenir ve bilmeceler sorulur.

ATATÜRK NE DEDİ?

Bir elin nesi var

İki elin sesi var

Atatürk size ne dedi?

Güçlü olun dedi

Karınca gibi çalışın

Birbirinizi sevin dedi

[Mustafa Kemal Atatürk ve Spor Hikâyesi](#) izlenir. Çocuklar [19 Mayıs](#) ile ilgili sanat etkinliğini [19 Mayıs Şarkısı](#) eşliğinde yapmaları için masalara yönlendirilir. (SNAB.4.ç.)

Çocuklar açık alana sıra olarak çıkarlar. **Kaleden Kaleye Oyunu** oynanır. (E2.5.)

Oyunun Oynanışı: Oyuna başlamadan önce oyuncular en az iki gruba eşit şekilde ayrılırlar ve belirli bir mesafede grup sayısı kadar kale oluşturulur.

Oyuncular, top ile istedikleri kaleye gol atmaya çalışırlar. (HSAB.1.) Bütün oyuncular kendi takımları adına atış yaptıktan sonra en az gol yiyen takım oyunun kazananı olur. (HSAB.6. HSAB.13.) Oyun sonunda sırayla sınıfa geri dönülür.

***(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?
- Atatürk Kimdir?
- 19 Mayıs Nedir?
- 19 Mayıs kimlere armağan edilmiştir?
- Sen hangi spor dalını seviyorsun?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocuklar bayramı anlatan bir afiş yaparlar. Bayrağı boyarlar, pamukla bulut süslerler, "19 Mayıs" yazısını yapıştırarak afiş hazırlarlar.(Poster de hazırlanabilir.)

Destekleme: Makas çalışmalarında destek olunur. Görsellerle konu pekiştirilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere haber mektubu ile o gün işlenen konu hakkında bilgilendirme yapılır. 19 Mayıs Kutlamalarına çocukları ile birlikte katılmaları istenir. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

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

Toplum Katılımı: 19 Mayıs ile ilgilenen afiş/poster okulun uygun bir yerinde sergilenir.

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

[Spor Branşlarını Öğreniyorum / 27 Farklı Branş Tanıtımı](#)

[Sağlıklı Yaşam - Spor Yapmak Eğitici Film](#)

[Spor Dallarını Öğreniyorum - Aynanın Kuklaları Yarışıyor - Eğlenceli Eğitici Çocuk Videosu](#)

Evde Spor (Sabah Sporu)

19 Mayıs Şarkısı

19 MAYIS ŞARKISI

19 Mayıs günü

Atam çıktı Samsun'a

Ülkemizi kurtardı

Mustafa Kemal Paşa

Bandırma vapuruyla

İstanbul'dan Samsun'a

Başladı yolculuğu

Kurtuluş Savaşı'nda

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih:20.5.2026

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı

TAE0B. Erken Okuryazarlık

Fen Alanı

FBAB.6.Deney Yapma

Sanat Alanı

SNAB2. Sanat İnceleme

SNAB3. Sanata Değer Verme

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

KAVRAMSAL BECERİLER

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)

EĞİLİMLER

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK 13 SOSYAL-DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ TABLOLARI

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.

2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)

SDB2.2. İş Birliği Becerisi

SDB2.2.SB1. Kişi ve gruplarla iş birliği yapmak

SDB2.2.SB1.G1. İş birliği yapmak istediği kişi ve akran grupları ile iletişim kurar.

SDB2.2.SB1.G2. Gerekliğinde kişi ve gruplarla iş birliği yapar.

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

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

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

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

OB4.2.Görseli Yorumlama

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

OB4.4.Görsel İletişim Uygulamaları Oluşturma

OB4.4.SB2. Özgün görseller oluşturmak

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı

TAEOB.1. Yazı farkındalığına ilişkin becerileri gösterebilme

TAEOB.1. a. Görsel semboller arasından yazıyı gösterir.

TAEOB.1. b. Yazı yönünü gösterir.

TAEOB.5. Okuma öncesi becerileri kazanabilme

TAEOB.5.a. Kitabın temel unsurlarını bilir.

TAEOB.5.b. Uygun okuma şeklini bilir.

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.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:

Zıt: Derin siğ

Sözcükler: Derin, siğ, işbirliği

Materyaller: Çalışma kağıtları, boya kalemleri, fon kartonu, 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 [Hamsi Koydum Tavaya 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

[Kare - Derin Siğ - Eğitici Film](#) ve [Balıklar Nasıl Nefes Alır? Denizler ve Okyanuslar - Eğitici Film](#) izlenir.

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir. Çocuklara "Denizde olsaydınız ne görmek isterdiniz?" diye sorularak sohbet başlatılır. Derin ve siğ kavramlarını temsil eden görselleri gösterilir. "Derin ne demek olabilir?", "Siğ ne anlama gelir?" gibi sorularla çocukların düşünceleri alınır. Sınıfta derin ve siğ olabilecek nesnelere bulunarak kavramlar somutlaştırılır (örneğin, derin bir kutu, siğ bir tabak). Çocuklarla derin siğ kavramı hakkında sohbet edilir.

Öğretmen iki farklı derinlikte kap getirir. İkisine de su koyar. Abeslang çubuğu önce derinliği az olan su kabının içine koyar ve çıkardığında ıslanan kısmın sonuna çizgi çeker. Daha sonra derinliği fazla olan kaba su koyar ve başka bir abeslang çubuk içine koyar ve çıkardığında onun da ıslanan kısmın sonuna çizgi çeker. İki abeslang çubuk karşılaştırılır ve incelenir. (FAB.6)

Çocuklara hiç denize gidip gitmedikleri sorulur. Denizde de kıyının siğ olduğu ve suyun ayaklarımıza kadar geldiği, ilerledikçe ise derinleştiği söylenir.

Bedri Rahmi Eyüboğlu'nun "Balıklar" adlı tablosu çocuklara gösterilir. (OB4.1.) "Bu resimde hangi renkleri görüyorsunuz?", "Balıklar nasıl çizilmiş?", "Bu resim size ne anlatıyor olabilir?", "Bu balıklar nerede yaşıyor olabilir (derinde mi, siğda mı)?" gibi sorularla çocukların gözlem yetenekleri ve hayal güçleri desteklenir.

(SNAB.2., SNAB3., OB4.2., OB4.4., E3.1.) Denizde yaşayan canlılar sorulur ve balıklar hakkında sohbet edilir.

[Yüzyüz Masalı](#) okunur. Kitabın görselleri veya kapağından yola çıkarak merak uyandıracak sorular sorulur. "Bu kitabın kapağında ne görüyorsunuz? Sence bu balık ne yapıyor olabilir?" vb. Kitabın ismi parmakla gösterilerek okunur. Yazarı ve çizerinin isimleri yine aynı şekilde okunur. Etkileşimli okumaya geçilir. Okuma sırasında durularak çocuklara sorular sorulur tahminlerde bulunmaları istenerek onların kitapta geçen olay ve karakterlere tepki vermeleri sağlanır, hedef sözcükler belirlenerek yeni sözcükler kullanılır. "Sen olsan bu problemi nasıl çözerdin?" gibi sorular sorulur. (KB2.3.) Kitap okunurken resimler gösterilerek görsel okuma desteklenir.

(TAE0B.1., TAE0B.5.)

Masalara geçilir. Yüzyüz afiş çalışması [Bir Balık Olsaydım Şarkısı](#) eşliğinde yapılır. Çocuklara büyük boy fon kartonu, küçük kırmızı balıklar, bir adet küçük siyah balık kağıtları dağıtılır. Küçük balıklar fon kartonuna yapıştırılarak büyük bir balık oluşturulur. Siyah balık da büyük balığın gözü olacak şekilde yapıştırılır.

(SNAB.4., SDB1.2.SB2., SDB2.2.SB1., SDB2.2.SB2.)

Çocuklar açık alana sıra olarak çıkılır.

[Kırmızı Balık](#) oyunu [Kırmızı Balık Şarkısı](#) söylenerek oynanır. Oyun bitiminde sıraya geçilir ve sessizce sınıfa gidilir. (E2.5.)

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?

- En çok hangi etkinliđi yaparken eđlendin? Neden?
- Yüzyüz hangi renktedir?
- Yüzyüz'ün arkadaşları hangi renktir?
- Tek başına kalan Yüzyüz deniz altında hangi canlılarla karşılaştı?
- Yüzyüz yeni arkadaşlarıyla nasıl yüzdü? Neden?
- Sen Yüzyüz olsaydın büyük balıklardan kurtulmak için nasıl bir plan yapardın?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocuklara farklı balık türlerinin yaşamlarını, beslenme alışkanlıklarını ve yaşadıkları ortamları gösteren kısa belgesel kesitleri izletilebilir. Bu, çocukların balıklar hakkında daha detaylı bilgi edinmelerini sağlar.

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 LİNKLER/ÖNERİLER

[Küçük Denizciler Balina Avcılarının Peşinde Hikayesi](#) Erken Çocukluk Eğitimi (EÇE) Hikaye Kitapları

[Balıklar Nasıl Nefes Alır? - Prof. Güğü - Eğitici Video](#)

[Balık Yakalama El Göz Koordinasyonu Oyunu](#)

[Mavi Balık Şarkısı](#)

[Kağıttan Balık Nasıl Yapılır? Sanat Etkinliđi](#)

[Kare - Derin Siğ Şarkısı](#)

[Beş küçük Balık Çocuk Şarkısı - Onur Erol](#)

[Hamsi Şarkısı](#)

HAMSIYİ KOYDUM TATATAVAYA ŞARKISI

Hamsiyi Koydum tata tavaya

Sıcradı Gitti ha ha havaya

Hamsini gözleri ışıl ışıl

Uykuya daldı mışıl mışıl

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 21.5.2026

ALAN BECERİLERİ

Sanat Alanı

SNAB1. Sanat Türlerini ve Tekniklerini Anlama

SNAB2. Sanat İnceleme

SNAB3. Sanata Değer Verme

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Matematik Alanı

MAB6. Sayma

Müzik Alanı

MSB2. Müziksel Söyleme

KAVRAMSAL BECERİLER

Temel Beceriler (KB1)

KB1.1 Saymak

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.14. Yorumlama Becerisi

KB2.14.SB1. Mevcut olay/konu/durumu incelemek

KB2.14.SB2. Mevcut olay/konu/durumu bağlamdan kopmadan dönüştürmek

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

EĞİLİMLER

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

E3.6. Özgün Düşünme

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK 13 SOSYAL-DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ TABLOLARI

2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB2. Duygu, düşünceleri ifade etmek

SDB2.1.SB2.G2. Duygu ve düşüncelerini ifade etmek için uygun zaman ve ortamı belirler.

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

DEĞERLER

D7 ESTETİK

D7.1. Duyusal derinliği anlamak

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

D7.1.2. Güzelliğin göreceli 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.

D16 SORUMLULUK

D16.1. Kendine karşı görevlerini yerine getirmek

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

D19 VATANSEVERLİK

D19.2. Millî kimliğini tanımak

D19.2.5. Bilim, sanat, spor ve kültür alanında ülkesini temsil edenleri takdir eder.

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

OB4.3. Görsel Hakkında Eleştirel Düşünme

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

OB4.3.SB3. Görsel üzerinden akıl yürütmeye ulaştığı çıkarımları yansıtmak

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Sanat Alanı

SNAB.1. Temel sanat kavramlarını ve türlerini anlayabilme

SNAB.1.a. Temel sanat türlerini anlamına uygun söyler.

SNAB.2. Sanat eseri inceleyebilme

SNAB.2.a. Sanat eserine odaklanır.

SNAB.2.b. Sanat eserinde gördüklerini söyler.

SNAB.2.c. 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.

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.

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:

Sayı:17 Sayısı

Sözcükler: Sanat, sanatçı, sergi, tablo, tuval, heykel, müze, galeri

Materyaller: Çalışma kağıtları, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, mandal, 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 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 [YONGA - Humba Leyi Ya - Okul Öncesi Şarkılar - Ritim Oyunu](#) 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

[Sanat nedir? - Eğitici Video](#), [Çizim Nedir? - Meraklı Turşu - "Bu Ne Biçim Sanat?" Serisi](#), [Sanat Dallarını Öğreniyorum Eğitici Film](#) ve [Kaplumbağa Terbiyecisi Osman Hamdi Bey Kimdir?](#) izlenir.

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.

Çocuklara "Sanat nedir biliyor musunuz?" Diye sorulur. Sanat, insanların duygularını ve düşüncelerini renklerle, sözlerle, müzikle ya da heykelle anlatmasıdır. Bir de bu işi çok iyi yapan sanatçılar var! Ressamlar, şairler, müzisyenler..." (SNAB.1.)

Çocuklara birkaç ünlü sanatçı resmi gösterilir."Bugün size özel bir ressamı tanıtacağım: (D19.2.) Osman Hamdi Bey! O sadece bir ressam değil, aynı zamanda bir bilim insanı ve müze kurucusuydu. Şimdi onun en ünlü tablolarından birine bakalım." Denir ve "Kaplumbağa Terbiyecisi" tablosu gösterilir. (SNAB.2.,E3.1.)

- "Bu tabloda neler görüyorsunuz?"
- "Sizce bu adam ne yapıyor olabilir?"
- "Kaplumbağalar ne yapıyor sizce?"
- "Neden yanında müzik aleti var?"

Çocukların cevapları alınır. (OB4.2.,OB4.3.,E3.6.,D7.1.,SDB2.1.SB2.) Çocuklara "Bu tabloda bir adam kaplumbağaları eğitmeye çalışıyor. Elinde bir müzik aleti var. Sabrın, çalışmanın ve sevginin önemini anlatıyor. Osman Hamdi Bey, bu tabloyla bize diyor ki: Bazen öğretmek ve öğrenmek zaman alır, ama sevgi ve sabırla her şey güzelleşir." Sanatçıların sanatlarını sanat müzesi ya da sanat galerisinde sergiledikleri söylenir.

(SNAB.3.,KB2.14.,D7.2.)

Sanat Etkinliği için masalara geçilir. [Kaplumbağa Terbiyecisi - Osman Hamdi Bey](#) sanat etkinliği [Osman Hamdi ve Kaplumbağalar Şarkısı](#) eşliğinde yapılır.

[Ressam Tavşan - Sesli Masallar](#) izlenir.

Daha önce öğrenilen [Renkler Şarkısı \(Ben Bir Küçük Ressamım\)](#) şarkısı önce öğretmen tarafından söylenir, sonra çocuklar tarafından tekrar edilir. (SNAB.4.)

RENKLER ŞARKISI

Ben bir küçük ressamım
Pembe sarı boyarım
Yeşil yeşil ormanlar
Mavi mavi denizler
Turuncudur portakal
Gökte sarı güneş var

Fırça kalem ve kağıt
Olmazsa resim olmaz
Renklerle oynamaktan
Hiçbir çocuk sıkılmaz

En sevdiğim renklerle
Kırmızıyla beyazdır
Ay yıldızlı bayrağım
Kırmızıyla beyazdır

[Mandallarla Sayı Eşleştirme Oyunu](#) için parkur hazırlanır. (E2.5.)

Parkurun sonunda masada abeslang çubuklarında renkli daireler ve üzerinde sayı yazan mandallar bulunur. Sınıftan iki çocuk seçilir ve aynı anda parkura başlanır.

Parkur sonunda çocuklar her bir abeslang çubuktaki renkli daireleri sayar ve doğru mandalı takar.

Öğretmen masaya her bir çocuk için A4 kağıdı, kağıdın yanına da kalem koyar. Müziği açar ve çocuklar dans ederek masanın etrafında dönerler. Müzik durduğu anda çocuklar hangi kağıt önlerinde ise ona resim çizmeye başlar. Öğretmen müziği tekrar açtığında çocuklar kalemleri bırakılır ve tekrar dans ederek masa etrafında dönmeye başlarlar.

Sınıftaki nesnelere 17 adet lego, kalem ya da çubuk seçilir ve çocukların görebileceği şekilde yan yana dizilir. Çocuklarla birlikte nesnelere tek tek sayılır. 10. nesneye gelindiğinde öğretmen kısa bir duraklama yaparak "Buraya kadar saydıklarımız bir 10'luk grup oldu." der ve bu 10 nesneyi bir kutunun ya da çemberin içine alır. Dışarıda kalan 7 nesne çocuklarla tekrar sayılır. "Demek ki 17 sayısı, 10 nesne ve 7 nesnenin bir araya gelmesiyle oluşuyormuş." denir. 10 ve 7'nin birlikte 17 ettiği çocukların anlayabileceği şekilde somut olarak gösterilir. (KB1.1., MAB.1.) Ardından çocuklardan 17 kere parmak şıklatma / dizlerine hafifçe vurma hareketi yapmaları istenir. İlk 10 hareketten sonra kısa bir durulur ve "10'a kadar geldik, şimdi kalanları sayalım." denir. Son 7 hareket çocuklarla birlikte "on bir, on iki, on üç, on dört, on beş, on altı, on yedi" şeklinde ritmik olarak tamamlanır.

Öğretmen havada parmağıyla büyük bir 17 çizer ve çocuklardan da aynı hareketi yapmalarını ister. Daha sonra tahtaya büyük bir 17 yazılır. Çocuklarla birlikte "1 ve 7 yan yana gelince hangi sayı oluştu?" sorusu sorularak sayı tekrar ettirilir.

Tahtada sayı dizisi görsel olarak hazırlanır:

... 12 - 13 - 14 - 15 - 16 - 17 - 18 ...

Çocuklara "17'den önce hangi sayı gelir?", "17'den sonra hangi sayı gelir?" soruları yöneltilir. Ardından daha önce öğrenilen sayılarla da önceki-sonraki çalışması yapılır. Örneğin "15'ten önce hangi sayı gelir?", "16'dan sonra hangi sayı gelir?" gibi sorularla çocukların sayı sıralamasını fark etmeleri sağlanır.

Son olarak çocuklarla birlikte 1'den 17'ye kadar ileriye, ardından öğretmenin desteğiyle 17'den geriye doğru ritmik sayma yapılır. Çocukların 17 sayısını hem nesnelere hem hareketle hem de sayı dizisi üzerinde fark etmeleri desteklenir.

Etkinlik sayfalarını yapmak için çocuklar masalara yönlendirilir.

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- Sanat nedir?
- Sanatçı diye kimlere denir?
- Sanat dalları nelerdir?
- Bugün hangi sanatçıyı tanıdık?
- Kaplumbağa terbiyecisinin elinde ne vardı?
- Resim yapmak sana ne hissettiriyor?
- Siz sanatçı olsaydınız ne yapmak isterdiniz?

FARKLIlaştırma:

Zenginleřtirme: Sınıfın bir köřesi minik bir sanat galerisine çevrilir. Çocuklar kendi sanat eserlerini resim, heykeltçilik (oyun hamuru kullanarak eser ortaya çıkarma) ve istedikleri diđer dallarda ürün ortaya çıkarırlar ve bu köřede sergilerler.

Destekleme: İhtiyaç duyan çocuklar için; bireysel çalışma yapılır. Etkinlik sürecinde çocuklara sorulan sorular basitleřtirilerek çocukların katılımları desteklenebilir. Çocuklardan "Kaplumbaęa Terbiyecisi" tablosuna bakarak bir hikâye uydurmaları istenir. İsteyenler hikâyelerini resimleyebilirler.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

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

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

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

[Salvador Dali - Okul Öncesi Eęitici Video](#)

[Kandinsky ile Fil Şarkısı](#)

[Leonardo da Vinci ile Kelebek](#)

[Van Gogh Arkadaşım Vincent - Çocuk Masalları](#)

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 22.5.2026

ALAN BECERİLERİ

Sosyal Alan

SBAB9. Coğrafi Gözlem ve Saha Çalışması

Sanat Alanı

SNAB3. Sanata Değer Verme

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB2. Aktif ve Zinde Yaşam İçin Sağlık Becerileri

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)

EĞİLİMLER

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.2. Yaratıcılık

E3.5. Merak Ettiği Soruları Sorma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK 13 SOSYAL-DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ TABLOLARI

2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)

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.

DEĞERLER

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.

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

OB1.1.SB2. Bilgi türlerini fark etmek (sanatsal, gündelik vb.)

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Sosyal Alan

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

SAB.12.a. Gezi-gözlem çalışması kapsamında gidilecek mekân ve yapılacak çalışmalara yönelik görselleri inceler.

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 uygulayabilme

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 raporlaştırabilme

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.

Sanat Alanı

SNAB.3. Sanat eserlerine ve sanatçılara değer verebilme

SNAB.3.c. Geleneksel ve evrensel sanat eserlerinin bulunduğu dijital ortam ve mekânları ziyaret eder.

SNAB.3.ç. Dijital veya gerçek sanat ortamlarında sergilenen geleneksel ve evrensel sanat eserlerini inceler.

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.

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

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.c. Günlük yaşamda duruma ve şartlara uygun giyinir.

İÇERİKLER

Kavramlar:

Zıt: Doğru-yanlış, hareketli- hareketsiz

Sözcükler: Müze, heykel, heykeltraş, çömlek, tarih, arkeolog, arkeoloji

Materyaller: Çalışma kağıtları, boya kalemleri, tuz seramiği, terlik

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 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 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 [Düşünen Adam 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. (D16.1.2.)

ETKİNLİKLER

[Müzeler Haftası Eğitici Sunum - Okul Öncesi](#) , [Müzeler Haftası - Eğitici Video - Okul Öncesi Eğitim ve Kuzucuk - Müze - Eğitici Film](#) izlenir.

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.Çocuklara "Müze deyince aklınıza ne geliyor? Hadi hep birlikte düşünelim!" diye söylenir ve her birinin söz hakkı olması sağlanır.(resim, eski eşya, sanat, tarihi yerler vb.)

(KB2.8.,E3.5.)

Müze;geçmişten bugüne gelen önemli eşyaların, sanat eserlerinin ve kalıntıların saklandığı, korunduğu ve sergilendiği yerdir.

Müzenin birçok farklı türü vardır. Bundan dolayı müzelere farklı isimler verilmiştir. Örneğin, arkeolojik kazılarda elde edilen eserlerin sergilendiği yere Arkeoloji müzesi, oyuncaklardan oluşan müzeye oyuncak müzesi adı verilmiştir. (OB1.1.)

Müzelerin önemi nedir diye sorulur. Müzeler, geçmiş değerlerin koruma altına alınması, günümüze ve geleceğe ışık tutması, aynı zamanda toplumlara katkı sağlaması amacıyla hizmet verdikleri söylenir. (D7.2.)

Ülkemizde Türk Müzeciliğinin kurucusu Osman Hamdi Bey olduğu ve Osman Hamdi Bey'in ressam, müzeci ve arkeolog olduğu söylenir.

Daha önce müze ziyareti yapıldı ise bu ziyaret hatırlatılır, bulunulan yerdeki bir müzeye gezi düzenlenebilir ya da [Sanal Müze Gezileri](#) sayfasından bir müze seçilerek sanal olarak müze gezilebilir. Gezi-gözlem çalışma sahasından oluşturduğu ürünlerini sözel ya da görsel olarak sunar. Müzeye gidildiğinde hiçbir şeye dokunulmaması gerektiği üzerinde önemle durulur.

(SAB.12.,SAB.13.,SAB.14.,SNAB.3.,D7.1.)

Çocuklar [Tuz Seramiği Hamurundan Müze Eserleri](#) sanat etkinliğini [Heykel Oyunu](#) eşliğinde yapmaları için masalara yönlendirilir. (SNAB.4.d.,E3.2.,SDB1.2.SB2.)

[Müzedeki Kahvaltı Hikayesi](#) izlenir.

[Heykel - Onur Erol](#) şarkısı söylenir ve hareketleri yapılır.

HEYKEL - ŞARKI

Müzedeki heykeller ,

Her gece canlanır

İnsanlar gelince dona kalır.

Haydi dans et durma,

Kimseye çaktırma

Sen bir heykelsin eskiden kalma

Şöyle mi dursam?

Böyle mi dursam?

Aşağıda mı? Yukarıda mı?

Yoksa bir arkadaşım mı?

Söz&Müzik ; Onur Erol

[Heykel Drama Oyun Etkinliđi](#) oynanır. Öncelikle sınıf iki gruba ayrılır. Her gruptan bir çocuk ortaya gelir. Kendi aralarında kim heykeltraş kim heykel olacak anlaşılır. Heykeltraş heykel olan arkadaşına elleriyle şekil verir. Heykel olan da o şekli bozmadan hareketsiz bir şekilde durur. (SNAB.4.e.)

Terlik Oyunu oynanır. Oyuncular arasından bir ebe seçilir. Oyuncular ellerinde bulunan terliklerin bir tekini ebeye verirler. (HSAB.9.,E2.5.)

Ebe bu terlikleri kendi önünde toplar. Ebe dışındaki oyuncular yüksek bir yere çıkarlar, ebeye yakalanmadan inmeye ve ebenin önündeki kendilerine ait olan terliklerinin eşlerini almaya çalışırlar.

Ebe ise hem oyuncuları yere indirmemeye hem de terlikleri sahiplerine kaptırmamaya çalışır. Ebe oyunculardan birisini alçaktayken yakalar, oyuncunun elindeki terliğini alır ve kendi önündeki terlikle eşleştirirse o oyuncu yeni ebe olur.

İlk ebe de yüksek bir yere çıkar, terliğinin tekini yeni ebeye verir ve oyun bu şekilde devam eder.



Görsel 137



Görsel 138

***(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?
- Müze nedir?
- Müze neden önemli sizce?
- Müzede hangi eşyalar sergilenir?
- Müzede nasıl davranmalıyız?
- Sen de evinde bir müze hazırlayacak olsan hangi eşyalarını kullanırdın?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Sınıfın bir köşesinde kum veya toprak dolu bir kaptan saklanmış basit "antik" objeler (plastik oyuncaklar, taşlar vb.) hazırlanır. Çocuklara fırçalar ve küçük kürekler vererek bu objeleri dikkatlice "kazmaları" ve incelemeleri sağlanır.

Destekleme: İhtiyaç duyan çocuklar için; bireysel çalışma yapılır. Müze kavramı soyut kalabileceđi için, her kavram açıklamasında bol bol resim ve fotoğraf desteđi kullanılır. (Örneđin: "Bu bir müzede dinozor iskeleti, bakın ne kadar büyük!")

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

[Müzenin Çiçek Bahçesi Hikâyesi](#)

[Ben Eserleri Koruyorum - Müze Hikâyesi](#)

[Dino Hikâyesi - Zooloji ve Doğa Müzesini Geziyoruz](#)

[İbi - Müze Binası - Eğitici Film](#)

[Canım Kardeşim - Evdeki Müze -Eğitici Film](#)

[Aslan - Küçük Arkeologlar - Eğitici Film](#)

[Müzeler Haftası Şiiri](#)

MÜZELER HAFTASI

Geçmişin izlerini

Yaşam öykülerini

Merak ediyorsanız

Dolaşın müzeleri. Müzelerde korunur Kazılardan çıkanlar

Orada sergilenir

Eskiye ait olanlar. Kralların taşları

Fosil buluntuları

Araç gereç mumyalar Tarih kalıntıları.

Rafet SERTOĞLU

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 25.5.2026

ALAN BECERİLERİ

Sosyal Alanı

SBAB2. Kanıta Dayalı Sorgulama ve Araştırma

SBAB16. Eleştirel ve Sosyolojik Düşünme

Matematik Alanı

MAB6. Sayma

Müzik Alanı

MSB2. Müziksel Söyleme

KAVRAMSAL BECERİLER

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.3. Özetleme Becerisi

KB2.3.SB1. Metin/olay/konu/durum ile ilgili çözümlenme yapmak

EĞİLİMLER

E1. Benlik Eğilimler

E1.2. Bağımsızlık

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.2. Yaratıcılık

E3.4. Analitik Düşünme

E3.6. Özgün Düşünme

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK 13 SOSYAL-DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ TABLOLARI

2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB2. Duygu, düşünceleri ifade etmek

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

DEĞERLER

D18 TEMİZLİK

D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek

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

D19 VATANSEVERLİK

D19.2. 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

OB5.1. Kültürü Kavrama

OB5.1.SB1. Kültürel kavramları tanımak

OB5.1.SB3. Kendi kültürünü fark etmek

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Sosyal Alanı

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

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

Matematik Alanı

MAB.1. Ritmik ve algısal sayabilme

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

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:

Duyu:Parlak Mat

Sayı:1-20 arası sayılar

Sözcükler: Fetih, sur, padişah, miğfer, İstanbul, Marmara Bölgesi, parlak-mat

Materyaller: Çalışma kağıtları, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, kağıt rulo, çöp şiş, fon kartonu, a4 veya eva, yumurta kolisi, eva, abeslang çubuk, karton, oyuncak gemi, ip, ritim çubukları

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 [Zipla, Hopla, Dans Et ! - Tav Tav ve Arkadaşlarıyla Zumba!](#) 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

[Parlak Mat Eğitici Video](#) ve [Kare - Yıldızlar - Eğitici Film](#) izlenir.

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir."Hiç İstanbul'a gittin mi?","Kale gördün mü?","Kalkan, miğfer gibi savaş malzemeleri sence nasıl görünür? Parlak mı mat mı?" diye sorulur.

"Bugün hem bir kahramanı tanıyacağız hem de parlak- mat kavramını daha iyi öğreneceğiz!" diye söylenir.

Çocuklara bir nesnenin parlak mı mat mı olduğunu nasıl anlarız diye sorulur. Işığın yansımalarıyla parlayan nesnelerin parlak, parlamayan nesnelerin ise mat olduğu söylenir. Yıldızların parlak ama ağacın gövdesinin ise mat olduğu söylenir. Sınıfta parlak ve mat olan nesnelere birlikte incelenir. (Ayna, cam, kapı, oyuncak, halı vb.)

[Parlak Mat Kavramı Flash Kartları ve Slayt Gösterisi](#) izlenir. Görseller üzerinde konuşulur.

Çocuklarla Fatih Sultan Mehmet ve İstanbul'un Fethi ile ilgili sohbet edilir. Padişahın çok genç olmasına rağmen İstanbul'u fethetmek için türlü türlü yöntemlere başvurduğunu ve bunlardan en ilginçini ise gemiler yaptırdığını karadan yürütmesi olduğu söylenir. (SAB.20.,SAB.4.,OB5.1.,D19) "Eğer sen Fatih Sultan Mehmet olsaydın, gemileri karadan yürütmek için nasıl bir çözüm bulurdun?" diyerek gemilerin karadan nasıl yürütülmüş olabileceği hakkında beyin fırtınası yapılır. (KB2.3.,E3.4.,E3.6.,SDB2.1.SB2.) Basit materyallerle (karton, oyuncak gemi, ip, ritim çubukları) "gemi hareket ettirme" etkinliği yaptırılır.(STEM)

[Fatih Sultan Mehmet İstanbul'un Fethi Eğitici Film](#) ve [Parıltılı Top Hikâyesi](#) izlenir.

Sanat Etkinliği için masalara geçilir. [İstanbul'un Fethi - Gemi Karadan Yürütmek](#) isimli sanat etkinliği yapılır. (E3.2.)

Daha önce öğrenilen [Yıldızlar Parıl Parıl Parlar Çocuk Şarkısı](#) söylenir. (MSB.2.)

YILDIZLAR PARIL PARIL PARLAR

Yıldızlar parıl parıl parlar /2

Güneş yüzümünüzü yakar/2

Bulutlar birbirine çarpar/2

O anda şimşek çakar/2

Şimşek çaktı mı korkarız/2

Saklanacak yer ararız/2

çocuklar nerdeeeeeeee

burdaaaaaaaaa

Ritmik sayı sayma çalışması (Birer birer ve 10'ar 10'ar) yapılır. Bunun için öğretmen evalara 0'dan 9'a kadar sayıları yazar ve abeslang çubuğa yapıştırılır. 10 rakamından sonraki sayılar için ise rakamlar ikişerli hazırlanmalıdır. (11-12-13.....) (MAB.1.)

Önce evalardaki rakamlar okunur. Daha sonra öğretmen 10'arlı sayma için sıfır rakamını sırasıyla 1-2-3-4-5-6-7-8-9 rakamlarının yanına koyar ve hep birlikte 10'arlı ritmik sayılır. Yine karışık olarak her bir çocuğa ayrı ayrı sorulur.10 rakamından sonraki sayılar için de (20-30-40.....) yine aynı yöntem uygulanır. (E2.5.)

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- Sınıfımızda parlak olan nesnelere hangileri?
- Sınıfımızda mat olan nesnelere hangileri?
- Senin parlak bir eşyan var mı? (Elbise, ayakkabı, çanta, kalem, top vb.)
- İstanbul hangi bölgededir?
- İstanbul'u kim fethetti?



FARKLILAŐTIRMA:

ZenginleŐtirme: İstanbul'u'n fethi ile ilgili serbest resim yapmaları istenir.

Destekleme: Makas çalışmalarında destek olunur. Bireysel olarak gerektiğinde desteklenir. Parlak ve mat nesnelere eşleŐtirme kartları ile somut destek saęlanır.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere haber mektubu ile o gün iŐlenen konu hakkında bilgilendirme yapılır. AŐaęıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

[Puzzle,](#)

[Hafıza Oyunu,](#)

[İnteraktif Çalışmalar,](#)

[İnteraktif Oyunlar](#)

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

[Mat ve Parlak Kavramlarını Öğreniyoruz](#)

[Yıldızlar Neden Parlar? - Okul Öncesi Eğitici Animasyon](#)

[Kare - Güneş - Eğitici Film](#)

[Çocuklar için Fatih Sultan Mehmet'in Hayatı](#)

[Fatih Sultan Mehmet Hikâyesi](#)

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 26.5.2026

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı

TAKB. Konuşma

Sosyal Alanı

SBAB1. Zamanı Algılama ve Kronolojik Düşünme

Matematik Alanı

MAB1. Matematiksel Muhakeme

KAVRAMSAL BECERİLER

KB2. 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

EĞİLİMLER

E2. Sosyal Eğilimler

E2.1. Empati

E2.3. Girişkenlik

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.2. Yaratıcılık

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK 13 SOSYAL-DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ TABLOLARI

2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB3. Sözlü ya da sözsüz olarak etkileşim sağlamak

SDB2.1.SB3.G1. Sözlü/sözsüz etkileşimi fark eder.

SDB2.1.SB3.G3. Göz teması kurar.

SDB2.1.SB3.G6. Konuşurken sesini ayarlar.

SDB2.1.SB3.G7. Konuşma hızını ayarlar.

DEĞERLER

D18 TEMİZLİK

D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek

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

D14 SAYGI

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

D14.3.2. Millî ve manevi değerlere duyarlı davranır.

D19 VATANSEVERLİK

D19.2. Millî kimliğini tanımak

D19.2.2. Millî ve dinî bayramları coşkuyla kutlar.

D20 YARDIMSEVERLİK

D20.1. Cömert olmak

D20.1.2. İnsanlara yardım etmekten mutluluk duyar.

D20.2. Dayanışma ve fedakârlık göstermek

D20.2.1. İmkânları kullanırken ihtiyaç sahiplerine öncelik verir.

D20.2.2. Yardıma muhtaç insanların duygularını anlamaya çalışır.

EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

OB5. KÜLTÜR OKURYAZARLIĞI

OB5.1.Kültürü Kavrama

OB5.1.SB2. Kültür unsurlarını fark etmek

OB5.1.SB3. Kendi kültürünü fark etmek

OB5.2.Kültürü Sürdürme

OB5.2.SB1. Kültürel etkinliklere katılmak

OB5.2.SB2. Sosyal sorumluluk almak

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı

TAKB.3. Konuşma sürecindeki kuralları uygulayabilme

TAKB.3.a. Konuşacağı konuyu planlar.

TAKB.3.f. Konuşmasında beden dilini kullanır.

TAKB.4. Konuşma sürecine ilişkin görüşlerini yansıtabilme

TAKB.4.a. Konuşma sürecine etki eden faktörleri söyler.

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.

Matematik Alanı

MAB.3. Matematiksel olgu, olay ve nesnelere yorumlayabilme

MAB.3.a. Matematiksel olgu ve olayları farklı materyaller/semboller kullanarak ifade eder.

MAB.3.b. Geometrik şekillerin farklı biçimsel özelliklere sahip örneklerini oluşturur.

MAB.3.c. Nesne/varlıkların konum, şekil gibi matematiksel özelliklerini farklı yollarla ifade eder.

İÇERİKLER

Kavramlar:

Duygu: Mutlu, sevgi, heyecan

Geometrik Şekiller: Üçgen, daire, dikdörtgen, kare

Sözcükler: Kurban Bayramı, Arife Günü, Müslüman

Materyaller: Hikaye kitabı, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, fon kartonundan geometrik şekiller

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 ağzımızla 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 [Ritimle Hareketler Koş Koş](#) 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

Masalara geçilir. "Kurban Bayram Kartı" etkinliği ["Pırl - Bayram Şarkısı - Çünkü Bugün Bayram"](#) eşliğinde yapılır. (E3.2.)

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir. Bugün arife günü olduğu, yarın da bayram olduğu söylenir. Bu bayramın hangi bayram olduğunu tahmin etmeleri istenir. Çocukların cevapları dinlenir. Kurban Bayramı hakkında sohbet edilir. Müslümanların sevinçle karşıladığı Kurban Bayramı, büyüklerin küçükleri sevindirdiği, yardıma ihtiyacı olanlarla etlerin paylaşıldığı, birlikte sofraya oturan, duaların edildiği özel bir zaman olduğu anlatılır.

(E2.3., E2.1.)

Çocuklara bayramda neler yaptıkları, büyüklerinin ellerini neden öptükleri sorulur. Hiç et götürdüğünüz bir komşu ya da akraba oldu mu? Paylaşmak ne demek sizce? Bir arkadaşınıza elinizdekini verdiğinizde ne hissedersiniz? Gibi sorular sorularak sohbet edilir. (TAKB.3., TAKB.4., OB5., D20., D19.2., D14.3., SDB2.1.SB3.)

Koyun tekerlemesi önce öğretmen tarafından söylenir daha sonra çocuklarla tekrar edilerek söylenir.

KOYUN TEKERLEMESİ

Ot yemiş, etlenmiş,

Su içmiş, sütlenmiş.

Duvara bağlı koyun,

Eti, sütü yağlı koyun.

Kınalı koyun gitti,

Bizim oyun bitti.

[İnek Möli Asla Unutmaz Hikayesi](#) hep birlikte izlenir ve hikaye hakkında çocuklara sorular sorulur.

[Sekiller Yarışıyor Oyunu](#) oynanır. Çocuklar üçgenler, daireler, dikdörtgenler, kareler olmak üzere 4 gruba ayrılır.

Ortaya bütün şekillerden eşit sayıda kesilerek koyulur. Her gruba bir yapıştırıcı verilir. Her grup kendi şeklini karşıdaki kartona yapıştırıp yapıştırıcıyı sıradaki arkadaşına vererek arkaya geçer. (KB2.5., E2.5., MAB.3.) Hangi grup kendi şeklini önce bitirirse o grup kazanmış olur.

Çocuklar bayram sonrası görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliđi yaparken eđlendin? Neden?
- Arife Günü nedir?
- Kurban Bayramı nedir?
- Kurban Bayramına hazırlık olarak neler yaparız?
- Kurban Bayramını nasıl geçirmeliyiz?
- Bayramda kime yardım etmek istersin?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Bayram ile ilgili serbest resim yapmaları istenir.

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. Sınıfta Kurban Bayramı üzerine konuşulduđu, paylaşma, yardımlaşmanın öneminin çocuklarla sohbet ederek pekiştirildiđi söylenir. Evde birlikte "bayram sohbeti" yapmaları istenir. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

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

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

[Kurban Bayramı Resmi Çizimi Kolay - Koyun Nasıl Çizilir?](#)

[Kolay Koyun Çizimi - Sevimli Kolay Koyun Nasıl Çizilir?](#)

[Karton Pamuk ve Mandaldan Koyun Yapımı](#)

[Kolay İnek Çizimi](#)

Bu içerikte yer alan yazı, fotoğraf ve sair içeriklerin, bireysel kullanım dışında izin alınmadan kısmen ya da tamamen kopyalanması, çoğaltılması, kullanılması, yayınlanması ve dağıtılması yasaktır. İçeriğin tüm hakları saklıdır.



