

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 48+ Ay

Tarih: 22.09.2026

ALAN BECERİLERİ, ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

TÜRKÇE ALANI

TADB. Dinleme / İzleme

TADB.1. Dinleyecekleri / izleyecekleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyalleri yönetebilme

TADB.1.b. Seçilen materyalleri dinler / izler.

TAOB. Okuma

TAOB.2. Resimli öykü kitabı, dijital içerikler, afiş, broşür gibi görsel okuma materyallerinden anlamlar oluşturabilme

TAOB.2.a. Görsel okuma materyallerinde yer alan bilgiler ile günlük yaşamı arasında ilişki kurar.

TAKB. Konuşma

TAKB.1. Konuşma sürecini yönetebilme

TAKB.1.c. İletişim sırasında uygun zamanda söz alır.

TAKB.2. Konuşma sürecinin içeriğini oluşturabilme

TAKB.2.a. Konuşacağı konu ile günlük yaşamı arasında bağlantı kurar.

FEN ALANI

FBAB1. Bilimsel Gözlem

FAB.1. Günlük yaşamında fenle ilgili olaylara / olgulara ve durumlara yönelik bilimsel gözlem yapabilme

FAB.1.b. Gözlemlendiği nesne / olay / olguların betimsel / fiziksel özelliklerini ifade eder.

FBAB2. Sınıflandırma

FAB.2. Fene yönelik nesne / olay / olguları benzerlik ve farklılıklarına göre sınıflandırabilme

FAB.2.c. Nesne / olay / olguları gözlemlenebilir özelliklerine göre gruplandırır.

MATEMATİK ALANI

MAB6. Sayma

MAB.1. Sayıları farklı durumlarda doğru kullanabilme

MAB.1.ç. 1 ile 10 arasındaki nesne / varlık miktarını sayarak belirler.

HAREKET VE SAĞLIK ALANI

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Motor Beceriler

HSAB.1. Farklı çevre ve fiziksel etkinliklerde temel hareket becerilerini sergileyebilme

HSAB.1.a. Basit yönergeler doğrultusunda yer değiştirme hareketleri yapar.

HSAB.2. Farklı büyüklük ve özellikteki nesneleri kullanabilme

HSAB.2.b. Parmak uçlarıyla nesne kontrolü sağlar.

EĞİLİMLER

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.2. Odaklanma

E3.3. Yaratıcılık

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

SOSYAL-DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme)

SDB2.1. İletişim

SDB2.2. İş Birliği

DEĞERLER

D12. Sabır

D12.1. Düşünce, duygu ve davranışlarında kontrollü olmak

D14. Saygı

D14.1. Nezaketli olmak

D16. Sorumluluk

D16.2. Topluma karşı görevlerini yerine getirmek

OKURYAZARLIK BECERİLERİ

OB4. Görsel Okuryazarlık

Kavramlar:

Renk: Kırmızı, yeşil

Zıt: Düzenli-dağınık, aynı-farklı

Boyut: Büyük-küçük, uzun-kısa

Miktar: Az-çok

Yön / Mekânda Konum: İçinde-dışında

Sayı / Sayma: 1-5 arası sayılar

Sözcükler: Kural, düzen, sorumluluk, mühendis, problem, çözüm, plan, tasarım, düzenleyici, bölme, etiket, deneme, geliştirme

Materyaller: Duygu kartları; büyük kural posterleri; boya kalemleri; sınıf kurallarını gösteren hazır görseller; bloklar, oyuncak arabalar, yaşa uygun büyük yapboz parçaları ve oyun hamuru araçlarının bulunduğu karışık materyal kutusu; büyük zemin kutuları; farklı büyüklükte karton kutular; yumurta kolileri; kâğıt bardaklar; havlu kâğıdı ruloları; küçük bölmeler; önceden kesilmiş etiket kartları; hazır materyal görselleri; yapıştırıcı ve öğretmenin kullanacağı güçlü bant. Ayrıca yeşil gülen yüz, kırmızı 'dur ve düşün' yüzü, Başlangıç alanı bulunan kırmızı-yeşil kural panosu, her çocuk için fotoğraflı ya da sembolü mandal ve kırmızı-yeşil renk kartları hazırlanır.

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Çember alanı, öğrenme merkezleri ve küçük grupların çalışabileceği masalar hazırlanır. Kullanılacak kutu, rulo ve kolilerin temiz, sağlam ve keskin kenarsız olmasına dikkat edilir. Kesme ve güçlü bantla sabitleme işlemleri öğretmen tarafından yapılır. Kırmızı-yeşil kural panosu çocukların görebileceği, ancak sınıf dışından doğrudan görünmeyen bir bölüme yerleştirilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

Güne Başlama Zamanı

Öğretmen çocukları kapıda "Hareketli Selamlaşma Köşesi" ile karşılar. Çocuklar sarılma, el sallama, çak bir beşlik yapma veya dans etme seçeneklerinden birini tercih ederek öğretmeniyle selamlaşır. Fiziksel temas içeren seçenekler çocuğun isteğine bırakılır.

Çocuklar çember alanına geçer. Öğretmen "Bugün kendini nasıl hissediyorsun?", "Okulda bugün ne yapmak istersin?" sorularını yöneltir. Çocukların konuşarak, hareketle göstererek veya duygu kartlarından birini seçerek kendilerini ifade etmelerine fırsat verilir. Arkadaşlarını dinlemeleri ve konuşmak için sıralarını beklemeleri desteklenir.

Takvim ve hava durumu panosu kısaca incelenir. Günlük akış panosu üzerinden önce ve sonra yapılacak çalışmalar açıklanır.

Öğrenme Merkezlerinde Oyun

Çocuklar ilgi ve istekleri doğrultusunda öğrenme merkezlerine yönelir. Öğretmen merkezlerde çocukların yapabilecekleri işleri önce kendilerinin denemelerini destekler. Blok merkezinde devrilen blokları yeniden dizmeleri, dramatik oyun merkezinde ise kostümlerini giymeyi ve fermuarlarını kapatmayı önce kendilerinin denemeleri için çocuklara zaman tanınır. Zorlandıklarında "Yardım eder misin?" diyerek öğretmenlerinden veya

arkadaşlarından yardım istemeleri desteklenir. Öğretmen çocukların yerine işi tamamlamak yerine yalnızca zorlandıkları bölümde rehberlik eder.

Beslenme, Toplanma ve Temizlik

Toplanma zamanı geldiğinde [“Topla Topla Yerine Koy”](#) şarkısı eşliğinde sınıf toplanmaya başlanır.

TOPLA TOPLA YERİNE KOY

Topla topla yerine koy
Oyuncaklar mutlu olsun
Arkadaşın da oynasın
Sınıfımız güzel olsun.

Şarkı eşliğinde çocuklar kullandıkları oyuncakları ait oldukları kutulara yerleştirirler. Toplama işlemi tamamlandıktan sonra öğretmen çocuklarla birlikte sınıfı gözden geçirir.

Sınıftan lavabo alanına geçişin eğlenceli ve düzenli olması için sıra olunur. Çocuklar sıraya geçerken hep birlikte ritmik bir şekilde

"Bir sağa baktım, bir sola baktım

Lokomotif yaptım, çuf çuf çuf" tekerlemesi söylenir, düzeni bozmadan yürünerek lavaboya varılır.

Öğretmen gözetiminde çocukların ellerini su ve sabunla doğru şekilde yıkamaları ve kişisel temizliklerini bağımsızca yapabilmeleri desteklenir. Çocuklar yemek masalarına güvenli ve uygun biçimde oturur. Öğretmen, çocukların kendi beslenme çantalarını açmalarına rehberlik eder. Beslenmeye başlamadan önce hep birlikte kısa bir dua edilir ve "Afiyet olsun." denilerek çocukların yemeklerini yemelerine rehberlik edilir. Beslenme sonrasında çocuklar çöplerini çöp kutusuna atar, kullandıkları alanı düzenler ve kişisel temizliklerini gerçekleştirir.

ETKİNLİKLER

Türkçe, Fen, Matematik, Hareket ve Sağlık (Hikâye ve STEM)(Temelli Bütünleştirilmiş Büyük ve Küçük Grup Etkinliği)

[Yade Yade | Şefi'nin Ofisi Eğitici Film](#) izlenir. (TADB.1.b) Öğretmen çocukları ritimli bir tekerleme eşliğinde haliye davet eder:

**"El ele verdik, halka olduk,
Göz göze geldik, neşeyle dolduk.
Kulaklar açıldı dinliyor bizi,
Başlasın günün tatlı sohbeti!"**

Öğretmen: "Çocuklar, bugün sınıfa adım attığınızda etrafınıza hiç baktınız mı? Bakın burada kitaplığımız, şurada renk renk boyalarımız, arkamızda bloklarımız var. Peki biz resim yapmak istediğimizde ya da bir kule inşa etmek istediğimizde eşyalarımızı nasıl hemen bulabiliyoruz?" (Çocukların yanıtları dinlenir: "Kutusuna bakıyoruz", "Dolapta duruyor.") Öğretmen: "Harikasınız! Çünkü her birinin tıpkı bizim gibi bir 'evi' var. Eşyaların evi neresidir biliyor musunuz? Onları koyduğumuz raflar, kutular ve dolaplar. Bir düşünün bakalım; akşam olduğunda yorulup eve gitmeseydik, sokakta bir köşede kalsaydık ne hissederdik?" Çocukların yanıtları dinlenir. (TAKB.2.a, TAKB.1.c)

Öğretmen: "İşte oyuncaklarımız ve boyalarımız da oyun bittiğinde yerde veya yanlış bir yerde kaldıklarında kendilerini kaybolmuş hissederler. Üstelik birisi yanlışlıkla üzerlerine basarsa kırılabilirler ya da ayağımız takılıp düşebiliriz. Düzenli olmak ne demek biliyor musunuz? Eşyalarımızın evini bilmek, onlarla işimiz bitince onları 'Hadi bakalım, iyi dinlenmeler!' diyerek sevgiyle yuvalarına bırakmaktır."

Peki ya evlerimizde? Evinizde ayakkabınızı çıkardığınızda nereye koyuyorsunuz? Pijamalarınız, su bardağınız ya da en sevdiğiniz oyuncakınız nerede dinlenir?"

(Çocukların ev deneyimleri dinlenir: "Ayakkabılığa koyarım", "Oyun sepetine atarım".)

Öğretmen: "Harika! Tıpkı sınıftaki fırçalar ve bloklar gibi; evimizdeki yatağımızın, çoraplarımızın, kitaplarımızın da bir yuvası vardır. Eğer evde oyun bittiğinde legolarımızı salonda bırakırsak gece su içmeye kalkan annemizin ayağına bataabilir, değil mi? Eşyaları yuvasına koymak hem sınıfımızda hem de evimizde güvenle, mutlulukla yaşamamızı sağlar."

- "Evde eşyalarını yerinde bulamadığında ne hissediyorsun?"
- "Odanı topladığında ailene nasıl bir yardımda bulunmuş olursun?"
- "En sevdiğin oyuncakçı arayıp da bulamadığın bir an oldu mu? O an kalbinde ne hissettin?"

- "Bir eşyanın 'Burası benim evim!' dediğini nasıl anlarız? Üzerindeki resimler bize ne anlatır?" (TAOB.2.a, OB4)
- "Oyun bittiğinde eşyamızı yerine koyarsak, yarın oynamak istediğimizde ne olur?"

Öğretmen parmaklarıyla gözlük işareti yapar ve çocukları dedektif olmaya çağırır:

- **Öğretmen:** "Şimdi sessiz ve dikkatli dedektifler oluyoruz. Parmak uçlarımızda yürüyerek sınıfımızı tef-tişe çıkıyoruz!"
- **Kitap Merkezi:** "Bakın burası kitaplarımızın evi. Kitaplar nasıl durmayı sever? Sayfaları kapalı, sırt sırta vererek değil mi? Eğer yere düşmüş bir kitap görürsek ona nasıl yardım ederiz?"
- **Sanat Merkezi:** "Keçeli kalemelerin kapakları açık kalırsa uçları kuruyabilir. Kapaklarını kapatıp kutularına koyalım."
- **Blok ve Dramatik Oyun:** "Yolu şaşırmış bir tencere kapağı ya da blok var mı? Varsa kendi merkezine doğru nazikçe yolcu edelim."

(Kırık veya sivri bir materyal fark edilirse çocukların dokunmadan öğretmene haber vermesi kuralı hatırlatılır.) (D16.2)

Eşyalar Yuvaya! Oyunu için dört köşeye büyük simgeler yerleştirilir: **Kitaplık Görseli, Boya Kutusu Görseli, Blok Sepeti Görseli ve Kostüm/Mutfak Görseli.**

Neşeli bir müzik başlar. Çocuklar dev adımlarıyla, parmak ucunda veya minik kurbağalar gibi zıplayarak alanda dolaşır. Müzik durduğunda öğretmen havaya bir nesne kaldırır (Örn: Fırça). Çocuklar fırçanın evi olan **Sanat Köşesi** görselinin yanına sakın adımlarla yürür. **Öğretmen sorar:** "Fırça neden burada yaşamalı?" **Çocuklar:** "Çünkü resim yaparken boyayı onunla sürüyoruz!" (Yarışma, eleme veya puanlama yoktur; amaç iş birliğiyle doğru alanı bulmaktır.) (HSAB.1.a, TAOB.2.a, TAKB.2.a, E2.5)

[Pengo Düzenli Olmayı Öğreniyor | Sesli Öyküler](#) dinlenir. (TADB.1.b)

Öğretmen "galiba sınıfımızda yerini bulmakta zorlanan başka eşyalar da var." diyerek kapalı bir kutuyu çocuklara gösterir.

STEM: DÜZEN MÜHENDİSLERİ

Öğretmen kutuyu hafifçe sallayarak "Bu kutudan nasıl sesler geliyor? İçinde neler olabilir?" diye sorar. Tahminler alındıktan sonra kutu açılır. İçinden birbirine karışmış boya kalemleri, bloklar, oyuncak arabalar, yapboz parçaları ve oyun hamuru araçları çıkar. "Bir boya kalemi bulmak istesek onu hemen bulabilir miyiz? Bu eşyaların hepsi böyle karışık kalırsa neler olabilir?" diye sorulur. (FAB.1.b, E1.1)

Çocukların cevapları dinlenir. Öğretmen bir boya kalemi arıyormuş gibi yapar ancak hemen bulamaz: "Bu eşyaları kolayca bulabilmek ve kullandıktan sonra yeniden yerlerine koyabilmek için nasıl bir çözüm hazırlayabiliriz?" Çocukların önerilerinin ardından bir problemi düşünüp çözüm bulan, yaptığı çözümü deneyen ve gerektiğinde değiştiren kişilere **mühendis** denildiği açıklanır. "Bugün sınıfımızın **Düzen Mühendisleri** olmaya hazır mısınız?"

Karışık materyaller geniş bir örtünün üzerine boşaltılır. Çocuklar materyalleri inceler; benzer olduğunu düşündüklerini yan yana getirir. (Arabalar bir yana, fırçalar bir yana) Öğretmen "Bakın burada kaç tane grup oluşturduk? 1, 2, 3, 4, 5! Bunları neden birlikte koydunuz?" ve "Başka nasıl ayırabiliriz?" sorularıyla çocukların düşüncelerini açıklamalarına fırsat verir. Materyaller türlerine, büyüklüklerine veya kullanım alanlarına göre gruplandırılabilir. Tek bir doğru sınıflandırma beklenmez. Oluşturulan gruplar çocuklarla birlikte 1-5 arasında



sayılır. Her gruptan en fazla beş nesne seçilir; çocuklar nesnelere tek tek dokunarak sayar ve toplam kaç nesne olduğunu söyler. Hangi grupta daha az, hangisinde daha çok nesne olduğu birlikte incelenir. (FAB.2.c, MAB.1.ç, SDB2.1)

Öğretmen büyük zemin kutusunu, küçük kutuları, bardakları, ruloları gösterir: "Uzun boya kalemleri hangi bölmeye sığabilir? Küçük yapboz parçaları nerede kaybolmadan durabilir? Büyük oyuncaklar için nasıl bir alan seçebiliriz?" diye sorar. Çocuklar üç-dört kişilik küçük gruplara ayrılır. Her grup bir materyal grubuna uygun bölmeyi seçer ve henüz yapıştırmadan zemin kutusunun içine yerleştirerek dener. Çocukların karar verdiği parçalar öğretmen tarafından güçlü bantla sabitlenir. Her bölmeye içinde bulunacak materyali gösteren bir etiket eklenir. Çocuklar hazır görseller arasından seçim yapabilir veya kendi etiketlerini çizebilir. (HSAB.2.b, SDB2.2, E3.3)

Hazırlanan düzenleyiciye sınıf materyalleri yerleştirilir. Öğretmen "**Bul, Kullan, Yerine Koy!**" oyununu başlatır. Çocuklar sırayla söylenen materyali bulur, kısa süre kullanıyormuş gibi yapar ve görsel etiketine bakarak yeniden yerine koyar. Deneme sonunda çocuklara şu sorular yöneltilebilir: (TAOB.2.a, OB4, D12.1, E3.2)

- Aradığın materyali kolayca bulabildin mi?
- Bütün materyaller yerlerine sığdı mı?
- Devrilen ya da küçük kalan bir bölme oldu mu?
- Düzenleyicimizin hangi bölümünü değiştirebiliriz?

Gerekli görülen bölmeler büyütülür, desteklenir veya yeri değiştirilir. Öğretmen "Mühendisler bir bölümün işe yaramadığını gördüklerinde vazgeçmez; çözümünü değiştirip yeniden dener." der. Tamamlanan düzenleyici sınıfta gerçek amacıyla kullanılmaya başlanır. Öğretmen sınıf sözleşmesini göstererek: "Bugün hangi sınıf sözümüzü yalnızca söylemedik, gerçekten uyguladık?" diye sorar. Çocukların "**Eşyalarımızı özenle kullanır, yerlerine koyarız.**" kuralına ulaşmaları desteklenir. (SDB2.2, D16.2)

STEM çalışması tamamlandığında çocuklar kırmızı-yeşil panonun çevresinde buluşur. Öğretmen "Düzen mühendisi olurken hangi sınıf sözlerimizi uyguladık?" diye sorar. Çocukların sırasını bekleme, arkadaşını dinleme, materyali paylaşma ve kullandığı eşyayı yerine koyma sözlerinden birini söylemelerine, göstermelerine ya da ilgili görseli işaret etmelerine fırsat verilir. (TAKB.1.c, SDB1.2, D14.1)

Her çocuk gün içinde uyguladığı bir sınıf sözünü seçerek mandalını yeşil yüze taşıyabilir. ("Ben boyaları kutusuna koydum", "Arkadaşıma blok verdim vb.") Hatırlamak istediği bir kural varsa kısa bir canlandırma yapılır; çocuk kurala uygun davranışı gösterdikten sonra mandalını yeşile alır. Amaç bütün mandalların yeşilde görünmesi değil, çocukların davranışını fark etmesi, kuralı hatırlaması ve ne yapması gerektiğini öğrenmesidir. Kapanışta tüm mandallar Başlangıç bölümüne alınır.

Öğretmen "Bugün harika birer **Düzen Mühendisi** oldunuz. Eşyalarımızı koruduk, yuvalarına yerleştirdik. Şimdi bu süper mühendislik gücünüzü eve taşıma zamanı! Akşam odanızda veya salonunuzda yuvaya dönmeyi bekleyen bir eşya bulup onu yerine koymaya ne dersiniz? Yarın sabah ilk çemberimizde kimin evinde hangi eşyayı yuvasına kavuşturduğunu dinlemek için sabırsızlanıyorum. Üstelik yarın sınıfımıza kâğıtları şekilden şekle sokan pırıl pırıl yeni bir kesme aracı gelecek; onun da yuvasını birlikte öğreneceğiz!" diye söyler.

GÜNÜ DEĞERLENDİRME

- Karışık eşyaları düzenlemek için önce ne yaptın, sonra ne yaptın?
- Bir eşyanın hangi bölmeye ait olduğuna nasıl karar verdin?
- Pengo'nun yaşadıklarından, eşyaları yerlerine koymakla ilgili ne öğrendin?
- Arkadaşlarınla birlikte düzenleyici hazırlarken sen nasıl hissettin?
- Evinde oyuncaklarının, kitaplarının ve ayakkabılarının yeri neresi?
- Eşyalarımızı kullandıktan sonra yerine koymamız bize ve ailemize nasıl yardımcı olur?
- Bugün bir düzen mühendisi olarak hangi görevi yaptın?
- Yeniden bir düzenleyici hazırlasaydın neyi aynı yapar, neyi değiştirirdin?

Genel Değerlendirme: Çocukların materyalleri gruplandırma, sayma ve uygun bölmelere yerleştirme çalışmalarına ilgiyle katıldığı, düzenleyici hazırlarken iş birliği yaptığı görüldü. Sıra bekleme ve eşyaları yerine koyma süreçlerinde

İhtiyaç duyulan destekler belirlendi. Öğretmenin açık yönergelerinin, model olmasının ve çocuklara deneme fırsatı vermesinin katılımı desteklediği gözlemlendi. Etkinliklerin ve materyallerin çocukların gelişim özelliklerine uygun olduğu, öğrenme çıktılarına desteklediği görüldü; süre ve geçişler gözden geçirilerek sınıf kurallarının günlük akışta pekiştirilmesine karar verildi.

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocuktan evinde kendi çalışma masası ya da oyuncak sepeti için geri dönüştürülebilir malzemelerle mini bir düzenleyici tasarlaması ve fikrini sınıfta arkadaşlarına anlatması istenebilir. Sınıftaki farklı bir merkez için yeni bölme tasarımları çizilebilir.

Destekleme: Çocuğa aynı anda çok sayıda malzeme yerine iki belirgin nesne ve iki hazır kutu sunulur. Zeminler renk kodlarıyla belirlenleştirilir. "Dur, kuralı hatırla, eşyayı yuvasına koy" adımları 3 basamaklı görsel kartla desteklenir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Aileden çocukla birlikte evde düzenlenmeye ihtiyaç duyulan küçük bir alan seçmesi istenir. Bu alan oyuncak sepeti, kitap rafı, çorap çekmecesini veya çalışma masası olabilir. Çocuk alandaki eşyaları inceler, benzer olanları gruplandırır ve her grup için uygun bir yer belirler. İsterse kutuların üzerine eşyanın resmini çizerek görsel etiket hazırlayabilir. Aile, işi çocuk adına tamamlamak yerine "Bunları neden birlikte koydun?", "Bu eşyanın yuvası neresi olabilir?" gibi sorularla çocuğun karar vermesini destekler. Çocuk, ertesi gün hangi alanı düzenlediğini sınıfta anlatarak, çizerek veya canlandırarak paylaşabilir.

Toplum Katılımı:

AİLEYE BİLGİ NOTU

Değerli Ailemiz,

Bugün sınıfımızda "Düzen Mühendisleri: Her Şeyin Bir Yeri Var" çalışmasını gerçekleştirdik. Çocuklarımız karışık materyalleri özelliklerine göre gruplandırdı, eşyalar için uygun bölmeler tasarladı ve görsel etiketlerden yararlanarak kullandıkları materyalleri yerlerine koymayı deneyimledi. Böylece düzenli olmanın eşyaları kolay bulmamıza, güvenli hareket etmemize ve ortak alanları özenli kullanmamıza yardımcı olduğunu fark ettiler.

Evde çocuğunuza küçük ve yapabileceği sorumluluklar verebilirsiniz. Oyuncaklarını sepete koyması, kitaplarını rafa yerleştirmesi veya ayakkabılarını uygun yere bırakması için yeterli zaman tanıyınız. Her evin düzeninin farklı olabileceğini göz önünde bulundurarak tek bir düzen biçimini dayatmak yerine çocuğunuzun çözüm üretmesine fırsat veriniz. Sonuçtan çok gösterdiği çabayı fark ederek "Eşyalarının yerini hatırlamanı işimizi kolaylaştırdı." gibi açıklayıcı ifadeler kullanabilirsiniz.

ALTERNATİF ÖNERİLER

Öğretmen düzenleyicinin ilk deneme ve son hâlinin fotoğrafını çekerek çocuklarla iki tasarımı karşılaştırabilir. Toplanma geçişlerinde "Topla Topla Yerine Koy" şarkısı kullanılabilir. Düzenleyicinin birkaç gün içindeki kullanımına ilişkin gözlemler çocuklarla yeniden değerlendirilerek gerekli görülen yeni değişiklikler yapılabilir.

[Dağınık Oda Hikayesi](#)

[Mine Düzenli Olmayı Öğreniyor Eğitici Film](#)

[Robidik Düzenli Dağınık'ı Öğreniyor Eğitici Film](#)

["Yerini Arayan Kırmızı Blok" hikâyesi](#) Sınıf seviyesi düşük ise kullanılabilir.

[Düzenli ve Temiz Olmak - Temelden Öğreniyorum](#)

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.

