

Okulun Adı:

Yaş Grubu : 48-72 Ay

Öğretmenin Adı:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

BİLİŞSEL GELİŞİMİ

Kazanım 2. Nesnelerin/varlıkların özelliklerini açıklar.

Göstergeler

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

Kazanım 4. Nesne/durum/olayla ilgili tahminlerini değerlendirir.

Göstergeler

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

Kazanım 9. Sayı farkındalığı gösterir.

Göstergeler

- Gündelik hayatta sayılarla karşılaştığı nesne/durumlara örnek verir.
- Sayıların gündelik hayattaki önemini açıklar.

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

Göstergeler

- Olayları oluş zamanına göre sıralar.
- Zaman-değişim ilişkisini fark eder.
- İş/görevi kendisine verilen zaman aralığında tamamlamaya çalışır.

DİL GELİŞİMİ

Kazanım 8. Görsel materyalleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.

Göstergeler

- Görsel materyalleri inceler.
- Görsel materyalleri açıklar.
- Görsel materyalleri birbiriyle/yaşamla ilişkilendirir.
- Görsel materyallerde anlatılanları oluş sırasına göre sıralar.
- Görsel materyallerle ilgili sorulara yanıt verir.
- Görsel materyallerle ilgili sorular sorar.
- Görsel materyallerin içeriğini yorumlar.
- Görsel materyaller aracılığıyla farklı kompozisyonlar oluşturur.

Kazanım 12. Yazı farkındalığı gösterir.

Göstergeler

- Çevresindeki yazıları gösterir.
- Yazının işlevini söyler.

☑ Yazının günlük yaşamdaki önemini açıklar.

Kazanım 13. Yazı yazma öncesi becerileri gösterir.

Göstergeler

☑ Yazı ve çizimin bir arada olduğu ürünler oluşturur.

☑ Yazı yazmayı taklit eder.

☑ Yazdığı işaretlerin/karalamaların anlamını açıklar.

☑ Duygu ve düşüncelerini yetiškine yazdırır.

☑ Adını yazar.

FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK

Kazanım 18. Kendini riskli durumlardan korur.

Göstergeler

☑ Riskli olan durumları söyler.

☑ Temel güvenlik kurallarını söyler.

☑ Teknolojik araçların kullanımına ilişkin risk durumlarına örnek verir.

☑ Acil durumlar ile ilgili telefon numarasını söyler.

☑ Herhangi bir risk durumunda yardım ister.

☑ Riskli olan durumlardan/kişilerden/alışkanlıklardan uzak durur.

☑ Riskli durumlar için gerekli olan araç ve gereçleri güvenli kullanır.

KAVRAMLAR

ÖĞRENME SÜRECİ

GÜNE BAŞLAMA

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

Çocukların sandalyelerini alarak çember şeklinde oturmaları sağlanır. Çocuklar çemberde otururken öğretmen **duygu kartlarını** (mutlu, üzgün, şaşkın, korkmuş vb.) gösterir. Çocuklardan o anki duygularına uygun kartı seçmeleri ve "Bugün böyle hissediyorum çünkü..." diye kısa açıklama yapmaları istenir, her çocuk konuşması için cesaretlendirilir. O gün okula gelmeyen öğrenci olup olmadığı sorulur. Çocuklar sınıfın girişinde oluşturulan, "**Mandallarla Yoklama Tablosunda**" her çocuğun kendi sayısının, resminin veya isminin olduğu etiketleri kontrol etmelerine fırsat verilir. O günün sınıf yoklaması alınır.

Çocukların güne daha sakin ve odaklanmış başlayabilmeleri için "**Mini Nefes Egzersizi**" yapılır.

Çocuklara "Şimdi bir elimizde çiçek, diğer elimizde mum olduğunu hayal ediyoruz. Çiçek koklarken ne yaparız? Peki sizler mumu nasıl üflüyorsunuz? Çocuklara şimdi aynı çiçek koklar gibi burnumuzdan derin nefes alacağımızı ve mum üflerken de ağızımızla nefes vereceğimiz söylenir. Öğretmenin liderliğinde oyun başlanır. Çiçek kokluyoruz" (derin nefes al) - "Mum üflüyoruz" (nefes ver) şeklinde söylenir ve çocuklarla birlikte yapılır. Güne sağlıklı başlamak için [KU-Çİ-Çİ Postacı Ritim Oyunu](#) hep birlikte yapılır. Çocuklar öğrenme merkezlerine yönlendirilir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

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

TOPLANMA, TEMİZLİK, KAHVALTI, GEÇİŞLER

Öğrenme merkezlerinde oyun sonunda [Toplanma müziği](#) açılır ve müzik eşliğinde düzen konusunda öğretmenin de yönlendirmesi ile sınıf toplanır.

Müzik bittiğinde hep birlikte merkezlerin düzenli toplanıp toplanmadığı kontrol edilir.

Biz küçük şirinleriz.

El yıkamayı çok severiz.

Sessizce sıra olur, lavaboya gideriz.

Musluğu çok açmayız.
Fazla da ses çıkarmayız.
Ellerimiz olur tertemiz.
Mutluluktan gülümseriz

Tekerlemesi söylenerek sıra olunur ve kahvaltı öncesinde elleri yıkamaya gidilir. Kahvaltı öncesi dua edilerek kahvaltıya geçilir. Tüm çocuklara kahvaltısını yaptıktan sonra eller yıkanır ve sınıfa geçilir.

TÜRKÇE-FEN-SANAT-MÜZİK (Bütünleştirilmiş Bireysel ve Büyük Grup Etkinliği)

Etkinlik Adı: Haberleşme Araçları ve İletişim

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

Değerler:

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

- ["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.
- "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.
- 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.

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.

- Her dönem için bir yada iki çocuk gönüllü olur ve birlikte mini rol oynanır. En sonda çocuklara "Siz olsaydınız hangisini seçerdiniz?" sorusu yöneltilir.
- ["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.
- "[Bak Postacı Geliyor Şarkısı](#)" hareketleri ile birlikte yapılır.

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 dert görmesin kısmetle dolsun

AÇIK ALANDA OYUN

- Çocuklar bahçeye sıra olarak çıkarlar.
- Otuz Taş Oyunu oynanır
- 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.)

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

Etkinlik Adı: Mektup var Mektup Oyunu

Sözcükler: Mektup

Değerler:

Materyaller:

- Masalara geçilir ve etkinlik sayfaları yapılır.
- 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.

DEĞERLENDİRME

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

Çocukla Gün Değerlendirme: Çocuklarla birlikte uygun şekilde oturulur. Çocuklara gün içinde yapılan etkinliklerle ilgili aşağıdaki sorular sorularak günün değerlendirilmesi yapılır. Bugün neler yaptık?

- Bugün neler yaptık/öğrendik?
- Haberleşme araçları hangileridir?
- Haberleşme araçları ile nasıl haberleşiriz?
- Pul nedir?
- Sevdiğin bir arkadaşın sana mektup yazsa ne hissedersin?
- Bugün en çok hangi etkinliği sevdiniz?

Genel Değerlendirme:

Çocuk Açısından: Çocukların haberleşme araçlarını tanıma, geçmiş ve günümüz iletişim yollarını karşılaştırma, tahmin etme ve düşüncelerini ifade etme becerileri desteklendi. Mektup yazma, telefon deneyi, şarkı ve oyun etkinlikleriyle çocukların sürece aktif katılımı sağlandı. Çocuklar duygu ve düşüncelerini sözlü, yazı öncesi çalışmalar ve sanat etkinliği yoluyla ifade etme fırsatı buldu. Açık alan oyunu ile dikkat, denge, koordinasyon ve sıra bekleme becerileri desteklendi.

Öğretmen Açısından: Etkinlik sürecinde çocukların iletişim araçlarına yönelik ön bilgileri, merak ettikleri konular ve katılım düzeyleri gözlemlendi. Açık uçlu sorular, deney, canlandırma ve sanat çalışmaları çocukların ilgisini canlı tutmayı destekledi. Öğretmen, çocukların bireysel farklılıklarını dikkate alarak konuşmaya katılım, yönerge takibi, güvenli materyal kullanımı ve grup içi etkileşimlerini değerlendirme fırsatı buldu.

Program Açısından: Plan; bilişsel gelişim, dil gelişimi, yazı farkındalığı, yazı yazma öncesi beceriler ile fiziksel gelişim ve sağlık alanlarını bütünleştiren zengin bir öğrenme süreci sunmaktadır. Haberleşme konusu; Türkçe, fen, sanat, müzik, oyun ve erken okuryazarlık etkinlikleriyle çok yönlü ele alınmıştır. Günlük yaşamla ilişkilendirme, geçmiş-günümüz karşılaştırması, aile katılımı ve olası postane gezisiyle programın çocuk merkezli, yaşantı temelli ve bütüncül yapısını desteklemektedir.

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

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.

