

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 7.09.2026

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı:

TAEOB. Erken Okuryazarlık Becerileri

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

KAVRAMSAL BECERİLER

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.9. Genelleme Becerisi

KB2.9.SB1. Olay/konu/durum hakkında bilgi toplamak

EĞİLİMLER

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ TABLOLARI

2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB4. Grup iletişimine katılmak

SDB2.1.SB4.G3. Grup içi iletişime katkıda bulunur.

2.3. ORTAK/BİRLEŞİK BECERİLER (SDB3)

SDB3.1. Uyum Becerisi

SDB3.1.SB1. Yeni, değişen ve belirsiz durumları anlamak

SDB3.1.SB1.G1. Yeni, belirsiz veya değişen durumlarla karşılaşmanın doğal olduğunu fark eder.

SDB3.1.SB1.G2. Yeni, belirsiz veya değişen durumların gerektirdiği değişim ihtiyacını fark eder.

DEĞERLER

D12 SABIR

D12.1. Düşünce, duygu ve davranışlarında kontrollü olmak

D12.1.4. Gerektiğinde kendini sakinleştirir.

EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

OB1. BİLGİ OKURYAZARLIĞI

OB1.1.Bilgi İhtiyacını Fark Etme

OB1.1.SB1. Bilgi ihtiyacını fark etmek

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı:

TAEOB.4. Sözcüklerin harflerden oluştuğunu fark edebilme

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

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

Hareket ve Sağlık Alanı

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

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

İÇERİKLER

Kavramlar:

Duygu: Mutluluk, üzüntü, öfke, korku, endişe, utanma

Sözcükler: Ad, yaka kartı, okul, sınıf, uyum, vedalaşma

Materyaller: Yaka kartları, top, küçük not kâğıtları, Okul Postanesi kutusu, Çocuğumla Okula İlk Adım Defteri, Hoş Geldin Yıldızları

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Çocukların yaka kartlarına ve bireysel eşyalarına isimlerinin yazılı olduğu etiketler yapıştırılır. (İsimlerin ilk harfleri büyük, diğer harfleri küçük yazılır.)

Uyum Haftası Uygulama Bilgisi: 30 dakika karşılama ve tanışma ile 2 etkinlik saati olarak planlanır. Katılımcılar aileler ve çocuklardır. Okul yönetimi, okul öncesi öğretmeni ve psikolojik danışman/rehber öğretmen sürece katılır.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Çocuklar ve aileler kapıda isimleriyle karşılanır. Çocuk, ailesiyle birlikte sınıfa girer; öğrenme merkezlerini kısa süre incelemesine ve istediği bir materyale yönelmesine fırsat verilir. Öğretmen bu sırada çocuğun sınıfa girişini, aileden uzaklaşma biçimini, merak ettiği alanları ve iletişim girişimlerini gözlemler. Çocuğa konuşması ya da etkinliğe hemen katılması için baskı yapılmaz. (E1.1.,SDB3.1.SB1.G1.,SDB3.1.SB1.G2.)

Tüm katılımcılar geldiğinde okul yönetimi, öğretmen ve psikolojik danışman/rehber öğretmen kendilerini tanıtır. Ailelerle çember olunur. Konuşma nesnesi olarak bir top kullanılır. Top kimde ise önce adını söyler. Ardından adının öyküsünü (Bu adı size kim koydu? Size neden bu adı vermişler?) anlatır. Öğretmen etkinliği başlatır. Adını ve adının öyküsünü kısaca anlatır. Ardından topu başka birine atar. Tüm katılımcılar öyküsünü anlattıktan sonra oyun ikinci turda ailelerin kendilerini tanıtacakları başka özelliklerini (çocuklarının adları, meslekleri, yapmaktan hoşlandıkları etkinlikler gibi) paylaşmasıyla devam eder. Top tüm katılımcılara en az bir kere gitmelidir. Oyun iki tur oynandıktan sonra sona erer. (SDB2.1.SB4.,SDB3.1.SB1.,D12)

Ailelere Okul Öncesi Eğitim Okula Uyum Süreci sunumu kısa ve açık biçimde yapar. Kaygının doğal olduğu; vedalaşmanın ne çok uzatılması ne de habersizce yapılması gerektiği vurgulanır. "Korktun mu, sıkıldın mı?" gibi kaygıyı artırabilecek sorular yerine "Bugün seni en çok ne mutlu etti?" gibi olumlu ve açık uçlu sorular önerilir. Çocukların birbirleriyle karşılaştırılmaması, öğretmen ya da okulla korkutulmaması ve açıklanan programa tutarlı biçimde uyulması gerektiği paylaşılır.

"Çocuğumla Okula İlk Adım Defteri" ailelere tanıtılır; defterin çocuğu sınamak için değil, okul yaşantısını birlikte konuşmak ve duygularını ifade etmesini desteklemek amacıyla kullanılacağı açıklanır.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

ETKİNLİKLER

Öğretmen yaka kartlarını göstererek "Sizce bunlar bize nasıl yardımcı olacak?" diye sorar. Her çocuk adını söyler; söylemek istemeyen çocuk ailesine fısıldayabilir ya da kartını işaret edebilir. Çocuğun adı ilk harfi büyük, diğer harfleri küçük olacak biçimde yazılır. İsteyen çocuk adının ilk harfini gösterir. (TAE0B.4.a.,TAE0B.4.b.)

Çocuklar ve aileler büyük bir çember oluşturur. Top kime yuvarlanırsa çocuk adını söyler, el sallar ya da kendisini anlatan küçük bir hareket seçer. (Çocuklarla oynanır.) Grup çocuğun hareketini tekrar ederek "Hoş geldin!" der. Katılmak istemeyen çocuk izleyebilir; hazır olduğunda oyuna dâhil edilir. (HSAB.3.a.)

Ailelere küçük not kâğıtları dağıtılır. Çocukları için kısa, sade ve güven veren bir cümle yazmaları istenir: "Seni seviyorum; oyun zamanı bitince seni almaya geleceğim." gibi. Notlar Okul Postanesine bırakılır ve dördüncü günden itibaren belirli bir rutin zamanında kullanılacağı açıklanır.

Her çocuğa katılım biçiminden bağımsız olarak "Hoş Geldin Yıldızı" verilir. Bunun ağılamamaya ya da cesur olmaya verilen bir ödül olmadığı, sınıfın her üyesinin burada bir yeri olduğunu simgelediği söylenir. Ertesi günün geliş saati ve ailelerin çocuklarıyla birlikte okul-sınıf gezisine katılacağı açıkça hatırlatılarak vedalaşılır.

DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- Sınıfta en çok neyi sevdin?
- Adının ilk harfi hangisi?
- Bugün nasıl hissettin?

- Yardım isterken ne söylersin?
- Yarın okulda ne yapacağız?

Öğretmen Gözlem Notu: Her çocuğun sınıfa giriş tepkisi, aileden uzaklaşma düzeyi, iletişim biçimi, seçtiği merkez ve ihtiyaç duyduğu destek kısa notlarla kaydedilir.

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: İstekli çocuklar adlarının ilk harfiyle başlayan başka sözcükler bulabilir veya kendilerini adlarıyla birlikte sevdikleri bir hareketi göstererek tanıtabilir.

Destekleme: Çocuk isterse önce gözlemci olabilir; adını söylemek yerine kart gösterebilir veya el sallayabilir. Görsel günlük akış, geçiş nesnesi ve sakinleşme köşesi kullanılabilir. Yoğun kaygı yaşayan çocuk için aile, öğretmen ve rehberlik servisiyle bireysel uyum basamağı belirlenebilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelerden çocuklarıyla okul hakkında olumlu ve kısa bir sohbet yapmaları; "Bugün seni en çok ne mutlu etti?" sorusunu yöneltmeleri ve ertesi günün geliş-gidiş saatini çocuğa somut biçimde açıklamaları istenir. Çocuğumla Okula İlk Adım Defteri evde birlikte incelenir.

Toplum Katılımı: Okul yönetimi ve psikolojik danışman/rehber öğretmen tanışma sürecine katılır; ailelerin soruları ortak ve güven verici bir dille yanıtlanır.

[Puzzle,](#)

[Hafıza Oyunu,](#)

[İnteraktif Çalışmalar,](#)

[İnteraktif Oyunlar](#)

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

Sınıf mevcudu kalabalıkrsa aileler ve çocuklar iki gruba ayrılarak farklı saatlerde alınabilir. Her iki gruba da aynı bilgilendirme yapılır ve çocukların sınıfı sakin biçimde keşfetmesi için eşit süre tanınır.

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih:08.09.2026

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı:

TADB. Dinleme

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

KAVRAMSAL BECERİLER

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.16. Muhakeme (Akıl Yürütme) Becerisi

KB2.16.2. Tümdengelim dayalı akıl yürütme becerisi

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

KB2.16.2.SB2. Olay/konu/durum arasında bütün-bütün veya bütün-parça ilişkisi kurmak

EĞİLİMLER

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK13 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.G1. İlgisini çekecek bir etkinliğe katılmak için harekete geçer.

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

2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB1. Başkalarını etkin şekilde dinlemek

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

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

2.3. ORTAK/BİRLEŞİK BECERİLER (SDB3)

SDB3.1. Uyum Becerisi

SDB3.1.SB1. Yeni, değişen ve belirsiz durumları anlamak

SDB3.1.SB1.G1. Yeni, belirsiz veya değişen durumlarla karşılaşmanın doğal olduğunu fark eder.

SDB3.1.SB1.G2. Yeni, belirsiz veya değişen durumların gerektirdiği değişim ihtiyacını fark eder.

DEĞERLER

D05 DUYARLILIK

D5.1. İnsana ve topluma değer vermek

D5.1.5. Kendisine yapılmasını istemediği davranışları başkalarına yapmaz.

D14 SAYGI

D14.1. Nezaketli olmak

D14.1.1. Her ferdin değerli olduğunu kabul eder.

D14.1.2. Yeni bir ortama girdiğinde selam verir.

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

EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

OB1. BİLGİ OKURYAZARLIĞI

OB1.3. Bilgiyi Özetleme

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

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı:

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

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

Sanat Alanı

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.b. Yapmak istediği sanat etkinliği için gerekli olan materyalleri seçer.

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

Hareket ve Sağlık Alanı

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

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

HSAB.3.b. Gösterilen dans figürlerini doğru formda yapar.

İÇERİKLER

Kavramlar: Yakın-uzak, önce-sonra

Duygu: Mutluluk, özlem, endişe, sevgi, güven

Sözcükler: Avuç, öpücük, özlem, güven, vedalaşma, okul postanesi

Materyaller: “Avucumdaki Öpücük” hikâye kitabı, kalp kartları, yıkanabilir parmak boyası veya kalp çıkartmaları, büyük kraft kâğıdı, boya kalemleri, zarflar, aile notları, yumuşak top, duyu kartları

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Öğrenme merkezleri düzenlenir. Sınıf girişine kalp izleri için kağıttan kesilmiş kalpler, sınıfın uygun bir yerine Okul Postanesi hazırlanır.

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Çocuklar gelmeden önce öğrenme merkezleri çocukların ilgisini çekecek ve rahatça seçim yapabilecekleri biçimde hazırlanır. Çocuklar ve aileleri kapıda isimleriyle karşılanır. 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.

Sınıf girişindeki kalp izleri takip edilir. İzlerin ilk durağında çocuk çantasının yerini bulur, ikinci durakta öğretmenin fotoğrafını görür ve “Bir şeye ihtiyaç duyduğunda bana söyleyebilirsin.” cümlesini duyar, son durakta çemberdeki sandalyesini bulur. Ardından çocukların sandalyelerini alarak çember şeklinde oturmaları sağlanır. Bir gün içerisinde neler yapacakları konuşulur. Çocuklara duyu kartları gösterilir, çocuklar duyu kartlarından birini seçerek o gün nasıl hissettiklerini söyle ya da kartını göstererek paylaşır. Öğretmen, “Okula gelirken heyecanlı, meraklı ya da biraz endişeli hissedebiliriz. Bunların hepsi olabilir.” diyerek çocukların duygularını kabul eder.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Bakanlığın uyum haftası programının 2. gününde yer alan sınıf ortamının tanıtılması amacıyla çocuklar aileleriyle birlikte öğrenme merkezlerini gezer. Öğretmen her merkezin adını söyler ve o merkezde bulunan birkaç materyali kısaca tanıtır. Ardından çocuklar aileleriyle birlikte istedikleri merkezi seçerek kısa süre oyun oynar. Öğretmen çocukların hangi merkeze ilgi gösterdiğini ve akranlarıyla iletişimini gözlemler.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

Oyun sonunda “[Topla Topla Yerine Koy](#)” toplanma müziği açılır ve kullanılan materyaller aile-çocuk iş birliğiyle yerine bırakılır.

ETKİNLİKLER

Bakanlığın uyum programında 2. gün için çocuklar ve aileleriyle tanışma etkinliklerinin yapılması, okulun ve sınıfın iç-dış ortamlarının tanıtılması ve sürecin 2 etkinlik saati olarak planlanması önerilmektedir. Bu doğrultuda çocuklar ve aileleri daire olur. Öğretmen aşağıdaki tekerlemeyi söylerken hareketleri gösterir:

Avucumda minicik bir kalp, (Avuç açılır.)

Sevgi dolu sıcacık bir kalp. (Eller kalbin üzerine konur.)

Özlersem elimi kalbime koyarım, (El kalbe götürülür.)

Derin bir nefes alır, oyunuma başlarım. (Nefes alınıp kollar açılır.)

Öğretmen [Avucumdaki Öpücük](#) kitabının kapağını çocuklara gösterir ve “Sence avuçta bir öpücük nasıl taşınabilir?” diye sorar. Çocukların tahminleri dinlendikten sonra hikâye etkileşimli biçimde okunur. Kahramanın okula başlamadan önce yaşadığı duygulara dikkat çekilir. Hikâye sırasında çocuklara “Sence şimdi ne hissediyor?”, “Ailesinin sevgisini yanında hissetmesine ne yardım etti?” soruları yöneltilir. Çocukların konuşmak istememeleri durumunda yalnızca dinlemelerine fırsat verilir. Hikâye sonunda “Bazen ailemizi özleyebiliriz. Ailemizin sevgisi okuldayken de bizimledir. İhtiyaç duyduğumuzda öğretmenimizden yardım isteyebiliriz.” açıklaması yapılır. (TADB.2.a., SDB3.1.)

Çocuklar ve veliler masalara alınır ve her çocuğa ‘Avucumdaki Öpücük’ temalı etkinlik sayfası dağıtılır. Çocuklardan sayfadaki rakun ve el görselini velilerle birlikte istedikleri renklerde boyamaları istenir. Boyama işlemi tamamlandıktan sonra öğretmen tarafından önceden kesilerek hazırlanan kırmızı kalpler çocuklara dağıtılır. Ailelerle birlikte kısa bir kâğıt şeridin iki ucu birleştirilerek küçük bir halka oluşturulur. Hazırlanan kâğıt halka çalışmanın alt kısmına yapıştırılarak görselin yüzeyden yükselmesi ve üç boyutlu bir görünüm kazanması sağlanır. Tamamlanan çalışmalar sınıfta sergilenir. (SNAB.4.)

Daha sonra Bakanlık rehberindeki “Ortak Özellik” oyununa geçilir. Çember olunur. Ailelere “Şimdi bir ortak özellik oyunu oynayacağız” denir. Söylenen cümlelerden katılımcılara uyanlar varsa o kişiler çemberde bir adım öne çıkar. Kimlerin öne çıktığı hep birlikte incelenir. Konuşmak isteyen velilere fırsat verilir. Örnek cümleler şu şekilde olabilir:

Küçükken ağaca tırmananlar? Ben tırmadım çocuğum da tırmadı diyenler? Yaz insanı olanlar? Kış insanı olanlar? Çocuğu bu yıl ilk defa okula başlayanlar? Bu okula ilk defa gelenler? Bu sınıfta kızı olanlar? Bu sınıfta oğlu olanlar? Sorular isteğe bağlı ve gruba uygun olarak artırılabilir. (HSAB.3.)

Öğretmen, sınıf kapısından başlayan kalp izlerini göstererek “Avucumuzdaki sevgi kalbi bugün bize okulumuzu tanıtacak. Kalplerin nereye gittiğini birlikte keşfedelim mi?” der. Çocuklar aileleriyle kalp izlerini takip ederek okul gezisine çıkar. Gezi sırasında çocukların kullanacağı tuvalet ve lavabo, okul bahçesi, oyun alanı, yemekhane, rehberlik servisi ve okul yönetiminin bulunduğu alanlar tanıtılır. Her bölümde çalışan kişi çocuklara kendini ve görevini kısa bir cümleyle tanıtır. Tuvalet ve lavabo bölümünde çocuklara ihtiyaç duyduklarında öğretmenlerinden yardım isteyebilecekleri; bahçede ise oyun oynayacakları alan gösterilir. Gezi bilgi yüklemesine dönüştürülmez; her durakta yalnızca çocukların bilmesi gereken temel bilgiler verilir.

Gezi tamamlandığında sınıfa dönülür. Bakanlık rehberindeki “Okul Postanesi” etkinliği hikâyeye bütünleştirilir. Ailelerin getirdiği kısa notlar sınıftaki posta kutusuna çocuklarıyla birlikte bırakılır. Öğretmen, bu notların çocukların aileleri olmadan sınıfta bulunacakları ilerleyen günlerde belirlenen aynı zamanda okunacağını açıklar. Böylece Okul Postanesi çocuklara önceden tanıtılmış ve güven veren bir sınıf rutini hâline getirilmiş olur.

Gün sonunda çocuklara “Bugün okulumuzda hangi yerleri keşfettik?” sorusu yöneltilir. Çocuklar ve aileleri ertesi gün görüşmek üzere isimleriyle uğurlanır.

DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- Hikâyedeki kahraman okula başlamadan önce nasıl hissediyordu?
- Avucundaki öpücük ona neyi hatırlattı?
- Sen aileni özlediğinde sana ne iyi gelebilir?
- Yardıma ihtiyaç duyduğunda kime söyleyebilirsin?
- Okulda hangi bölümleri gezdik?
- Okulda en çok hangi yeri merak ettin?
- Tuvaletin, lavabonun ve bahçenin yerini hatırlıyor musun?

FARKLIlaştırma:

Zenginleştirme: Çocuklardan hikâyedeki olayları önce-sonra sırasına koymaları ve kendilerine ait bir güven sembolü tasarımları istenir.

Destekleme: Çocuk çembere uzaktan katılabilir; sözel yanıt yerine duygu kartı seçebilir. Yoğun ayrılık kaygısı devam eden çocuk için aile, öğretmen ve rehberlik servisi iş birliğiyle kademeli geçiş planı oluşturulur.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Bakanlığın 2. gün programına uygun olarak aileler çocuklarıyla birlikte tanışma oyununa, öğrenme merkezlerinin incelenmesine ve okulun iç-dış bölümlerinin gezilmesine katılır. Evde çocukla okulda keşfettiği yerler hakkında sohbet edilir ve en sevdiği bölümün resmini yapması desteklenir. Çocuk başka çocuklarla karşılaştırılmaz; okul hakkında olumlu ve güven veren ifadeler kullanılır.

Toplum Katılımı: Gerekli durumlarda psikolojik danışman/rehber öğretmenden uyum sürecini gözlemlemesi ve aileye destek sunması istenir.

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

Bakanlığın Okula Uyum Materyalleri Platformunda yer alan “Merhaba Arkadaşım” şarkısı kullanılabilir. Okul Postanesi notları uyum haftası boyunca her gün aynı zamanda okunarak sınıf rutinine dönüştürülebilir.

[Bakanlığın Okula Uyum Rehberi](#)

[Hareketsiz Robot](#)

[İsmini Söyler misin ?](#)

Kanatlarım benek benek

Gezinirim çiçek çiçek

Bana ismini söyler misin ?

Çocuk adını söyler

..... benimle dans eder misin ?

- Çocuklar daire şeklinde otururken öğretmen oyunun sözlerini söyleyerek çocukların etrafında dolaşır ve " Bana ismini söyler misin?" sözü söylenirken bir çocuğa elini uzatır.
- Çocuk adını söyledikten sonra öğretmenin arkasına geçer ve oyun bu şekilde devam eder.

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

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 9.09.2026

ALAN BECERİLERİ

Müzik Alanı:

MHB4. Müziksel Hareket

Türkçe Alanı

TAKB. Konuşma

Sosyal Alanı

SBAB5. Sosyal Katılım Becerisi

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

HSAB2. Aktif ve Zinde Yaşam İçin Sağlık Becerileri

KAVRAMSAL BECERİLER

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.7. Karşılaştırma Becerisi

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

KB2.7.SB2. Belirlenen özelliklere ilişkin benzerlikleri listelemek

KB2.7.SB3. Belirlenen özelliklere ilişkin farklılıkları listelemek

KB2.10. Çıkarım Yapma Becerisi

KB2.10.SB3. Karşılaştırma yapmak

KB2.10.SB4. Önerme sunmak

EĞİLİMLER

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ TABLOLARI

2.1. BENLİK BECERİLERİ (SDB1)

SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi)

SDB1.2.SB2. Motivasyonunu ayarlamak

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

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

2.3. ORTAK/BİRLEŞİK BECERİLER (SDB3)

SDB3.1. Uyum Becerisi

SDB3.1.SB2. Yeni, değişen ve belirsiz durumlar karşısında değişime açık ve istekli olmak

SDB3.1.SB2.G1. Yeni bakış açılarını öğrenmeye istekli olur.

SDB3.1.SB2.G2. Yeni, belirsiz veya değişen durumlarda esnek bir tutum benimsemeye gayret eder.

SDB3.1.SB4. Yeni, değişen ve belirsiz durumlarda davranış veya eylemin doğasını, seviyesini ve derecesini ayarlamak

SDB3.1.SB4.G2. Kendisi için heyecan ya da kaygı yaratan durumları söyler.

DEĞERLER

D11 ÖZGÜRLÜK

D11.1. Kararlı olmak

D11.1.1. Gerektiğinde kendi kararlarını alır.

D12 SABIR

D12.1. Düşünce, duygu ve davranışlarında kontrollü olmak

D12.1.2. Sabır gerektiren davranışları bilir.

EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

OB1. BİLGİ OKURYAZARLIĞI

OB1.3. Bilgiyi Özetleme

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

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Müzik Alanı:

MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme

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

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

Türkçe Alanı

TAKB.1. Konuşma sürecini yönetebilme

TAKB.1.b. Kurallara uygun şekilde konuşmayı sürdürür.

TAKB.2. Konuşma sürecinin içeriğini oluşturabilme

TAKB.2.c. Konuşma sürecinde karşılaştırmalar yapar.

TAKB.2.d. Bir konuyu kendi cümleleriyle yeniden ifade eder.

Sosyal Alanı

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

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

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

Sanat Alanı

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.b. Yapmak istediği sanat etkinliği için gerekli olan materyalleri seçer.

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

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

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.2. Farklı ebat ve özellikteki nesneleri etkin bir şekilde kullanabilme

HSAB.2.a. Farklı büyüklükteki nesneleri kavrar.

HSAB.2.c. Farklı boyutlardaki nesneleri kullanır.

HSAB.9. Aktif ve sağlıklı yaşam için hareket edebilme

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

HSAB.10. Sağlıklı yaşam için temizliğe ve düzene dikkat edebilme

HSAB.10.a. Kişisel temizliğini yardım almadan yapar.

HSAB.10.b. Bulunduğu çevrenin temizliğine / düzenine katkıda bulunur.

İÇERİKLER

Duygu: Mutluluk, heyecan, endişe

Sözcükler: El izi, benzer, farklı, kural, öğrenme merkezi

Materyaller: Pofi kuklası, duygu ve sınıf kuralı görselleri, balonlar, müzik çalar, parmak boyaları, kalın resim kâğıtları, fırçalar, süngerler, boyama önlükleri, sabun

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıfta balon ve hareket oyunları için güvenli, boş bir alan oluşturulur. Sanat masaları annelerin ve çocukların birlikte çalışabileceği biçimde düzenlenir. El izi çalışmalarının karışmadan kuruyabileceği, isimlendirilmiş bir alan hazırlanır.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Bakanlığın Okul Öncesi Eğitim Okula Uyum Rehberi doğrultusunda anneler, kendilerine bildirilen saat diliminde çocuklarıyla birlikte sınıfa alınır. Sınıf mevcudunun fazla olması durumunda anne ve çocuklar iki grup hâlinde farklı saatlerde davet edilebilir. Öğretmen çocukları ve annelerini kapıda isimleriyle karşılar. Çocuklar el sallama, gülümseme veya çak yapma seçeneklerinden birini seçerek öğretmenleriyle selamlaşır. Ardından çocuklara mutluluk, heyecan ve endişe görselleri gösterilir. Her çocuk o anki duygusuna en yakın görseli seçer; isterse nedenini kısaca anlatır. Annelerden çocuklarının yerine cevap vermeden onları dinlemeleri istenir. Anneler gün boyunca çocuklarıyla birlikte kalır. (SDB3.1.SB4.G2.)

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Öğretmen, çocuklara "Dün sınıfımızdaki öğrenme merkezlerini tanıdık. Bugün ise istediğimiz bir merkezi seçerek annemizle birlikte küçük bir oyun kuracağız." der. Çocuklardan blok, kitap, sanat veya dramatik oyun merkezlerinden birini seçmeleri istenir. Her çocuk annesine seçtiği merkezde bulunan materyalleri gösterir ve ne oynamak istediğini anlatır. Annelerden, oyunu yönetmek yerine çocuklarının oluşturduğu oyuna eşlik etmeleri istenir.

Çocuklar ve anneleri seçtikleri merkezde yaklaşık 10-15 dakika birlikte oyun oynar. Öğretmen merkezleri dolaşarak çocukların seçim yapma, oyuna başlama, düşüncelerini ifade etme ve anneleriyle iletişim kurma süreçlerini gözlemler. Gerekliğinde "Bu materyalle nasıl bir oyun kurabilirsiniz?", "Oyununuzda kimler yer alacak?" ve "Annene oyunda nasıl bir görev vermek istersin?" sorularıyla oyunun gelişmesini destekler. Oyun süresinin tamamlanmasına 5 dakika kala hatırlatma yapılır ve çocuklara anneleriyle birlikte gerçekleştirilecek grup oyunlarına geçileceği açıklanır. (SDB1.2.SB2.G1., SDB1.2.SB2.G2., D11.1.1., SAB.8.a., SAB.8.c.)

TOPLANMA VE TEMİZLİK

Oyun süresi bittiğinde "Topla Topla Yerine Koy" şarkısı eşliğinde oyuncaklar annelerle birlikte yerlerine kaldırılır. Çocukların sorumluluk almasına fırsat verilir. Eller yıkandıktan sonra etkinlik alanına geçilir.

ETKİNLİKLER

Öğretmen, çocuklara ve annelerine önceden şişirilmiş birer balon dağıtır. Hareketli bir müzik açılır ve katılımcılardan balonlarıyla sınıfın uygun alanında dans etmeleri istenir. Müzik durduğunda anneler çocuklarının adını balonun üzerine yazar. Müzik yeniden başladığında balonlar havaya bırakılır. Çocuklar ve anneleri balonları elleriyle yönlendirerek yere düşürmeden havada tutmaya çalışır; böylece balonlar birbirine karışır. (MHB.3.a., MHB.3.b., HSAB.1.c., HSAB.9.a.)

Müzik durduğunda her çocuk annesiyle birlikte kendisine en yakın balonu alır ve üzerinde adı yazan çocuğu bulmaya çalışır. Balon sahibine verilirken "Merhaba ..., balonun burada." denilerek selamlaşılır. Çocukların isimleri okunur ve grup her çocuğu "Merhaba ..., hoş geldin." diyerek karşılar. Bütün balonlar sahiplerine ulaşınca kadar oyun sürdürülür. (TAKB.1.b., SAB.8.a., SAB.8.c.)

Balon oyununun ardından öğretmen çocukları ve annelerini yarım ay biçiminde oturmaya davet eder. Elindeki kuklayı göstererek "Bu Pofi. Pofi bugün sınıfımızda ilk gününü geçiriyor. Arkadaşlarıyla güvenli ve güzel bir gün geçirmek istiyor; fakat sınıfta nelere dikkat etmesi gerektiğini henüz bilmiyor. Ona birlikte yardımcı olabilir miyiz?" der.

Öğretmen, Pofi'nin sınıftaki ilk gününden üç kısa durum canlandırır. Pofi önce sınıfta hızlı koşarak arkadaşlarının yanından geçer; sonra bir arkadaşının kullandığı materyali izin istemeden almaya çalışır; son olarak oyununu bitirip kullandığı materyali yerde bırakır. Her durumdan sonra "Pofi ne yaptı?", "Bu davranış güvenli ve uygun mu?", "Pofi bunun yerine ne yapabilir?" soruları yöneltilir. Çocukların önerileri dinlendikten sonra Pofi aynı durumları sınıfta yavaş yürüme, materyali isteme ve sırasını bekleme, kullandığını yerine koyma biçiminde yeniden canlandırır. Öğretmen ilgili sınıf kuralı görsellerini sırayla gösterir; çocuklar kuralı kendi cümleleriyle söyler. Annelerden çocuklarının yerine cevap vermeden onları dinlemeleri ve gerekirse kısa bir ipucuyla desteklemeleri istenir. (TAKB.1.b., TAKB.2.d., SDB3.1.SB2.G1., SDB3.1.SB2.G2., D12.1.2.)

Kural çalışmasının ardından öğretmen kendi elini açarak çocuklara gösterir ve annelerden ellerini çocuklarının ellerinin yanına koymalarını ister. "Ellerimize dikkatlice bakalım. Bütün eller aynı mı? Nereleri birbirine benziyor,

nereleri farklı?" sorularını yöneltir. Çocukların parmak sayısı, el büyüklüğü ve parmak uzunluklarıyla ilgili gözlemleri dinlenir. Öğretmen, "Şimdi annemizle birlikte el izlerimizi çıkaracak ve onları karşılaştıracacağız." diyerek sanat masalarına geçişi sağlar. (KB2.7.SB1., TAKB.2.c.)

Çocuklara ve annelere boyama önlükleri verilir. Farklı renklerde parmak boyaları, fırçalar ve süngerler tanıtılır. Her çocuk kendi el izi için kullanmak istediği rengi ve materyali seçer. Anne ile çocuk, yan yana hazırlanan ilk kâğıda farklı renklerde birer el izi çıkarır. Öğretmen kâğıda çocuğun ve annenin adını yazar. El izleri incelenerek "Hangi el izi daha büyük?", "Parmak sayılarımız aynı mı?", "El izlerimizin benzeyen ve farklı olan yerleri neler?" soruları yöneltir. Çocukların karşılaştırmalarını ve çıkarımlarını kendi cümleleriyle söylemelerine fırsat verilir. (KB2.7.SB1., KB2.7.SB2., KB2.7.SB3., TAKB.2.c., OB1.3.SB3., SNAB.4.b., SNAB.4.ç., SNAB.4.d., HSAB.2.a., HSAB.2.c.)

Karşılaştırma çalışmasının ardından anne, ikinci bir kalın resim kâğıdına seçtiği renkte tek bir el izi çıkarır. Kâğıda anne ve çocuğun adı yazılır. Öğretmen, "Bu el izini yarın tamamlayacağız. Yarın sen, annenin el izinin üzerine farklı bir renkle kendi el izini bırakacaksın." açıklamasını yapar. Çalışmalar karışmayacak biçimde isimlendirilerek kurumaya bırakılır ve ertesi gün kullanılmak üzere saklanır.

Etkinliği tamamlayan çocuklar ve anneler lavaboya giderek ellerini sabun ve suyla temizler. Öğretmen, "Boyayı ellerimizden nasıl çıkardık?" sorusunu yöneltir. Ardından grup yeniden çembere geçer. "Ellerimle Neler Yaparım" sözleri söylenir: "Ellerimle selam veririm.", "Ellerimle alkışlarım.", "Ellerimle resim yaparım." ve "Elimi annemin elinin üzerine koyarım." Çocuklar ve anneler uygun hareketleri birlikte yapar. (HSAB.10.a., MHB.3.b., HSAB.9.a., E2.5.)

Kısa hareketlerin ardından "Öğretmenim Bana Bak" oyunu oynanır. Çocuklar ve anneler daire olur; sözlere uygun hareketleri birlikte yapar. (MHB.3.b., HSAB.9.a.)

Öğretmenim Bana Bak

Bir küçük ördek varmış, yaramazlık yaparmış. (İki el ile dizler tutulur.)

Poposunu sallayıp hemen suya dalarmış. (Sağa sola sallanıp iki ayak ile öne doğru bir kez zıplanır.)

Vak vak vak, vak vak vak. (Bir sağ tarafa, bir sol tarafa dönülerek eller birbirine vurulur.)

Öğretmenim bana bak. (Her iki elin baş ve işaret parmaklarıyla daire yapılıp ve gözlere götürülür.)

Vak vak vak, vak vak vak. (Bir sağ tarafa, bir sol tarafa dönülerek eller birbirine vurulur.)

Şu için alkışla, için alkışla. (Adı söylenen çocuğa dönülür ve eller birbirine vurularak ritim tutulur.)

Oyunun ardından çocuklar değerlendirme çemberine geçer. Değerlendirme soruları tamamlandıktan sonra el sallama, gülümseme veya çak yapma görsellerinden birini seçerek öğretmenleriyle vedalaşır. Her çocuk ertesi gün görüşmek üzere ismiyle uğurlanır.

DEĞERLENDİRME

- Bugün kendini nasıl hissettin? Gün içinde duygun değişti mi?
- Pofi'ye hangi sınıf kurallarını öğrettik? Bu kurallar neden önemli?
- Anne ve çocuk el izleri hangi yönlerden benzerdi, hangi yönlerden farklıydı?
- Balon oyununda kimin adını öğrendin?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?

FARKLIlaştırma:

Zenginleştirme: Çocuklardan anne ve çocuk el izlerini parmak uzunluğu, avuç büyüklüğü ve renk bakımından karşılaştırmaları; fark ettikleri başka bir benzerlik veya farklılığı söylemeleri istenir.

Destekleme: Boyanın eline temas etmesinden rahatsız olan çocuklara eldiven, süngerle baskı veya elinin çevresini kalemle çizme seçenekleri sunulur. Çocuk etkinliğe katılmaya zorlanmaz. Yeni ortama katılmakta zorlanan çocuğun aile üyesinin yanında bulunmasına ve etkinliği önce izlemesine fırsat verilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı:

Anneler; öğrenme merkezlerindeki oyuna, balonla tanışma oyununa, sınıf kuralları konuşmasına ve el izi çalışmasına çocuklarının seçimlerine alan açarak eşlik eder.

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

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF ETKİNLİKLER/ÖNERİLER

Annenin el izinin üzerine ertesi gün çocuğun el izi farklı bir renkle uygulanır. Kuruyan çalışmaya çocuğun adı ve uygulama tarihi yazılarak Anneler Günü'nde kullanılmak üzere portfolyo dosyasına kaldırılabilir. Anneler Günü geldiğinde çocuk, çalışmaya resim veya kısa bir mesaj ekleyerek çalışmasını tamamlayabilir ve annesine hatıra olarak sunabilir.

Parmak boyası kullanılmasının mümkün olmadığı durumlarda çocukların ellerinin çevresi çizilerek farklı sanat materyalleriyle süslenebilir. Sınıfın fiziksel koşulları ve çocukların uyum düzeyleri doğrultusunda uygulama süresi kısaltılabilir.

Sınıf Kuralları

Merhaba Şarkısı

MERHABA ŞARKISI

Merhaba merhaba hepinize merhaba

Merhaba merhaba hoş geldiniz okulumuza

Haydi bakalım sayalım

Kaç kişiyiz burada

En baştan başlıyoruz teker teker saymaya

1 2 3 4 5 Olur musun bana eş

6 7 8 9 10 İşte sana bir balon

Haydi uzat bana elini

Şimdi söyle ismini

..... (Çocuk ismini söyler.)

..... çok çok memnun oldum ki

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 10.09.2026

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı:

TAOB. Okuma

TAKB. Konuşma

Müzik Alanı

MHB4. Müziksel Hareket

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

KAVRAMSAL BECERİLER

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.7. Karşılaştırma Becerisi

KB2.7.SB3. Belirlenen özelliklere ilişkin farklılıkları listelemek

EĞİLİMLER

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

E3.2. Yaratıcılık

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ TABLOLARI

2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB1. Başkalarını etkin şekilde dinlemek

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

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.G3. Çözüm yollarını dener.

DEĞERLER

D5 DUYARLILIK

D5.2. Çevreye ve canlılara değer vermek

D5.2.7. Çevresini korumak ve güzelleştirmek için girişimlerde bulunur.

D16 SORUMLULUK

D16.3. Görev bilincine sahip olmak

D16.3.3. Yanlış karar ve davranışlarının telafisi için çaba gösterir.

D18 TEMİZLİK

D18.2. Yaşadığı ortamın temizliğine dikkat etmek

D18.2.3. Ev, sınıf, okul bahçesi gibi ortak alanların temizliğinde görev alır.

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

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

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı:

TAOB.1. Resimli öykü kitabı, dijital araçlar, afiş, broşür gibi görsel materyalleri seçebilme

TAOB.1.a. İncelediği görsel materyale dair fikrini ifade eder.

TAOB.2. Görsel materyallerden anlamlar üretebilme

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

TAKB.1. Konuşma sürecini yönetebilme

TAKB.1.b. Kurallara uygun şekilde konuşmayı sürdürür.

Müzik Alanı:

MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme

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

MHB.3.ç. Hareket ve dansı müzikli dramatizasyonda kullanır.

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

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

İÇERİKLER

Kavramlar: Doğru-yanlış, hızlı-yavaş, düzenli-dağınık

Duygu: Merak, mutluluk, pişmanlık

Sözcükler: Gazete, manşet, haber, geri dönüşüm, ip yumağı, desen, arkadaşlık

Materyaller: Renkli ip yumağı, gazeteler, geri dönüşüm kutusu, müzik çalar, Okul Postanesi kutusu ve aile notları

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Öğrenme merkezlerine incelenmek üzere gazete ve dergiler yerleştirilir. İp yumağı ve hareket oyunları için sınıfın orta alanı güvenli biçimde boşaltılır.

Uyum Haftası Uygulama Bilgisi: MEB Okul Öncesi Eğitim Okula Uyum Rehberi doğrultusunda 4. gün çocuklarla, aileler sınıfa alınmadan ve 2-3 etkinlik saati olarak planlanır. Bugün çocukların aileleri olmadan sınıfta bulunduğu ilk gündür.

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Çocuklar kapıda isimleriyle karşılanır. MEB Okul Öncesi Eğitim Okula Uyum Rehberi doğrultusunda bugün çocukların aileleri olmadan sınıfta bulunacakları ilk gündür. Ailelere vedalaşmayı kısa, açık ve kararlı biçimde yapmaları hatırlatılır. “Oyun zamanı bitince seni almaya geleceğim.” gibi daha önce belirlenen tek bir cümle söylenir; aile vedalaştıktan sonra sınıfta beklemesin. Çocuğun ağlaması ya da özlem duyması olumsuz bir davranış olarak değerlendirilmez; duygusu kabul edilir ve öğretmen yakınlık sunar.

Çocuklar çembere geçtiğinde günün kısa akışını öğretmen söyler. Öğrenme merkezlerinde oyun, ip yumağı, gazete etkinliği, tekerleme, hareket oyunu, Okul Postanesi ve eve dönüş. Böylece çocuklar gün içinde ne yapacaklarını ve ailelerinin ne zaman geleceğini öngörebilir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocukların öğrenme merkezlerinde bulunan gazete ve dergileri fark etmelerine fırsat verilir. Çocuklar istedikleri öğrenme merkezini seçerek oyun oynar. Öğretmen çocukların aileleri olmadan oyuna başlama, akranına yaklaşma, materyal isteme ve öğretmenden yardım isteme biçimlerini gözlemler.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

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

TOPLA TOPLA YERİNE KOY ŞARKISI

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

Şarkı eşliğinde sınıftaki oyuncaklar toplanır, lavabolara geçilerek sağlık ve temizlik kurallarına uygun el yıkama rutinleri gerçekleştirilir.

ETKİNLİKLER

Öğretmen sınıfa elinde renkli bir ip yumağıyla gelir. Çocuklarla ele ele tutuşularak sınıfın orta alanında halka olunur. Öğretmen ipin ucunu elinde tutar ve yumağı bir çocuğa gönderir. Yumağı alan çocuk ipin bir bölümünü elinde tutarak yumağı başka bir arkadaşına gönderir. Oyun, yumak yeniden öğretmene ulaşınca kadar devam eder. Ortada iplerden oluşan desen incelenir. “İpler birbirine nasıl bağlandı?”, “Bu desen size neyi hatırlattı?” soruları üzerine konuşulur. Öğretmen, “Bu desen sınıfımızdaki arkadaşlık bağını gösteriyor; hepimizin bu sınıfta bir yeri var.” der. (SDB2.1., HSAB.1.c., E2.5.)

Öğretmen yumağı kendisine en son gönderen çocuğa doğru ilerlerken ipi yavaşça sarar; adını ve soyadını, anne-babasının adını ve en sevdiği yemeği söyler. Sıradaki çocuk da ipi kendisinden önceki arkadaşına doğru sararken aynı bilgileri paylaşır. Yumağın en uç kısmına ulaşınca kadar oyun sürdürülür. Konuşmak istemeyen çocuk yalnızca adını söyleyebilir veya öğretmene fısıldayabilir. İpin parmaklara ya da bedene dolanmamasına dikkat edilir. Yumağın karışma olasılığına karşı çocuklar iki gruba ayrılabilir. (TAKB.1.b.)

Çocuklara gazeteler gösterilir ve bunların ne olduğu sorulur. Çocukların aynı anda konuşmaları durumunda herkes konuştuğunda söylenenlerin anlaşılmasının güçleştiği hatırlatılır. Söz sırasına ve birbirini dinlemeye dikkat edilir. Çocuklar masalara geçer; her çocuğa bir gazete verilerek incelemesi istenir. (E1.1., E3.1., OB4.1.SB1., OB4.2.SB1.)

Öğretmen oyunsal bir ses tonuyla, “Bir zamanlar konuşamayan ama anlatacak çok şeyi olan kocaman kâğıtlar varmış. Adı neymiş biliyor musunuz? Evet, gazete! Bu gazeteler sabah olunca ‘Bugün ne olmuş?’ diye bize fısıldarlarmış. Ama onları anlayabilmek için okuma bilmek gerekirmiş. Hadi bakalım, gazete bize neler söylüyor?” der.

Çocukların gazetelerdeki yazı, rakam ve fotoğrafları incelemelerine fırsat verilir. “Üzerinde neler var?”, “Bazı yazılar neden daha büyük olabilir?”, “Rakamlar fiyatı, tarihi ya da bir sayıyı gösteriyor olabilir mi?”, “Hiç yazı olmasaydı gazete bize bir şey anlatabilir miydi?”, “Bu yazıları nasıl öğrenebiliriz?” soruları yöneltilir. Her çocuğun düşüncesini paylaşmasına fırsat verilir. (TAOB.2.c., OB4.2.SB3.)

Öğretmen, “Bu gazeteler yeni gazetelere yer açmak istiyorlarmış. Gitmeden önce bize bir oyun bırakmışlar: ‘Bizi parmak uçlarınızla dikkatlice, dans eder gibi yırtın!’ demişler.” der. Ritmi belirgin ancak yumuşak tonda sözsüz bir [müzik \(Pizzicato Polka – Johann Strauss\)](#) açılır. Çocuklar gazeteleri baş ve işaret parmaklarıyla yavaşça, mümkün olduğunca düz bir çizgi hâlinde yırtar. Çocukların hızına göre “Biraz daha yavaş.”, “Şimdi biraz daha hızlı.” yönergeleri verilebilir. (E3.2., MHB.3.ç.)

Yırtma işlemi tamamlandığında [Bum Bum Bum Okula Gidiyorum](#) şarkısı açılır ve gazete parçaları bir süre yukarı atılarak eğlenilir. Müzik durdurulduğunda öğretmen, “Sınıfımıza ne olmuş?” diye sorar. Dağınık sınıf incelenir; “Peki şimdi ne yapabiliriz?” sorusuyla çocukların çözüm önermeleri desteklenir. Müzik yeniden açılır ve çocuklar gazete parçalarını

geri dönüşüm kutusunda toplar. Sınıfın önceki ve sonraki görünümü karşılaştırılır; evimizi, sınıfımızı ve kullandığımız ortak alanları düzenli tutmanın önemi konuşulur. (HSAB.3.a., SDB3.3.SB1., D5.2., D16.3., D18.2., KB2.7.SB3.)

Çocuklar öğretmeni görebilecek şekilde otururlar. [Tavşanım](#) tekerlemesi önce öğretmen tarafından yapılır daha sonra çocuklar ile birlikte hareketleri tekrar edilir.

TAVŞANIM TEKERLEMESİ

Tavşanım tavşanım minik tavşanım

Ayağında patileri eskimiş yırtılmış

Tavşanım ağlar

Tavşan bana baksana tiki tilki yapsana

Aslan kral geliyor çabucak kaçsana

Tekerleme çocukların ilgisine göre birkaç kez tekrarlanır.

Tekerlemenin ardından [Mızımız Sinek](#) masalı dinlenir. Masal hakkında çocuklara sorular sorulur.

Günün önceden belirlenen aynı zamanında Okul Postanesi açılır. Ailelerin kısa ve güven veren notları çocuklara tek tek okunur. Not yalnızca ağlayan çocuğa verilmez; tüm sınıf için öngörülebilir bir rutin olarak uygulanır. Öğretmen, “Notumuz bize ailemizin sevgisini ve gün sonunda geleceğini hatırlattı. Şimdi sıradaki etkinliğimize geçebiliriz.” der. Notu dinlemek istemeyen çocuk zorlanmaz; notu daha sonra görmek üzere zarfında saklayabilir.

Günün sonunda çocuklar kapıda isimleriyle uğurlanır. Ailelere çocuğun yanında uzun değerlendirme yapılmaz; “Bugün ip yumağı oyununa katıldık ve sınıfta iki etkinlik saatini tamamladı.” gibi kısa ve gözleme dayalı bir bilgi verilebilir.

DEĞERLENDİRME

- İp yumağıyla oluşan desen nasıl oluştu?
- En çok hangi etkinlikte eğlendin? Neden?
- Dağınık bir alanı düzenlemek için neler yapabilirsin?
- Gazete parçalarını toplarken üzerine düşen görevi yaptın mı?

FARKLIlaştırma:

Zenginleştirme: İstekli çocuklar gazetede seçtikleri bir fotoğrafın ne anlatıyor olabileceğini açıklayabilir veya yırttıkları şeritlerle küçük bir kolaj oluşturabilir. İp yumağı deseniindeki üçgen, dörtgen ve kesişen çizgileri inceleyebilir.

Destekleme: Gazeteyi yırtmakta zorlanan çocuk için kâğıtlar önceden uzun şeritlere ayrılabilir. Mürekkep ya da kâğıt dokusundan rahatsız olan çocuk eldiven kullanabilir veya maşa yardımıyla parçaları kutuya taşıyabilir. İp yumağı oyununda konuşmak istemeyen çocuk adını söyleyebilir, görsel kart gösterebilir ya da öğretmene fısıldayabilir. Yoğun ayrılık kaygısı yaşayan çocuk görsel günlük akış ve sakinleşme köşesiyle desteklenebilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Gün sonunda MEB rehberinde yer alan “Okul Sonrası Rutini Aile Notu” ve çizelgesi ailelere gönderilir. Ailelerden okul çıkışında çocuğu soru yağmuruna tutmadan karşılamaları; dinlenme, kısa sohbet, oyun ve uyku gibi öngörülebilir bir akış oluşturmaları istenir.

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

Toplum Katılımı: İlk kez aileden ayrı kalmakta yoğun zorlanan çocuklar için psikolojik danışman/rehber öğretmen sınıf öğretmeniyle iş birliği yapabilir; gözlem ve aile görüşmeleri ortak, güven veren bir dille yürütülebilir.

ALTERNATİF İÇERİKLER/ÖNERİLER

[Ormandaki Minik Kuş Oyunu](#)

ORMANDAKİ MİNİK KUŞ

Ormandaki minik kuş yavaşça uçmuş,

Ormandaki minik kuş hızlıca uçmuş,

Ormandaki minik kuş yere oturmuş,

Yerdeki minik kuş yatmış uyumuş.

Okul Postanesi notları uyum haftası boyunca her gün aynı zamanda okunabilir.

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 11.09.2026

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı:

TAKB. Konuşma

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

HSAB2. Aktif ve Zinde Yaşam İçin Sağlık Becerileri

Müzik Alanı

MSB2. Müziksel Söyleme

MHB4. Müziksel Hareket

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

KAVRAMSAL BECERİLER

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

E2.5. Oyunseverlik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ TABLOLARI

2.1. BENLİK BECERİLERİ (SDB1)

SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi)

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

SDB1.1.SB1.G1. Merak etmenin öğrenmeye etkisini fark eder.

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

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.

2.3. ORTAK/BİRLEŞİK BECERİLER (SDB3)

SDB3.1. Uyum Becerisi

SDB3.1.SB1. Yeni, değişen ve belirsiz durumları anlamak

SDB3.1.SB1.G1. Yeni, belirsiz veya değişen durumlarla karşılaşmanın doğal olduğunu fark eder.

SDB3.1.SB1.G2. Yeni, belirsiz veya değişen durumların gerektirdiği değişim ihtiyacını fark eder.

SDB3.1.SB2. Yeni, değişen ve belirsiz durumlar karşısında değişime açık ve istekli olmak

SDB3.1.SB2.G1. Yeni bakış açılarını öğrenmeye istekli olur.

SDB3.1.SB2.G2. Yeni, belirsiz veya değişen durumlarda esnek bir tutum benimsemeye gayret eder.

SDB3.1.SB3. Yeni, değişen ve belirsiz durumlarla başa çıkmak için düşünce biçimini ayarlamak

SDB3.1.SB3.G1. Yeni bir durum hakkında düşünme şeklini gözden geçirir.

SDB3.1.SB4. Yeni, değişen ve belirsiz durumlarda davranış veya eylemin doğasını, seviyesini ve derecesini ayarlamak

SDB3.1.SB4.G1. Yeni bir durumla karşılaştığında uyum sağlamak için gerektiğinde davranışlarını düzenler.

SDB3.1.SB4.G2. Kendisi için heyecan ya da kaygı yaratan durumları söyler.

SDB3.1.SB4.G3. Kaygı oluşturan durumlarda kendini sakinleştirmenin yollarını bulur.

DEĞERLER

D17 TASARRUF

D17.3. Sahip olduklarının değerini bilmek

D17.3.1. Sahip olduklarını en verimli şekilde kullanmanın yollarını araştırır.

D17.3.4. Sahip olduğu eşyaları özenli kullanır.

D18 TEMİZLİK

D18.2. Yaşadığı ortamın temizliğine dikkat etmek

D18.2.1. Uygun temizleme araç ve yöntemlerini kullanır.

D18.2.2. Ortam temizliğinin yetersiz olmasının yol açabileceği sorunları bilir.

D18.2.3. Ev, sınıf, okul bahçesi gibi ortak alanların temizliğinde görev alır.

EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

OB1. BİLGİ OKURYAZARLIĞI

OB1.3.Bilgiyi Özetleme

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

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı:

TAKB.1. Konuşma sürecini yönetebilme

TAKB.1.a. Konuşacağı konuyu seçer.

TAKB.1.b. Kurallara uygun şekilde konuşmayı sürdürür.

TAKB.1.a. Konuşacağı konu ile ön bilgileri arasında bağlantı kurar.

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB.2. Farklı ebat ve özellikteki nesneleri etkin bir şekilde kullanabilme

HSAB.2.a. Farklı büyüklükteki nesneleri kavrar.

HSAB.2.b. Nesneleri şekillendirir.

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

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

HSAB.10. Sağlıklı yaşam için temizliğe ve düzene dikkat edebilme

HSAB.10.b.Bulunduğu çevrenin temizliğine / düzenine katkıda bulunur.

Müzik Alanı

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

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

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

MHB.2. Harekete ve dansa eşlik eden ritimlerdeki/ müzik eserlerindeki/çocuk şarkılarındaki/çocuk şarkısı formlarındaki özellikleri fark edebilme

MHB.2.a. Ritimlerdeki uzun ve kısa süre yavaş ve hızlı tempo değişikliklerini hareketle/dansla gösterir.

MHB.2.b. Müzik eserlerindeki/çocuk şarkılarındaki/çocuk şarkısı formlarındaki kalın ve ince/kuvvetli ve hafif ses farklılıklarını/yavaş ve hızlı tempo farklılıklarını hareketle/dansla gösterir.

Sanat Alanı

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

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

İÇERİKLER

Kavramlar:

Zıt:Doğru-yanlış

Duygu: Mutluluk, üzüntü, öfke, korku, endişe, utanma

Sözcükler: Köy

Materyaller: Oyun hamuru, boya kalemleri, çalışma sayfası

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Oyun hamuru aparatları masalara koyulur.

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, yeni gelen veli varsa mutlaka iletişim bilgileri alınır. Çocukların sandalyelerini alarak çember şeklinde oturmaları sağlanır. Çocukların o günkü duygu ve düşünceleri sorulur ve her çocuğun konuşması için ceseratlendirilir. Okula başladıklarından şimdiye kadar neler yaptık? Okula, sınıfa, öğretmene ve arkadaşlarına alışıp alışmadıkları, birbirlerinin isimlerini öğrenip öğrenmedikleri sorulur. O gün yoklama yapılırken bakalım kimler gelmiş, "Ahmet, Özge, vb" el ile alkış şeklinde ritim tutarak söylenir. İsmi söylenen çocuk "bu ra da" diyerek yine ritimli bir şekilde yoklama rutinine katılır. Güne sağlıklı başlamak için [Spor Yaptık Aferin Sana, Köyün Yolunda Şarkısı](#) hareketleri hep birlikte yapılır. (E2.5.) Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Arka planda [İlk Haftam şarkısı](#) açılır. Çocuklar istedikleri merkezlerde oynar. Seçim yapmakta zorlanan çocuğa iki merkez gösterilir. Öğretmen gerektiğinde oyuna katılarak "Ben de oynayabilir miyim?" ve "Teşekkür ederim." ifadelerine model olur.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

Sınıf için rutin haline gelen "[Topla Topla Yerine Koy](#)" açılır ve sınıf toplanmasına rehberlik edilir. Temizlik sürecinin ardından etkinliklere geçilir.

TOPLA TOPLA YERİNE KOY

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

ETKİNLİKLER

Çocuklar minderlere öğretmeni görebilecek şekilde otururlar. Çocuklara okulun ilk günü okula geldiklerinde neler hissettikleri ve şimdi nasıl hissettikleri, okula gelmeden önce okul hakkında neler düşündükleri, öğretmen deyince akıllarına ne geldiği sorulur. (SDB2.1., SDB3.1., TAKB.1.) Daha sonra çocuklar etkinlik için masaya yönlendirilir ve çocuklara "Bugün kendini nasıl hissediyorsun?" isimli sanat etkinliği isimleri yazılarak verilir. Çocukların verilen resmi özgün bir şekilde çizimleri sağlanır. Yapılan çalışmalar sınıfta sergilenir. (Sanat etkinliği çocukların portfolyo dosyasında saklanmak üzere ayrılabilir.) Masalara oyun hamuru aparatları koyulur ve bu aparatlar ile ne yapılabileceği sorulur. (SDB1.1., E1.1.) Her çocuğa oyun hamuru dağıtılır. Kapağının nasıl açılacağı ve nasıl kapatılacağı anlatılır. Kapağı düzgün kapatılmadığı ya da hiç kapatılmadığı zaman ne olur? (KB3.3.) Diye sorulur. Kapağı kapatılmadığında ya da düzgün kapatılmadığında oyun hamurunun oynanabilecek yumuşaklığını kaybettiği ve kuruduğu sonucuna varılması için rehberlik yapılır. (D17) Oyun hamuru ile oynarken aparatları kullanabilecekleri, oyun hamuru ile oynama saati bittiğinde ise kapağının dikkatli bir şekilde kapatılarak belirlenen yerine koyulması ve oyun hamuru oynanıkları alanın temiz bırakılmasının önemi anlatılır. (HSAB.10., SNAB.4., D18, E2.5., HSAB.2.) Kapağını kapatmakta zorlanan çocuklara yardımcı olunur.

Ben, küçük kaplanım.
Taştan taş aatlarım.
Minderleri görünce
Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir ve öğrenilen parmak oyunları ve tekerlemeler tekrar edilir. Parmak oyunu [Çal Kapiyi](#) önce öğretmen tarafından yapılır sonra çocuklar ile birlikte yapılarak öğretilir.

ÇAL KAPIYI PARMAK OYUNU

Çal kapiyi

Bak pencereden

Çevir mandalı

Gir içeri

Çek bir sandalye

Otur şuraya

Nasılsınız çocuklar

Ardından [Öğretmenim Pamuk Gibi Hikâyesi](#) dinlenir. [Bir Gün Okula Giderken Çocuk Şarkısı](#) önce öğretmen tarafından hareketleri de yapılarak söylenir, sonra çocuklarla tekrar edilir. (MSB.2.,MHB.2.,HSAB.3.)

BİR GÜN OKULA GİDERKEN ŞARKISI

Bir gün okula giderken

Her şeye dikkat ederken

Önce bir ihtiyarcık

Yürüdü yavaşçacık

Him him him him him him

Him him him da him him him

Bir gün okula giderken

Her şeye dikkat ederken

Bir kız topla atladı

Topu düştü patladı

Bum bum bum bum bum

Bum bum bum bum da bum bum bum

Bir gün okula giderken

Her şeye dikkat ederken

Borazanlı atlılar

Tozu dumana kattılar

bup bup bup bup bup

bup bup bup bup bup ta bupbup

[Evimize Köyümüze](#) oyunu için sınıfta boydan boya bir kağıt bant yapıştırılır. Bant yapıştırılan yerin bir tarafını evimiz diğer tarafı köyümüz olarak belirlenir. Oyunun nasıl oynanacağı çocuklara anlatılır. Öğretmen çocuklara "Evimize" dediği zaman ilgili tarafa, "Köyümüze" dediği zaman diğer tarafa atlamaları gerektiği söylenir.. Önce yavaş sonra hızlı bir şekilde söylenerek çocuklar şaşırtmaya çalışılır. Şaşıran çocuk oyun dışı kalır. (E2.)

Bir hafta boyunca neler yaptıkları konuşulur. [İlk Haftam Neler Öğrendik Sohbet Kartları](#) üzerinde konuşulur. Çocuklar sırayla, aileleri geldiğinde, selamlaşma ve vedalaşma panosundaki el sallama, çak bir beşlik, dans veya sarılma görsellerinden birini seçerek vedalaşır.

DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- Okul ve öğretmen ile ilgili düşüncelerinizde okula başlayınca ne gibi değişiklikler oldu?
- Oyun hamurunun kurumaması için neye dikkat etmemiz gerekiyor?
- Oyun etkinliğimizi sevdiniz mi?
- Bugün oynadığımız oyunu aileniz ve kardeşleriniz ile de oynamak ister misiniz?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Kendini ifade etmek isteyen çocuklardan, okulun ilk günü ile bugün arasındaki duygularını karşılaştırarak anlatmaları istenir. Oyun hamuru ile farklı nesneler tasarımları ve tasarladıkları nesnenin ne işe yaradığını arkadaşlarına anlatmaları sağlanır. Oyun hamurunun uzun süre kullanılabilmesi için başka hangi önlemlerin alınabileceği üzerine düşünmeleri istenir. "Evimize-Köyümüze" oyununda yönergelerin temposu değiştirilerek çocukların farklı hızlara uygun hareket etmeleri sağlanır.

Destekleme: İhtiyaç duyan çocukların duygu ve düşüncelerini ifade edebilmeleri için duygu görsellerinden yararlanılır. Konuşmakta zorlanan çocuklara iki seçenek sunularak seçim yapmaları ve seçtikleri duygu hakkında kısa bir cümle kurmaları desteklenir. Oyun hamuru ve aparatlarının kullanımında gerektiğinde bireysel yardım sağlanır. "Evimize-Köyümüze" oyununda önce yavaş tempoda ve daha az sayıda yönergeyle başlanır; çocuk hazır olduğunda tempo artırılır. Parmak oyunu ve şarkılarda öğretmen hareketlere model olur ve çocukların kendi hızlarında katılmalarına fırsat verilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelerden çocuklarıyla okulda öğrendikleri parmak oyunu ve tekerlemeleri tekrar etmeleri istenir. Okulda bugün öğrenilen "Evimiz Köyümüz" oyununu birlikte oynayarak çocukları ile birlikte kaliteli geçirecekleri zamanlarına bir alternatif sunulur. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

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

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF İÇERİKLER:

["Patî'nin Sınıfta Bir Yeri Var" hikâyesini](#)

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 14.09.2026

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı:

TAOB. Okuma

TAKB. Konuşma

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

E2.5. Oyunseverlik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ TABLOLARI

2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB1. Başkalarını etkin şekilde dinlemek

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

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

2.3. ORTAK/BİRLEŞİK BECERİLER (SDB3)

SDB3.1. Uyum Becerisi

SDB3.1.SB1. Yeni, değişen ve belirsiz durumları anlamak

SDB3.1.SB3.G1. Yeni bir durum hakkında düşünme şeklini gözden geçirir.

SDB3.1.SB5. Yeni, değişen ve belirsiz bir çevreyle başarılı bir şekilde etkileşime geçmek için duygusal tepkileri ayarlamak

SDB3.1.SB5.G1. Yeni, belirsiz veya değişen durumlar karşısında ortaya çıkan duygularını fark eder.

SDB3.1.SB5.G2. Yeni, belirsiz veya değişen durumlarda kendisine yardımcı olması için olumlu duygulardan yararlanır.

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

D13 SAĞLIKLI YAŞAM

D13.3. İnsan sağlığını önemsemek

D13.3.6. Yeterli ve düzenli uyku alışkanlığı edinir.

OB4. GÖRSEL OKURYAZARLIK

OB4.1.Görseli Anlama

OB4.1.SB1. Görseli algılamak

OB4.2.Görseli Yorumlama

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı:

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

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

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

TAOB.1. Resimli öykü kitabı, dijital araçlar, afiş, broşür gibi görsel materyalleri seçebilme

TAOB.1.a. İncelediği görsel materyale dair fikrini ifade eder.

TAOB.2. Görsel materyallerden anlamlar üretebilme

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

TAKB.2. Konuşma sürecinin içeriğini oluşturabilme

TAKB.2.a. Konuşacağı konu ile ön bilgileri arasında bağlantı kurar.

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:

Duygu: Mutluluk, üzüntü, öfke, korku, endişe, utanma, pişmanlık

Zaman: Gece-gündüz, sabah-öğle-akşam, erken-geç

Sözcükler: Bilmece

Materyaller: Boyama sayfası, çeşitli boyalar, makas, yapıştırıcı, yumuşak top

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Öğrencinin Bir Günü ile ilgili görsellerin çıktıları hazırlanır.

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 günün sınıf yoklaması alınır. Daha sonra çocuklara "**Mandallarla Yoklama Tablosu**" ve mandallar gösterilir. Yoklama tablosunda "Evimdeyim" ve "Sınıfımdayım" şeklinde iki kısım vardır. Öğretmen her bir çocuğun ismini mandal üzerine takar ve renkli yıldızların üzerindeki numaraları her bir çocuk için mandalın üzerindeki yıldızın ortasına yazar. Bu mandalların yıldız kısmına istenirse çocukların fotoğrafları da çıktı alınarak yapıştırılabilir. Tüm mandallar "Evimdeyim" kısmındaki ilgili yere takılır. Çocuklardan her gün evden geldiklerinde kendilerine ait olan mandalı "Evimdeyim" kısmından alarak "Sınıfımdayım" kısmına takmaları gerektiğini söylenir. İlk yoklama öğretmenin rehberliğinde her bir çocuk tarafından yapılır. Çocuk kendisine ait mandalı "Evimdeyim" kısmından alır ve "Sınıfımdayım" kısmındaki kendine ait yere takar. 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) Siz hiç ormana gittiniz mi?" "Ormanda hangi hayvanları görebiliriz?" "Ormanı korumazsak ne olur?" şeklinde sorular sorulur. Çocukların görüşleri alınır, birlikte kısa çıkarımlar yapılır. Daha sonra "Sizlerle ormanda bir yürüyüş yapalım mı ne dersiniz?" diye sorulur ve hep birlikte ayağa kalkılır. "Sanki ormandayız, ağaç dallarını sallıyoruz, kuşlar gibi kanat çırpıyoruz, tavşanlar gibi zıplıyoruz" diyerek hareketlere doğa teması katılır. Güne sağlıklı başlamak için de Çocuklar İçin Zumba ve Okul Vakti Şarkısı hareketleri hep birlikte yapılır. 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.

İlgili merkezlere [Öğrencinin Bir Günü](#) ile ilgili görsellerin çıktıları koyulur, çocukların serbest bir şekilde oynamalarına fırsat verilir.

İsteyen çocukların oyun hamuru ile oynamalarına, isteyen çocukların serbest resim yapmalarına fırsat verilir.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

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

TOPLA TOPLA YERİNE KOY ŞARKISI

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

ETKİNLİKLER

Çocuklara minderlere otururlar. Bir haftayı geride bıraktığımız söylenir. Çocuklara okulda geçirdikleri bir haftanın nasıl geçtiği, sorulur. Çocuklara tek tek söz hakkı verilir: "Okula ilk geldiğinde nasıl hissediyordun?" "Şimdi neler hissediyorsun?" "Başlarda seni zorlayan bir şey oldu mu, şimdi kolaylaştı mı?" "Okula gelmek seni mutlu ediyor mu, neden?" Çocuklar cevap verdikçe öğretmen duygularını onaylar ve destekler. "Sizce öğrencinin bir günü nasıl olmalı?" diye sorulur. Cevaplar dinlenir. [Öğrencinin Bir Günü](#) flash kartları gösterilir. Kartlar incelenir.(KB2.14.) Görseller hakkında konuşulur. (TAOB.1.a.,SDB3.1.SB1.,OB4., SAB.2.a.). "Sabah kalktığımızda ilk ne yapmalıyız? Kahvaltı yapmadan okula gelirsek kendimizi nasıl hissederiz?" "Okula gelirken yanımıza neler almalıyız? Güler yüzle sınıfa girdiğimizde arkadaşlarımız ne hisseder?" "Sınıfta etkinliklere katılmak neden önemli? Arkadaşlarımızla oynarken nelere dikkat etmeliyiz?" "Eve dönünce annemize, babamıza okulda neler yaptığımızı anlatmak bize nasıl hissettirir?" "Neden akşam 21.00-21.30 gibi uyumalıyız? (D13) Eğer geç yatarsak ertesi gün okula geldiğimizde nasıl hissederiz?" vb sorular sorulur ve çocukların her birine söz hakkı verilmeye dikkat edilir. Çocukların basit neden-sonuç ilişkileri kurmaları için rehberlik edilir.

"Geç uyursak = Sabah uykulu oluruz."

"Kahvaltı yapmazsak = Karnımız acıkır, derse odaklanamayız."

"Okula zamanında gelirsek = Oyunları ve etkinlikleri kaçırmayız."

"Uyuduğumuzda = Bedenimiz dinlenir, daha sağlıklı oluruz."

Sohbetin sonunda öğretmen şu vurguyu yapar:

"Tıpkı bir fidanın büyüyebilmesi için suya ve güneşe ihtiyacı olduğu gibi, sizlerin de sağlıklı büyüyebilmeniz için uykuya, beslenmeye ve okula düzenli gelmeye ihtiyacınız var. Böylece hem okulumuzda hem de doğada güçlü fidanlar gibi büyüüp gelişebiliriz."(TAOB.2.a.,TAOB.2.c.,TAOB.2.e.,TADB.2.,TAKB.2.,SDB2.1.) [Ayas Okula Başlıyor](#) eğitici çizgi filmi birlikte izlenir. Çocuklar masalara yönlendirilir ve okul ile ilgili çalışma sayfası dağıtılır. Çocuklar önce çalışmayı boyarlar, sonra keserek kağıttaki uygun yere öğretmenin rehberliğinde yapıştırılır.(SNAB.4.ç.)

[Ali ve Ayşe Okula Gidiyor](#) Parmak oyunu oynanır. (E2.5.)

ALİ İLE AYŞE OKULA GİDİYOR

Bir gün Ali canı sıkılınca evden çıkmış
Sağa bakmış kimse yok,
Sola bakmış kimse yok
Aşağı bakmış kimse yok,
Yukarı bakmış kimse yok,
İçeri girmiş Ardından Ayşe çıkmış
Sağa bakmış kimse yok,

Sola bakmış kimse yok,
Aşağı bakmış kimse yok,
Yukarı bakmış kimse yok,
O da içeri girmiş
Sonra ikisi aynı anda çıkmış
Yanlarına bakmışlar kimse yok,
Yukarı bakmışlar kimse yok
Aşağı bakmışlar kimse yok,
Önlerine bakmışlar kimse yok
Arkalarına bakmışlar kimse yok,
Diğer yanlarına bakmışlar
Birbirlerini görmüşler:
"Merhaba Ayşe nasılsın? İyiyim Ali"
Haydi birlikte okula gidelim mi? Demişler
El ele tutuşup okula gitmişler.

[Okul Konulu Bilmeceler](#) sorulur, gerekirse ipucu verilir.(TADB.2.c.) Daha sonra öğretmen [Tali Okula Başlıyor](#) hikâyesini açar ve birlikte dinlerler.(TADB.1.a.) Hikâye hakkında sorular sorulur. [Okulumu Pek Çok Pek Çok Severim](#) şarkısı önce dinlenir, sonra öğretmen söyler ve çocuklar tekrar eder. Birkaç defa bu şekilde tekrar edilir. (MSB.2.)

OKULUMU PEK ÇOK SEVERİM

Okulumu pek çok
Pek çok severim
Ayrı kalınca hemen özlerim
Okumayı yazmayı öğretir bana
Sevgiyi saygıyı öğretir bana
Okulumu pek çok
Pek çok severim
Arkadaşlarımla oynar gezerim
Ulusumu yurdumu öğretir bana
Sevgiyi saygıyı öğretir bana

Sınıf kapısındaki "Selamlaşma" panosunun yanına gelinir.. (Sarılma, El Sallama, Çak Bi Beşlik, Dans Etme görselleri yer alır). Çocuklar kapıda onları bekleyen aileleriyle birlikte bu görsellerden birini seçerek öğretmenle neşeyle vedalaşır ve okul günü güvenli bir şekilde sonlandırılır.

DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- Bir öğrencinin günü nasıl geçer?
- Neden erken yatmalıyız?
- Kahvaltıda neden konuşmamalıyız?
- Okula gelmek seni mutlu ediyor mu?
- Okula gelmeden önce okul ve öğretmen hakkında ne düşünüyordun?
- Okulda yapmak istediğiniz başka neler var?
- Ağaçların da bizim gibi isimleri olabilir mi?
- Ormanı sevince ona nasıl yardımcı olabiliriz?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: [Öğrencinin Bir Günü](#) kartları çıktı alınır ve sıralama çalışması yapılır.

Destekleme: İhtiyaç duyan çocuklar için; [Öğrencinin Bir Günü](#) kartları gösterilerek bireysel çalışmalar yapılır.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir ve [Öğrencinin Bir Günü](#) veliler ile dijital ortamda paylaşılır. Görsellerde ev ile ilgili konularda hassasiyet gösterilmesini ve kural olarak oturtulması konusunda destek olunması gerektiği söylenir. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

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

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

Öğretmenin elinde yumuşak bir top vardır. Öğretmen önce oyunun şarkısını söyler ve sonra elindeki topu bir çocuğa atar. Çocuğun ismini söylemesi beklenir.

MERHABA

Merhaba Merhaba

Hoş geldin aramıza

Sen söyle adını

Tanışalım seninle

.....

Merhaba Merhaba

Ayşe sana merhaba

Hoş geldin hoş geldin

Hoş geldin aramıza

Sınıfın durumuna göre sanat etkinliğinde makas çalışması yerine boyama çalışması tercih edilebilir.

[Okula Gitmek İstemeyen Zebra Hikâyesi](#)

[Okul Yolu Şarkısı](#) Çocukların ilk günlerde çekilen fotoğraflarını slayt haline getirirken arka fonda kullanılabilir.

[Hoşgeldiniz Sınıfı Şarkısı](#)

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 15.09.2026

ALAN BECERİLERİ, ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

Türkçe Alanı

TAKB. Konuşma

TAKB.1. Konuşma sürecini yönetebilme

TAKB.1.a. Konuşacağı konuyu seçer.

TAKB.1.b. Konuşma sırasında dinleyiciler ile göz teması kurar.

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

TADB. Dinleme / İzleme

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

TADB.1.a. Dinleyecekleri / izleyecekleri materyalleri seçer.

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

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Motor Beceriler

HSAB.2. Farklı büyüklük ve özellikteki nesneleri kullanabilme

HSAB.2.a. Nesnelere farklı şekiller verir.

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

SBAB2. Kanıta Dayalı Sorgulama ve Araştırma

SAB.4. Yakın çevresindeki yaşantılardan yola çıkarak ülkemizle ilgili merak ettiği konulara yönelik sorular sorabilme

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

EĞİLİMLER

Benlik Eğilimleri (E1)

E1.1. Merak

Sosyal Eğilimler (E2)

E2.5. Oyunseverlik

Entelektüel Eğilimler (E3)

E3.3. Yaratıcılık

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

SOSYAL-DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

SDB2.1. İletişim

SDB3.1. Uyum

Değerler

D14. SAYGI

D14.1. Nezaketli olmak

OKURYAZARLIK BECERİLERİ

OB4. Görsel Okuryazarlık

Kavramlar: Aynı-Farklı

Sözcükler: Kaynaşma, tanışma, makara

Materyaller: Oyun Hamuru, boyama sayfaları, boyalar

Eğitim / Öğrenme Ortamları: Tanışma ve hikâye için çocukların birbirini görebileceği minderli bir çember hazırlanır. Oyun hamurları, hamur makasları, kalın boyalar ve boyama sayfaları çocukların ulaşabileceği masalara yerleştirilir. Okul gezisinin güzergâhı önceden belirlenir; geçiş yollarının açık ve erişilebilir olması sağlanır, ziyaret edilecek çalışanlarla zaman kararlaştırılır. Gereksinim duyan çocuklar için sakın bir oturma yeri, görsel sıra kartları ve kolay kavranan araçlar bulundurulur.

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 sakın 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.

Çocuklara "Siz hiç ormana gittiniz mi?" "Ormanda hangi hayvanları görebiliriz?" "Ormanı korumazsak ne olur?" şeklinde sorular sorulur. Çocukların görüşleri alınır, birlikte kısa çıkarımlar yapılır. Daha sonra "Sizlerle ormanda bir yürüyüş yapalım mı ne dersiniz?" diye sorulur ve hep birlikte ayağa kalkılır. "Sanki ormandayız, ağaç dallarını sallıyoruz, kuşlar gibi kanat çırpıyoruz, tavşanlar gibi zıplıyoruz" diyerek hareketlere doğa teması katılır.

Güne sağlıklı başlamak için [Eller Yukarı Çocuk Dans Şarkısı](#) ve [Hoş Geldiniz Sınıfa Şarkısı](#) hareketleri hep birlikte yapılır. 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.

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.

ETKİNLİKLER

Türkçe, Hareket ve Sağlık (Bütünleştirilmiş Büyük Grup ve Bireysel Etkinlik)

Çocuklar masalara alınır ve oyun hamurları dağıtılır. Serbest bir şekilde oynamalarına fırsat tanınır. Çocuklar hamurları yuvarlayıp uzatarak farklı şekiller oluşturur; parmak uçlarıyla küçük parçaları birleştirir. (**HSAB.2.a, HSAB.2.b, E3.3**) Bir süre sonra çocuklara makasları dağıtılır ve hamur kesme çalışması yapılır. Daha sonra boyama sayfaları dağıtılarak çocukların serbest boyaması sağlanır. Yapılan etkinlikler panoda sergilenir.

[Bubu Okula Başlıyor Eğitici Çizgi Film](#) seyredilir. Çocuklar minderele öğretmenini görebilecek şekilde otururlar. Okul ile ilgili çocuklarla sohbet edilir. Bir ortama yeni girildiğinde genelde kimseyi tanımadığımız ve tanımak için ne yapmalıyız diye sorulur ve ismimizi söyleyerek tanışma konusu vurgulanır. Çocuklara arkadaşlarının isimlerini öğrenip öğrenemedikleri sorulur. İlk günlerde arkadaşlarımızın isimlerini untabileceğimizi ya da karıştırmamızın normal olduğu, zaman geçtikçe arkadaşlarımızın isimlerini öğrenmiş olacağız söylenir. Öğretmen ve arkadaşlarının ismini daha iyi öğrenmek için isimler alkış tutarak, ritimli bir şekilde heceleyerek söylenir ve sırayla her çocuğun önce ismini söylemesini ardından sınıf olarak hep birlikte alkış tutarak ritimli bir şekilde söylemelerini istenir ve birlikte yapılır. Çocuklar kendileriyle ilgili paylaşmak istedikleri konuyu (adları, sevdikleri oyun gibi) seçer;

arkadaşlarına dönerek göz teması kurup sırayla konuşur. Zorlanan çocuklara baskı yapılmadan model olunur. (TAKB.1.a, TAKB.1.b, TAKB.1.c, SDB2.1, OB4.1)

Okulda çalışanlarla tanışmak için sıra olunur, okul içerisinde küçük bir gezi yapılacağı ve dikkat edilmesi gerekenler çocuklara söylenir. Okul idaresi, okul çalışanları, diğer sınıf öğretmenleri ile tanışma sağlanır, aynı zamanda okul gezilir ve okulun bölümleri çocuklara tanıtılır. Çocukların "Burada neler yapılıyor?", "Sizin göreviniz nedir?" gibi sorular sormasına fırsat verilir. (SAB.4.a.) Tekrar sıra olunarak sınıfa geri dönülür. Çocuklar karşılaştıkları kişilere selam verir; konuşanı dinleyip sözünü bitirmesini bekler, uygun zamanda kendilerini tanıtır ve merak ettikleri soruları sorar. (D14.1.1, D14.1.2, SDB2.1, SDB3.1, E1.1)

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.

Hikâye saatinde Okulun İlk Günü Hikâyesi ile sınıf kitaplığındaki başka bir okul öyküsünün kapakları sunulur; çocuklar dinlemek istediklerini seçer. Seçilen öykü dikkatle dinlenir. Planın hikâye bağlantısı seçim için kullanılacak kaynaklardan biridir. (TADB.1.a, TADB.1.b)

Sar Makarayı Tekerlemesi söylenir. Ardından hikâye saatine geçilir ve Okulun İlk Günü Hikâyesi

seçenek olarak sunulur. Dinlenen hikâye hakkında sorular sorulur; her çocuğa cevap vermesi için fırsat tanınır.

SAR SAR SAR MAKARAYI

Sar sar sar makarayı

Çöz çöz çöz makarayı

Sar sar sar makarayı

Çöz çöz çöz makarayı

Şöylede böyle şak şak şak

Şöylede böyle şak şak şak

Komşu komşu tak tak tak

Komşu komşu tak tak tak

Aslan geliyor kaplan geliyor

Kolları bağlar şıp

Oyun Saatinde çocuklar daire şeklinde otururlar ve Tanışma Kaynaşma Oyunu oynanır. Çocuklar selamlaşarak kendilerini tanıtır ve arkadaşlarını dinler. (TAKB.1.a, TAKB.1.b, TAKB.1.c, E2.5, D14.1.1, D14.1.2)

TANIŞMA KAYNAŞMA OYUNU

Öğretmen: Merhaba merhaba

Ben(İsmi söyle.)

Haydi söyle haydi söyle

Senin adın ne?

Çocuk: (İsmi söyle.)

Öğretmen:' e hoş geldin diyelim

Çocuklar: Hoş geldin (Alkış yaparak)

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

FARKLI LAŞTIRMA

Zenginleştirme: Çocuklar okulda tanıştıkları bir kişiyi ve görevini resimleyip arkadaşlarına anlatabilir. Tanışma oyununa yeni bir selamlama hareketi ekleyebilir; hamurdan özgün bir okul modeli yapabilirler.

Destekleme: Tanışma için ad ve ilgi alanını gösteren görsel seçenekler sunulabilir; çocuk işaret ederek veya kısa sözlerle katılabilir. Hamur çalışmasında yumuşak hamur ve kolay kavranan araçlar kullanılabilir. Gezi öncesinde resimli sıra kartlarıyla kısa yönergeler verilebilir; akran desteği, ek süre ve sakin bir çalışma yeri sağlanabilir. Bağımsız katılım arttıkça yardım azaltılabilir.

GÜNÜ DEĞERLENDİRME

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

- Bir ortama girdiğin zaman tanışmak için ne yaparsın?
- Öğretmenimizin ve arkadaşlarımızın ismini öğrendin mi?
- Okulda kendini rahat hissetmene neler yardımcı oluyor?
- Okul hakkında merak ettiğin veya yardım istediğin bir şey var mı?

Çocukların kendini tanıtması, söz sırasını beklemesi, materyal seçimi ve parmak kontrolü kısa gözlem notlarıyla izlenir. Gün sonunda çocukların katılımı ve destek ihtiyaçları, öğretmenin yönergeleri ve rehberliği ile gezi güzergâhı, materyaller ve sürenin uygunluğu bu kanıtlara göre değerlendirilir; sonraki plan için gerekli düzenlemeler belirlenir.

AİLE VE TOPLUM KATILIMI

Aile Katılımı: Evde kukla veya oyuncaklarla selamlaşma ve kendini tanıtırma oyunu oynanabilir. Çocuğun seçtiği bir aile üyesine okulda tanıştığı kişiyi anlatmasına fırsat verilebilir. Aile, konuşmasını tamamlaması için bekleyebilir ve merak ettiği okul konularını öğretmenle paylaşabilir. Aşağıdaki dijital çalışmalar isteğe bağlı kullanılabilir.

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

Toplum Katılımı: Çocuklar ile tanışması için okul idaresi sınıfa da davet edilebilir.

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

[Merhaba Ben Ayşe - Tanışma Şarkısı](#)

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 16.09.2026

ALAN BECERİLERİ, ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

Türkçe Alanı

TAEOB. Erken Okuryazarlık

TAEOB.5. Yazma öncesi becerileri kazanabilme

TAEOB.5.a. Yazma için uygun oturma pozisyonu alır.

TAEOB.5.b. Kalem doğru tutmak için üç parmağını işlevsel olarak kullanır.

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Motor Beceriler

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

HSAB.1.a. Yer değiştirme becerilerini koordineli biçimde yapar.

HSAB.2. Farklı büyüklük ve özellikteki nesneleri kullanabilme

HSAB.2.a. Nesnelere farklı şekiller verir.

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

Müzik Alanı

MÇB3. Müziksel Çalma

MÇB.1. Duyduğu sesleri / müzik eserlerini çalabilme

MÇB.1.a. Çalgıların ismini söyler.

MÇB.1.b. Duyduğu seslere / müzik eserlerine vurmali çalgıları kullanarak eşlik eder.

MÇB.1.c. Bedenini / nesneleri / vurmali çalgıları kullanarak ritim çalışmaları yapar.

EĞİLİMLER

Benlik Eğilimleri (E1)

E1.1. Merak

E1.3. Azim ve Kararlılık

Sosyal Eğilimler (E2)

E2.5. Oyunseverlik

Entelektüel Eğilimler (E3)

E3.2. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri

SDB2.1. İletişim

DEĞERLER

D3. Çalışkanlık

D3.1. Azimli olmak

D17. Tasarruf

D17.3. Sahip olduklarının değerini bilmek

OKURYAZARLIK BECERİLERİ

OB4. Görsel Okuryazarlık

Kavramlar:

Zıt:Doğru-yanlış

Sözcükler: Ritim, kurt, alkış

Materyaller: Kalın boya ve kurşun kalem, çalışma sayfaları, çocuk makasları, düz-dalgali-zigzag çizgili kâğıt şeritler, oyun hamuru, yapıştırıcı, geri dönüşüm kutusu, ritim çubukları, tef veya marakas.

Eğitim / Öğrenme Ortamları: Yazma ve kesme çalışmaları için çocukların boyuna uygun masa ve sandalyeler hazırlanır; ayakların desteklenmesi ve kâğıdı rahatça görebilmeleri sağlanır. Kalem ve çocuk makasları erişilebilir kaplara yerleştirilir. Ritim etkinliği için birbirini görebilecekleri çember, hareket oyunu için engellerden arındırılmış ve sınırları belirlenmiş alan hazırlanır. Geri dönüşüm kutusu masaların yakınına konur. Daha sakın bir çalışma masası, kalın kalemler ve geniş çizgili kâğıtlar hazır bulundurulur.

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 sakın 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 [Zumba Kids hareketleri hep birlikte yapılır. \(E2.5.\)](#) Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

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

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.

ETKİNLİKLER

Türkçe, Müzik, Hareket ve Sağlık (Bütünleştirilmiş Büyük Grup ve Bireysel Etkinlik)

Çocuklar masaya alınır, öğretmenin önünde ders araç gereçleri vardır. Öğretmen tek tek derslerde kullanılacak araç-gereçleri, malzemeleri tanıtır ve nasıl kullanılacağı, kullanırken nelere dikkat edilmesi gerektiği anlatılır. Yapıştırıcının ve oyun hamurunun kapağını işimiz bittiğinde kapatmamız gerektiği, kapatmadığımız zaman kuruyacağı ve kullanılamaz hale geleceği tekrar anlatılır. Makas kullanırken dikkatli olunması gerektiği konusu üzerinde durulur. [Kalem Tutuyorum](#) eğitici filmi birlikte izlenir. Ardından [Kalem Tutma Şekli](#) eğitici filmi izlenir ve çocuklardan aynı anda kalem tutacakları ellerini yukarı kaldırarak hareketleri yapmaları istenir. Çocuklar görsellerdeki kalem tutuşunu inceler ve gösterir; malzemeleri özenle kullanıp kapaklarını kapatır. **(OB4.1, D17.3.1, E1.1, E3.2)**

Daha sonra çocuklar masalara alınır, yazma, çizme, kesme çalışmaları yaparken oturuş, duruş pozisyonunun nasıl olması gerektiği gösterilir. Çocuklar uygun oturma pozisyonu alır; baş, işaret ve orta parmağını kullanarak kalemi tutar. **(TAE0B.5.a, TAE0B.5.b)** Eğitici filmde izledikleri gibi kalemi tutmaları konusuna dikkat ederek erken okuryazarlık hazırlık çalışma sayfaları yapmaları sağlanır. Çocuklar öğretmenlerini görebilecek şekilde oturtulur. Önceden öğrenilen parmak oyunu ve tekerlemeler tekrar edilir. [Mert ile Mehmet](#) masalı izlenir. Öğretmen kendi ismini eliyle alkış tutarak ritimli bir şekilde söyler, çocukların dikkatini çeker. Sonra "haydi bakalım sırayla isimlerimizi sabah yoklamasında yaptığımız gibi ritim tutarak söyleyelim" der. Her çocuğun ismi söylendikten sonra

"Benimle vur" etkinliđi yapılır.Çocuklara "Ben nasıl ritim tutarsam, sizden de beni taklit etmenizi istiyorum." Denir. Gerektiğinde yardım isteyip çalışmayı tamamlamak için yeniden denerler. (D3.1.1, D3.1.2, E1.3, SDB2.1)

İlk ritim: Alkış- diz → çocuklar tekrar eder.

İkinci ritim: Alkış-alkış-diz → çocuklar tekrar eder.

Ritim dizisi çocukların hazır bulunuşluđuna göre alkış-diz-parmak şıklatma biçiminde genişletilebilir; şıklatma yerine parmakla avuca dokunma seçeneđi sunulur.

Daha sonra [Clap Clap Sound - MUSICOGRAMA](#) açılır ve birlikte ritim tutma çalışması yapılır. Çocuklar önce ritim çubukları, tef ve marakasını inceler; adlarını söyler. Müziđe seçtikleri vurmalı çalgılarla eşlik eder; ardından alkış ve dize dokunmayla kısa ritim dizilerini tekrarlar. (MÇB.1.a, MÇB.1.b, MÇB.1.c, E3.2)

Çocuklar önce kâğıtları katlayıp kıvrarak farklı şekiller oluşturur; baş ve işaret parmaklarıyla küçük parçaları kontrollü biçimde tutar. (HSAB.2.a, HSAB.2.b) Düz, dalgalı ve zigzag çizgili şeritler masalara yerleştirilir. Çocuklar oturarak, makasın ağzını kendilerinden uzađa yönlendirip kâğıdı diğer elleriyle destekleyerek çizgiler boyunca kesmeyi dener. Gerektiğinde öğretmen model olur. Çocuklar çalışmalarını tamamlamak için çaba gösterir; kullanılabilir parçaları ayırır, artık kâğıtları geri dönüşüm kutusuna bırakır. (D3.1.1, D3.1.2, D17.3.1, E1.3) Çalışmalar sınıfta sergilenir.

Sınıfta ya da bahçede uygun bir alanda [Kurt Baba, Kurt Baba ne yapıyorsun? oyunu](#) oynanır. Önce hep birlikte daire olunur. Bir çocuk sayışarak kurt baba seçilir, dairenin içine geçer. Diğer çocuklar el ele tutuşarak Kurt Baba şarkısını söyleyerek ebeye, yani Kurt Baba'ya veya Kurt Anne'ye ne yaptığını sorarlar. Kurt Baba değişik biçimlerde cevap verir. Örneğin, oyun oynuyorum, yemek yiyorum, dişlerimi fırçalıyorum vb..."Kurt Baba sizi yiyeceğim" dediği anda tüm çocuklar kurt babadan kaçar. Oyun başlamadan önce alan sınırları, dur işareti ve itmeden, çekmeden oynama kuralı açıklanır ve denir. Çocuklar bu sınırlar içinde yön değiştirerek koşar; yakalama hafif dokunmayla yapılır. Koşmak istemeyen çocuk şarkıyı söyleme rolünü seçebilir. (HSAB.1.a, E2.5)

KURT BABA ŞARKISI

Ormanda gezer iken,

Kurt babaya rastlar iken,

Kurt baba kurt baba ne yapıyorsun?

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme: Çocuklar kendi çizgi yollarını tasarlayıp kesebilir, iki veya üç ögeli özgün ritim dizileri oluşturup arkadaşlarına öğretebilirler. Kalemle çizdikleri yolları farklı uzunluk ve yönlerde çeşitlendirebilirler.

Destekleme: Kalın veya kavramayı kolaylaştıran kalemler, geniş çizgili kısa şeritler ve uygun çocuk makasları kullanılabilir. Oturma düzeni çocuđa göre ayarlanabilir; yönergeler tek adımda ve model olunarak sunulabilir. Ritim iki vuruşla sınırlandırılabilir, görsel işaret ve ek süre verilebilir. Sakin bir masa ve akran desteđi sağlanabilir; beceri geliştikçe yardım azaltılabilir.

GÜNÜ DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliđi yaparken eğlendin? Neden?
- Sınıfta kullandığımız ders araç ve gereçlerini nasıl kullanmamız gerekiyordu?
- Kalem tutarken veya kâğıdı keserken hangi yöntem işini kolaylaştırdı?
- Ritmi bedenle ve çalgıyla nasıl tekrar ettin?
- Kurt Baba oyunumuzu beğendiniz mi?

Genel Değerlendirme: Çocukların kalem tutma, kesme, ritim çalışmalarına ve hareket oyununa katılımları ile destek ihtiyaçları değerlendirildi. Programın çocukların gelişim düzeylerine uygunluđu, materyallerin yeterliliđi ve etkinliklere ayrılan süre gözden geçirildi. Öğretmenin model olma, açık yönergeler sunma ve bireysel farklılıklara göre rehberlik etme süreci değerlendirildi.

AİLE VE TOPLUM KATILIMI

Aile Katılımı: Ailelere "[Kalem Tutma Şekli](#)" bağlantısı isteđe bađlı destek olarak sunulur. Evde uygun masa ve sandalyede kısa serbest çizimler yapılabilir; kalem tutuşuna nazikçe model olunabilir. Çocuk, yetişkin gözetiminde geniş kâğıt şeritleri kesebilir. Evde uygun bir alanda "[Kurt Baba Oyununu](#)" oynayabilirler. Aile üyeleri sırayla alkış-diz ritimleri oluşturup birbirini taklit edebilir; çocuğun çabası fark edilerek kısa gözlemler öğretmenle paylaşılabilir. Aşağıdaki dijital çalışmalar isteđe bađlı kullanılabilir.

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

Toplum Katılımı:

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 17.09.2026

ALAN BECERİLERİ, ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

Türkçe Alanı

TAOB. Okuma

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

TAOB.2.a. Görsel okuma materyali ile ön bilgileri arasında ilişki kurar.

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

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

TAOB.2.ç. Görsel okuma materyallerini özelliklerine göre karşılaştırır.

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB2. Sağlıklı Yaşam ve Öz Bakım Becerileri

HSAB.8. Temel kişisel hijyen ve bulunduğu ortamın düzeninin farkında olabilmek

HSAB.8.a. Kişisel temizliğinin sorumluluğunu alır.

HSAB.8.b. Ortak kullanım alanlarında çevresini düzenli tutma sorumluluğunu üstlenir.

Matematik Alanı

MAB2. Matematiksel Problem Çözme

MAB.7. Matematikle ilgili problemlere çözüm yolları geliştirebilme

MAB.7.a. Bir problemin çözümüne ilişkin yollar önerir.

MAB.7.b. Seçtiği çözüm yolunu dener.

MAB.7.c. Çözüme ulaşamazsa başka bir yol dener.

MAB.7.ç. Denediği yolla ulaştığı sonucu gerekçeleriyle açıklar.

Fen Alanı

FBAB9. Bilimsel Model Oluşturma

FAB.9. Fene yönelik olay ve / veya olguları açıklamak için basit düzeyde bilimsel modellerden faydalanabilme

FAB.9.a. Yakın çevresindeki problemlerin çözümüne ilişkin hayal gücüne dayalı modeller önerir.

FAB.9.b. Yakın çevresindeki bir problemi çözmek için oluşturduğu modeli yeniden düzenler.

EĞİLİMLER

Sosyal Eğilimler (E2)

E2.2. Sorumluluk

Entelektüel Eğilimler (E3)

E3.3. Yaratıcılık

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

SOSYAL-DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

SDB2.2. İş Birliği

DEĞERLER

D17 TASARRUF

D17.3. Sahip olduklarının değerini bilmek

OKURYAZARLIK BECERİLERİ

Ob4. Görsel Okuryazarlık

Kavramlar:

Zıt: Düzenli-Dağınık, Kirli-Temiz, Aynı-Farklı

Boyut: Geniş-Dar, Büyük-Küçük

Sözcükler: Kural, düzenli, dağınık, düzenleyici, bölme, tasarım

Materyaller: Çalışma sayfası, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, kova ve bezler, temiz ve sağlam karton kutular, karton bölücüler, kâğıt rulolar, kâğıt bant, renkli kâğıtlar, resimli etiketler, oyuncak arabalar, bloklar, yapboz parçaları ve oyun hamuru araçları

Eğitim / Öğrenme Ortamları: Düzenli-dağınık görsel kartları kitap merkezine, çocukların inceleyip seçebileceği biçimde yerleştirilir. Sohbet, hikâye canlandırma ve müzik için tüm çocukların birbirini görebileceği, geçiş yolları açık bir çember alanı hazırlanır. Sanat ve düzenleyici tasarımı için masalar üç-dört kişilik çalışmaya uygun düzenlenir; temiz kutular, önceden kesilmiş bölücüler, boyalar ve resimli etiketler erişilebilir kaplara yerleştirilir.

Düzenleyicilerin denenmesi için çocukların ulaşabileceği sağlam bir raf ayrılır. Hafif nemli bezler hazırlanır; su kovaşı öğretmen kontrolünde tutulur. Gereksinim duyan çocuklar için büyük görseller, kavramayı kolaylaştıran araçlar ve daha sakın bir çalışma yeri sağlanır.

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 sakın 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 [İskelet Dansı](#) hareketleri hep birlikte yapılır. 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.

İlgili merkeze [Düzenli Dağınık Flash Kartları](#) görselleri çıktı alınarak koyulur, çocukların serbest bir şekilde oynamalarına fırsat verilir. İsteyen çocukların oyun hamuru ile oynamalarına, isteyen çocukların serbest resim yapmalarına fırsat verilir.

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

Öğrenme merkezlerinde oyun sonunda [Toplanma Müziği](#) ya da ["Topla Topla Yerine Koy"](#) 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.

ETKİNLİKLER

Türkçe, Fen, Matematik, Hareket ve Sağlık (Bütünleştirilmiş Büyük Grup, Küçük Grup ve Bireysel Etkinlik) [Robidik Düzenli Dağınık'ı Öğreniyor](#) ve [Mine Düzenli Olmayı Öğreniyor](#) eğitici filmi birlikte izlenir. Eğitici film ile ilgili konuşulur.

Çocuklar sanat etkinliği için masalara geçer. Düzenli-dağınık kavramına ilişkin çalışma sayfasında suluboya, pastel boya veya kesme-yapıştırma çalışmalarından yapmak istediklerine karar verir. Seçtikleri çalışmaya uygun malzemeleri alıp amacına uygun kullanarak etkinliğe katılır; çalışmalarını sergiler.

Öğretmen masasını dağınık bırakır ve çocuklara seslenir. "Çocuklar kalemimi bulamıyorum yardımcı olur musunuz?" Kalem bulunduktan sonra çocuklara neden kalemimi bulamadım sizce çocuklar?" diye sorar. Çocukların oturmasını sağlar ve "Düzenli- Dağınık" kavramı üzerine sohbete devam edilir.

-Sınıfımız dağınık olursa nasıl görünür?

-Sınıfımız düzenli olursa nasıl görünür?

- Hangisinde aradığımız bir şeyi çabucak bulabiliriz? Düzenli mi dağınık mı? Diye sorulur. Evde odalarını toplayıp toplamadıkları hakkında bilgi alınır. Verilen cevaplar doğrultusunda odamızdan kendimizin sorumlu olduğumuz, oyuncaklarımızı, eşyalarımızı dikkatli kullanıp (kırmadan-dökmeden-yırtmadan) yerine koymamız gerektiği vurgulanır. Yerlerde oyuncak bırakırsak ne gibi sonuçlarla ve tehlikelerle karşılaşabileceğimiz hakkında konuşulur.

Çocukların düşüncelerini ifade etmelerine imkân verilir. Çocuklar [Düzenli Dağınık Flash Kartları ve Slayt](#) görsellerini inceler ve konuşmak istedikleri görseli seçer. Seçtikleri görseli kendi odalarıyla ilişkilendirir.

Görsellerle oluşturulan kısa öykünün son bölümü anlatılmadan önce çocuklar resimlerdeki ipuçlarından öykünün nasıl bitebileceğini tahmin eder. Ardından görseldeki ipuçlarından eşyaların neden zor ya da kolay bulunduğuna ilişkin sonuç çıkarır; düzenli ve dağınık görselleri karşılaştırır. (TAOB.2.a, TAOB.2.b, TAOB.2.c, TAOB.2.ç, OB4) Düzen illaki oyuncakları, odayı toplamak mıdır? Nasıl her zaman düzenli olabiliriz? Diye sorulur ve kıyafet dolabımız, mutfakımız, ayakkabı dolabımız, banyomuzun da düzenli olması gerektiği, aldığımız şeyleri her zaman yerine düzgünce koyarsak o yerin dağılmayacağı ve her zaman düzenli olabileceğimiz sonucuna ulaşılması için rehberlik edilir. Okuma ve incelemek için aldığımız kitapları işimiz bitince yerine düzgünce koymak, boyama yaptığımızda boya kalemlerini yerine yerleştirmek, öğrenme merkezlerinde oynadıktan sonra oyuncakları doğru yerlerine ve birbirine karıştırmadan koymak, ayakkabımızı dolapta sınıfımız için ayrılan kısma koymak gibi vb. Çocuklara sınıfta düzenli olmanın yalnızca eşyaları yerine koymak olmadığı, aynı zamanda temiz ve hijyenik bir ortam oluşturmak olduğu açıklanır. Çocuklara, "Bir yeri düzenlemeden önce ne yapmamız gerekir sizce?" "Neden?" diye sorulur. Gelen cevaplar alındıktan sonra, düzen yaparken önce o alanın toz ve kirden temizlenmesi gerektiği vurgulanır. Çocukların erişebildiği güvenli yüzeylerde, deterjan içermeyen hafif nemli bezler kullanılır. Su kovası öğretmenin kontrolünde tutulur; dökülen su hemen kurulanır. Her çocuk düzenlemede üstleneceği görevi seçer. Çocuklara bezlerin hafif nemli şekilde kullanılacağı gösterilir. Öğretmen masanın üzerini silerken, çocuklar da kendi oyuncak dolaplarının veya masalarının üstünün tozunu alırlar. Çocuklara sırayla fırsat verilerek küçük gruplar halinde sınıfın farklı köşelerindeki masaları, oyuncak raflarını ya da sandalye kenarlarını silmeleri sağlanır. Sınıftaki öğrenme merkezleri, çocukların malzeme dolapları, panduf ve ayakkabı dolaplarının düzensiz - dağınık olan yerlerin düzenlenmesi çocuklarla birlikte yapılır. Çocuklar çalışma sırasında ellerinin ve giysilerinin temizliğini kontrol eder; gereken kişisel temizlik işlerini üstlenir. Kendi görev alanını düzenleyip kullanılan eşyaları özenle yerine koyar. (HSAB.8.a, HSAB.8.b, E2.2, D17.3.1)

SINIF DÜZENLEYİCİMİZ STEM ÇALIŞMASI

Sınıfın temizlenmesinin ardından öğretmen kalemleri, blokları ve oyuncak arabaları aynı kutuya koyar. "İstediğimiz malzemeyi kolayca bulabiliyor muyuz? Bunları birbirine karıştırmadan saklayabileceğimiz bir düzenleyiciyi nasıl yapabiliriz?" diye sorar. Çocukların önerileri dinlenir. Düzenleyicinin malzemeleri ayrı tutması, devrilmeden durması ve malzemelerin kolayca alınıp yerine konulabilmesi gerektiği birlikte belirlenir. Çocuklar kutuda hangi malzemelerin birbirine karıştığını, hangi bölmelerin eksik olduğunu söyler ve sorunu nesneleri göstererek açıklar.

Çocuklar üç ya da dört kişilik gruplara ayrılır. Düzenleyecekleri malzemeleri kullanım amaçlarına göre gruplandırır. "Kaç ayrı bölmeye ihtiyacımız var? Arabalar ile kalemler aynı büyüklükte bölmelere sığar mı?" soruları üzerine düşünürler. Kutuları ve malzemeleri yan yana getirerek büyüklüklerini karşılaştırır; bölmelerin yerlerini çizerek ya da karton parçalarını yerleştirerek tasarımlarını gösterirler. Her grup neden bu yerleşimi seçtiğini anlatır. (FAB.9.a, MAB.7.a, SDB2.2)

Gruplar temiz kutular, kâğıt rulolar ve önceden kesilmiş kartonlar arasından tasarımlarına uygun parçaları seçer. Bölücüler önce geçici olarak yerleştirilir; çocuklar yerlerini birlikte belirler ve öğretmen desteğiyle bantlayarak sabitler. Kalemler için dik durabilen rulolar, küçük arabalar ve bloklar için uygun genişlikte bölmeler oluşturabilirler. Çocuklar renkli kâğıt ve boyalarla düzenleyicilerini süsler; her bölmeye içinde saklanacak malzemeyi gösteren bir resim çizer veya uygun etiketi seçip yapıştırır. Kesilmesi güç kartonları öğretmen keser. Çocuklar kutuyu resim yaparak ya da kolajla süsleme yollarından birini seçer; seçtikleri malzemeleri amacına uygun kullanır ve özgün düzenleyiciler oluşturur. (SDB2.2, E3.3)

Çocuklar malzemeleri hazırladıkları bölmelere yerleştirir. Sırayla bir malzemeyi alıp yerine koyarak düzenleyiciyi dener. "Hepsi sığıdı mı? Bölümler birbirine karışıyor mu? Kalemlik devriliyor mu?" soruları üzerinde durulur. Bir bölme dar kaldığında genişletilir; devrilen rulonun tabanı desteklenir veya yeri değiştirilir. Çocukların kendi çözümünü önermesine ve yeni düzeni yeniden denemesine fırsat verilir. "Neyi değiştirdiniz? Bu değişiklik neden işe yaradı?" sorularıyla sonuçlarını açıklamaları sağlanır. Çocuklar malzemelerin başlangıçtaki karışık durumu ile bölmelere yerleştirildikten sonraki durumunu karşılaştırır. (FAB.9.b, MAB.7.b, MAB.7.c, MAB.7.ç)

Paylaşıyor ve kullanıyoruz: Gruplar düzenleyicilerini arkadaşlarına tanıtır. Öğretmen "Sınıf Düzenleyicimiz" görselini gösterir; çocuklar kendi ürünleriyle görseldeki düzenleyicinin benzer ve farklı yönlerini konuşur. Görselin tek bir doğru tasarım olmadığı, her grubun ihtiyacına uygun farklı bir düzenleyici yapabileceği belirtilir. Ürünler sınıfta kullanıma alınır; çocuklar kullandıkları malzemeleri etiketlerine bakarak yerine koyar. (OB4, HSAB.8.b, E2.2, D17.3.1) Etkinlik "[Nereye Koyduysan Oradadır](#)" şarkısı eşliğinde yapılır.



Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir ve "Dağınık Çocuk" tekerlemesi önce öğretmen tarafından söylenir sonra çocuklar tekrar eder.

DAĞINIK ÇOCUK

Dağınık odam, ne kadar karışık,

Düzenli olsa, her şey çok basit.

Eşyalar yerli yerinde durur,

Aradığım kolay bulunur.

Anneninokulu

Hikâye saatinde [Oyuncakları Kim Toplayacak Hikâyesi](#) izlenir. Ardından hikâye canlandırılır. İsteyen çocuklar rol alır; katılım için gerekirse misafir çocuk sayısı artırılır. Çocuklar oyuncakları birlikte toplama görevini paylaşır.

(SDB2.2)

Kapıya "Selamlaşma" panosu asılır (Sarılma, El Sallama, Çak Bi Beşlik, Dans Etme görselleri yer alır). Çocuklar aileleriyle birlikte bu görsellerden birini seçerek öğretmenle vedalaşır. Sarılma ve el teması çocuğun isteğine bağlıdır; el sallama veya sözlü vedalaşma da seçilebilir. Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocukların ilgi ve hazır bulunuşluklarına göre düzenleyiciye farklı büyüklükte bir malzeme için bölüm ekleyip iki yerleşimi deneyerek karşılaştırmaları sağlanabilir. Tasarımını çizim, model veya kısa bir anlatımla açıklayabilir; özgün etiketler hazırlayabilirler. Hikâyeye farklı bir son oluşturup canlandırabilir, şarkıya düzeni anlatan hareketler ekleyebilirler.

Destekleme: İki karşıt görsel, az sayıda malzeme ve iki bölmeli kutuyla çalışılabilir. Yönergeler kısa adımlarla, model olunarak ve resimli ipuçlarıyla sunulabilir; ek süre verilebilir. Önceden kesilmiş parçalar ve kalın boyalar kullanılabilir. Çocuk yanıtını işaret ederek, kısa sözlerle ya da canlandırarak verebilir; şarkının tekrar bölümüne katılabilir. Daha sakın bir çalışma yeri ve akran desteği sağlanabilir; bağımsızlaştıkça yardım azaltılabilir.

GÜNÜ DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- Düzenli bir yerde aradığımız eşyayı bulmak neden daha kolaydır?
- Sınıfta düzenli olmak için neler yapmalıyız?
- Evde düzenli olmak için neler yapmalıyız?
- Hikâyeyi canlandırırken neler hissettin?
- Düzenleyicimizi yaparken hangi soruna çözüm bulduk?
- Bölmelerin büyüklüğüne nasıl karar verdiniz?
- Denerken neyi değiştirdiniz? Değişiklik işe yaradı mı?

Genel Değerlendirme: Çocukların düzenli-dağınık kavramlarını ayırt etme, sorumluluk alma ve düzenleyici tasarlarırken iş birliği yaparak çözüm üretme süreçleri değerlendirildi. Yönergelerin açıklığı, rehberliğin yeterliliği ve çocuklara deneme fırsatı sunulması gözden geçirildi. Etkinliklerin çocukların gelişim düzeylerine uygunluğu, materyallerin yeterliliği ve sürenin kullanımı değerlendirildi.

AİLE VE TOPLUM KATILIMI

Aile Katılımı: Ailelere [Düzenli Olmak Nedir?](#) bilgi yazısı paylaşılır. Çocuğun evde bir oyuncak sepeti veya çekmece seçip eşyalarına yer belirlemesi, kullandıklarını yerine koyması ve bunu günlük küçük bir sorumluluk olarak sürdürmesi önerilir. Aile, işi çocuk adına tamamlamak yerine gerektiği kadar yardım eder. İsteyen aileler temiz bir kutudan düzenleyici hazırlayabilir; çocuk sığmayan malzeme için değişiklik deneyebilir. Sürece ilişkin kısa gözlemler öğretmenle paylaşılabilir. Aşağıdaki dijital çalışmalar isteğe bağlı destek olarak sunulur.

***Ertesi gün sınıfa çocukların sevdikleri bir oyuncakçı göndermeleri istenir.

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

Toplum Katılımı:

AİLE BİLGİ NOTU

HER EŞYANIN BİR YERİ VAR!

Sevgili Ailemiz,

Çocuğunuzun düzenli olma ve sorumluluk alma alışkanlığını günlük yaşamda küçük görevlerle destekleyebilirsiniz.

EVDE NELER YAPABİLİRSİNİZ?

- **Eşyaya yer bulun:** Bir oyuncak seçerek "Sence bu oyuncakın yeri neresi olabilir?" diye sorun. Yerini birlikte belirleyin.
- **Birlikte gruplandırın:** Oyuncakları türlerine, renklerine veya büyüklüklerine göre ayırıp uygun kutulara yerleştirin.
- **Resimli etiketler hazırlayın:** Kutulara içindeki eşyaları gösteren küçük resimler yapıştırın. Böylece çocuğunuz eşyalarını nereye koyacağını kolayca hatırlayabilir.
- **Kullanıp yerine koymayı alışkanlığa dönüştürün:** Kitap, oyuncak veya boyaları kullandıktan sonra yerine kaldırması için çocuğunuza zaman tanıyın.
- **Kısa bir akşam kontrolü yapın:** Uyumadan önce birlikte etrafa bakarak yerini bekleyen birkaç eşyayı bulup kaldırın.

Toplanmayı günlük yaşamın doğal bir parçası olarak sunun. Çocuğunuzun yapabileceği işleri onun yerine yapmayın; yalnızca ihtiyaç duyduğu kadar yardımcı olun. Sonucun kusursuzluğundan çok çabasını fark edin: **"Boyalarını yerine koydun, yeniden kullanmak istediğinde kolayca bulabilirsin."**

Desteginiz ve iş birliğiniz için teşekkür ederiz.

ALTERNATİF İÇERİKLER/ÖNERİLER

["Nereye Koyduysan Oradadır"](#)

NEREYE KOYDUYSAN ORADADIR

Aaaanne, aaanne
Nereye koyduysan oradadır
Neredeee, neredeee
Nereye koyduysan oradadır
Anne çorabım nerede? (Defterim)
Nereye koyduysan oradadır
Anne pijamalarım? (Kurşun Kalemim)
Nereye koyduysan oradadır

Sağa baktım, sola baktım bulamadım
Nereye koyduysan oradadır
Evin altını üstüne getirdim
Nereye koyduysan oradadır

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 18.09.2026

ALAN BECERİLERİ, ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

TÜRKÇE ALANI

TADB. Dinleme / İzleme

TADB.2. Dinledikleri/izledikleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyaller 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.

TAOB. Okuma

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

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

HAREKET VE SAĞLIK ALANI

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Motor Beceriler

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

HSAB.1.a. Yer değiştirme becerilerini koordineli biçimde yapar.

HSAB.2. Farklı büyüklük ve özellikteki nesneleri kullanabilme

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

SANAT ALANI

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.c. Sanat materyallerini amacına uygun biçimde kullanır.

EĞİLİMLER

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal Eğilimler

E2.1. Empati

E2.5. Oyunseverlik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

SOSYAL-DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme)

SDB2.1. İletişim

SDB2.3. Sosyal Farkındalık

DEĞERLER

D10 Mütevazilik

D10.1. İnsan ilişkilerinde yapıcı olmak

OKURYAZARLIK BECERİLERİ

OB4. Görsel Okuryazarlık

Kavramlar:

Duygu: Mutluluk, üzüntü, öfke;

Zıt: Doğru-yanlış

Sözcükler: Paylaşmak

Materyaller: Çalışma kağıtları, makas, yapıştırıcı, boya kalemleri, grapon kağıdı, oyuncak

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Grapon kağıtları şeritler halinde kesilir ve hazırlanır. [Paylaşmak Güzel](#) ve [Peki ya paylaşmazsak?](#) Kartları eşleştirme için çıktı alınır.

Belirli Gün ve Haftalar: İlköğretim Haftası

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

Güne Başlama Zamanı

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 vereceğimiz söylenir. Öğretmenin liderliğinde oyun başlanır. Çiçek kokluyoruz" (derin nefes al) - "Mum üflüyoruz" (nefes ver) şeklinde söylenir ve çocuklarla birlikte yapılır. (SDB1.2) Güne sağlıklı başlamak için [A Ram Sam Sam A Ram Zam Zam Sabah](#) hareketleri hep birlikte yapılır. (E2.5.) Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.

Öğrenme Merkezlerinde 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.

Beslenme, Toplanma ve Temizlik

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

TOPLA TOPLA YERİNE KOY ŞARKISI

Topla topla yerine koy

Oyuncaklar mutlu olsun

Arkadaşın da oynasın

Sınıfımız güzel olsun.

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 çocuklar kahvaltısını yaptıktan sonra ellerini yıkar ve sınıfa geçilir.

ETKİNLİKLER

Türkçe (Büyük Grup Etkinliği)

Çocuklarla çember şeklinde oturulur ve Paylaşmak nedir? diye sorulur. Neden Paylaşmalıyız? Neleri paylaşabiliriz? Sadece eşyalarımızı mı paylaşıyoruz? Bir şeye üzüldüğümüzde ya da mutlu olduğumuzda bunu paylaşabilir miyiz? Nasıl paylaşabiliriz? Paylaştığımız zaman ne hissederiz? Paylaşmadığımızda neler olabilir? Arkadaşımız ne hisseder? (SDB2.3, E2.1.) Paylaştığımız bir eşya ise o eşyayı kullanırken nelere dikkat etmeliyiz? Paylaşılan mutluluk, üzüntü, öfke gibi duygular ise nasıl destek olabiliriz? gibi sorular yöneltilir. Çocukların her birinin konuşmasına fırsat tanınır. (SDB2.1, SDB1.2) Paylaşmanın arkadaş ilişkilerine olan olumlu etkisine vurgu yapılır. Çocuklardan kendi paylaşma deneyimlerini hatırlamaları istenir. [Paylaşmak Güzeldir](#) animasyonu izlenmeye başlanır. Çocuklar izledikleri durumla kendi paylaşma deneyimleri arasında bağlantı kurar. (TADB.2.a) Animasyon uygun bir yerde durdurularak "Sence bundan sonra ne olacak?" diye sorulur; çocuklar tahminlerini söyler. (TADB.2.b) İzleme tamamlandığında "Paylaşmak arkadaşların oyununu nasıl etkiledi?" sorusuyla olaylardan çıkarım yapmaları desteklenir. (TADB.2.c) Sonrasında [Paylaşmak Güzel](#) ve ["Peki ya paylaşmazsak?"](#) Flash kartları ve slayt gösterisi incelenir. (TAOB.2.c.) Slayttaki resimler üzerine çocuklarla konuşulur. (OB4, TAOB.2.c.)

Sanat (Büyük Grup ve Bireysel Etkinlik)

Evden getirilen oyuncaklar masaya konur ve çocuklar arkadaşlarından izin alarak paylaşmaya gönüllü oldukları oyuncaklarla sırayla oynar. (D10.1, E2.5.) Oyun sonunda oyuncaklarını paylaştıkları için birbirlerine teşekkür ederek oyuncakları verirler. (SDB2.1) Evden oyuncak istenmedi ise sanat etkinliğine geçildiğinde boya kalemleri de paylaşılabilir. Çocuklarla paylaşma deneyimleri ile ilgili konuşulur. Çocuklar ne yaptıklarını, paylaşmanın oyuna etkisini ve bir sonraki oyunda neyi sürdüreceklerini açıklar. Daha sonra "Paylaşmak" ile ilgili sanat etkinliği dağıtılır ve hangi eşyasını paylaşmak onları mutlu ediyorsa onu çizmelerini ve çizdikleri resmi dışına taşırmamaya özen göstererek boyamaları istenir. (SNAB.4.c.) Etkinlik [Paylaşmak Güzel Şarkısını](#) eşliğinde yapılır. Her bir çocuğun resmi ile tek tek ilgilenerek onlarla çizdikleri resim hakkında konuşulur ve resmin üzerine küçük notlar alınır. Ardından üzerinde çizgiler olan kağıt dağıtılır ve her iki elinin baş ve işaret parmakları ile çizgi dışına çıkmadan yavaş yavaş koparmaları istenir.

İlköğretim Haftası kapsamında okulda birlikte öğrenmenin ve arkadaş olmanın önemi üzerine kısaca konuşulur. "Okulda neler öğrenmek istersin?" sorusu yöneltilir; paylaşmanın okul yaşamını güzelleştirdiği vurgulanır.

Öğretmen [Okulu Seviyoruz Şiirini](#) söyler. Sonra çocuklar ile birlikte tekrar edilebilir. Öğretmen şiirdeki "bölüşmek" kelimesinin ne anlama geldiğini sorar. (E1.1.) Paylaşmak ve bölüşmek ile aynı anlamda olduğunu bulmalarına rehberlik eder.

Hareket ve Sağlık (Büyük Grup Etkinliği)

[Paylaşmak Güzel Şarkısı](#) eşliğinde oyun oynanır.

PAYLAŞMAK GÜZEL Hey, hayat çok güzel Birlikte paylaşınca Paylaşmak mutlu edecek Ha ha ha	Paylaşmak çok güzel Bazen küçük bir elmayı Paylaşmak mutlu edecek Alkışla şimdi hadi	Hey, hayat çok güzel Birlikte paylaşınca Paylaşmak akıllı yapar Bak bak bak	Paylaşmak çok güzel Bazen küçük kalemi Daha çok arkadaşın olacak paylaşınca Alkışla şimdi hadi
---	--	--	---

[Kuyruk Kapmaca Oyunu](#) için şeritler halinde kesilmiş grapon kağıtları hazırlanır ve çocuklara verilir. Her çocuk diğer bir arkadaşının arkasına bu kağıtları takar, gerektiğinde öğretmen yardım eder. Çocuklar oyun başladığında arkadaşlarının kuyruklarını yakalamaya ama kendi kuyruklarını yakalatmamaya çalışırlar. (HSAB.1.a., E2.5.) Oyun öncesinde itmeden, çekirtmeden ve yalnızca kâğıt şeridi tutarak oynama kuralı açıklanır; dur işaretinde herkes durur. Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

GÜNÜ DEĞERLENDİRME

Çocuklarla kısa bir değerlendirme çemberi oluşturulur. Gün içindeki deneyimlerini, duygu ve düşüncelerini paylaşımları için aşağıdaki sorular yöneltilir:

- Bugün arkadaşınla neler paylaştın?
- En çok hangi etkinlikten hoşlandın? Neden?
- Bir arkadaşın seninle oyuncakını paylaştığında nasıl hissettin?
- Arkadaşın oyuncakını paylaşmak istemediğinde ne yapabilirsin?
- İkiniz aynı oyuncakla oynamak istediğinizde nasıl bir çözüm bulabilirsiniz?
- Paylaşırken zorlandığın bir durum oldu mu? Nasıl çözdün?

Genel Değerlendirme: Çocukların çoğu ayakkabısını bağımsız giymeyi denedi. Bazı çocuklar yardım istemek için sözel hatırlatmaya ihtiyaç duydu. Durum kartları çocukların ilgisini çekti. Parkurda bekleme süresi uzadığı için sonraki uygulamada küçük gruplarla çalışılması planlandı. Çocuklara denemeleri için yeterli süre tanındı. Yardım istemekte zorlanan çocuklar için görsel ipuçlarının artırılmasına karar verildi.

FARKLILAŖTIRMA:

ZenginleŖtirme: Çocuklardan aynı oyuncacı kullanmak isteyen arkadaşlar için farklı çözüm yolları önermeleri ve önerilerini canlandırmaları istenir. Paylaşmanın önemini anlatan ortak bir poster hazırlamalarına fırsat verilir.

Destekleme: Paylaşma durumlarını gösteren görsel kartlardan yararlanılır. Duygularını ifade etmekte zorlanan çocuklara seçenekler sunulur. Oyuncakları sırayla kullanmaları öğretmenin model olması ve kısa yönergeleriyle desteklenir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere gün içinde gerçekleştirilen etkinlikler hakkında bilgi verilir. Evde çocuklarıyla birlikte oyuncak veya kitapları sırayla kullanabilecekleri bir oyun oynamaları ve paylaşırken neler hissettikleri üzerine konuşmaları önerilir. Öğrenilenleri pekiştirmek amacıyla aşağıdaki dijital çalışmalar ailelerle paylaşılır.

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

AİLE BİLGİ NOTU

Paylaşmak Güzeldir

Sevgili Ailemiz,

Bugün çocuklarımızla paylaşmanın ne anlama geldiğini konuştuk. Yalnızca oyuncaklarımızı değil, mutluluğumuzu ve üzüntümüzü de paylaşabileceğimizi fark ettik. Oyunlarımızda izin istemeyi, sırayla oynamayı ve teşekkür etmeyi deneyimledik.

Evde çocuğunuzla bir oyuncacı sırayla kullanarak kısa bir oyun oynayabilirsiniz. Ardından "Birlikte oynarken nasıl hissettin?" ve "İkimiz aynı oyuncacı istediğimizde ne yapabiliriz?" soruları üzerine sohbet edebilirsiniz.

Çocuğunuzun özel eşyalarını paylaşmaya zorlamadan, hangi eşyasını paylaşmak istediğine karar vermesine fırsat tanıyın. "Hazır olduğunda sırayla oynayabilirsiniz." diyerek ona destek olun. Paylaşmak için gösterdiği çabayı fark ederek ifade edin.

Desteyiniz için teşekkür ederiz.

Sınıf Öğretmeni

Toplum Katılımı: Çocukların katılımıyla kullanılmayan oyuncakların, kıyafetlerin veya kitapların toplanıp ihtiyaç sahiplerine ulaştırılması sağlanabilir.

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

Sınıfta bir "Paylaşma Kutusu" oluşturulabilir. Çocuklar, gün içinde paylaşmak istedikleri bir şeyi (oyuncak, resim, kitap vb.) bu kutuya koyabilirler. Günün sonunda veya belirli aralıklarla kutu açılarak içindekiler paylaşılır.

[Kirpi ve Balonlar Hikâyesi](#)

[Fil ve Su Aygırı'nın Yarışı Hikâyesi](#)

[Ceren ve Yeni Komşu Hikâyesi - Paylaşmak Değeri](#)

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 21.09.2026

ALAN BECERİLERİ, ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

MATEMATİK ALANI

MAB6. Sayma

MAB.1. Sayıları farklı durumlarda doğru kullanabilme

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

MAB.1.b. 10'dan 1'e geriye doğru ritmik sayar.

MAB.1.c. 1 ile 5 arasında nesne / varlık miktarını saymadan / bir bakışta söyler.

MAB.1.ç. 1 ile 20 arasındaki nesne / varlık miktarını sayarak belirler.

MAB1. Matematiksel Muhakeme

MAB.3. Matematikle ilgili durumları yorumlayabilme

MAB.3.a. Matematikle ilgili bir durumu nesne / çizim / sembolle gösterir.

MAB.3.b. Sayıları nesne / çizim / rakam kullanarak gösterir.

TÜRKÇE ALANI

TAE0B. Erken Okuryazarlık

TAE0B.5. Yazma öncesi becerileri kazanabilme

TAE0B.5.a. Yazma için uygun oturma pozisyonu alır.

TAE0B.5.b. Kalem doğru tutmak için üç parmağını işlevsel olarak kullanır.

SANAT ALANI

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.a. Yapmak istediği sanat etkinliğinin türüne karar verir.

SNAB.4.b. Sanat etkinliği için gerekli materyalleri seçer.

SNAB.4.c. Sanat materyallerini amacına uygun biçimde kullanır.

EĞİLİMLER

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.2. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme)

SDB2.1. İletişim

DEĞERLER

D3. Çalışkanlık

D3.1. Azimli olmak

OKURYAZARLIK BECERİLERİ

OB4. Görsel Okuryazarlık

Kavramlar: Sayı / sayma: 1 sayısı; 1-20 arası sayılar.

Sözcükler: Rakam, sayı, miktar, kukla.

Materyaller: 1 rakamı kartları, birden beşe kadar nesne içeren resim kartları, farklı sembol kartları, kukla şablonları, kalın kalem, boyalar, küt uçlu makas, yapıştırıcı, yuvarlatılmış geniş çubuk, oyun hamuru, bloklar, silinebilir yüzey, nemli bez, çizgi çalışma sayfaları.

Eğitim / Öğrenme Ortamları: Çember ve masa alanları hazırlanır. Rakam kartları güvenli ve ulaşılabilir yerlere konur. Her çocuğun kart bulabileceği sayıda kart hazırlanır.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Çocuklar kapıda selamlanır; eşyalarını yerleştirmeleri ve panduflarını giymeleri desteklenir. Çemberde duygu kartlarından seçim yaparak o gün nasıl hissettiklerini söyler veya gösterirler. Mandallarla yoklama tablosu kullanılır. Takvim ve hava durumu kısaca konuşulur; günlük akış paylaşılır. "Çiçek kokla, mumu üfle" hayaliyle kısa ve zorlamadan nefes çalışması yapılır. [Zumba Kids](#) ile güne başlanır.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

"Bugün nerede oynamak istersin?" sorusuyla çocukların merkez seçmeleri desteklenir. Blok, kitap, sanat ve dramatik oyun merkezleri hazırlanır. Oyun hamuru ve dokulu rakam kartları keşfe açık tutulur. Çocuklar serbestçe oynar; isteyenler oyun hamuru veya serbest resim çalışması yapar. Öğretmen akran etkileşimlerini gözlemler ve gerektiğinde destek olur.

BESLENME, TOPLANMA VE TEMİZLİK

[Toplanma Müziği](#) veya "Topla Topla Yerine Koy" eşliğinde kullanılan malzemeler yerlerine kaldırılır. "Bir sağa baktım / Bir sola baktım / Lokomotif yaptım / Cuf cuf cuff" tekerlemesiyle sıra olunur. Eller yıkanır; beslenme sırasında güvenli ve sakin yeme davranışları desteklenir. Beslenme sonunda eller yıkanır ve sınıfa dönülür.

ETKİNLİKLER

Matematik ve Sanat (Bütünleştirilmiş Büyük Grup ve Bireysel Etkinlik)

Çocuklar çemberde öğretmenle birlikte 1'den 20'ye ileriye doğru birer ritmik sayar. Ardından 10'dan 1'e geri sayım yaparlar. Öğretmen sayma dizisine gerektiğinde model olur; bireysel güçlükler not edilir. Ana çalışmanın tek bir nesnenin miktarı ve 1 sayısı olduğu açıklanır. (MAB.1.a, MAB.1.b)

Öğretmen bir nesne gösterir ve "Kaç tane?" diye sorar. Çocuklar tek nesnenin miktarını saymadan, bir bakışta söyler. Hazır bulunuşluğa göre iki, üç, dört ve beş nesneli küçük gruplar kısa süre gösterilir; söylenen miktar, nesnelere tek tek dokunarak sayma yoluyla kontrol edilir. Bir nesnenin yeri değiştirildiğinde hâlâ bir tane olduğu fark ettirilir. (MAB.1.c, MAB.1.ç, E3.2)

[1 Rakamı Flash Kartları ve Slayt Gösterisi](#) incelenir. Çocuklar bir nesneyi, bir noktayı ve 1 rakamını gösteren kartları eşleştirir. "Masada bir kalem var." durumunu bir blokla veya bir nokta çizerek gösterir. Oyun hamuruyla 1 rakamı yapıp yanına bir ev ya da bir ağaç yerleştirir. Böylece bir miktarını nesne, çizim ve rakamla gösterirler.

(MAB.3.a, MAB.3.b, OB4)

1 rakamı kuklası için çocuklar boyama veya kâğıtla kaplama yöntemini seçer; boya, kâğıt ve yapıştırıcı arasından gerekli malzemeleri alır. Kuklayı tamamlayıp yuvarlatılmış çubuğunu öğretmen desteğiyle yapıştırır. Gözler çizilebilir. Malzemeler amacına uygun kullanılır. Çocuklar kuklalarını kısa süre konuşturur. (SNAB.4.a, SNAB.4.b, SNAB.4.c, SDB2.1)

Sınıftaki bir tane olan nesneler aranır. Ardından ulaşılabilir yerlere bırakılan 1 kartları bulunur; her çocuk bir kart alıp getirir ve yanına bir nesne yerleştirir. Herkesin katılımı sağlanır; en çok kartı bulmaya dayalı ödül verilmez.

Çocuklar kendi sırasını bekler. (MAB.3.b, SDB1.2, E2.5)

Türkçe (Büyük Grup ve Bireysel Etkinlik)

Bir rakamı tekerlemesi hareketlerle söylenir: "Bir rakamıyım ben tekim / Bu uzun gövde benim / Küçük de bir burnum var benim / Bazen pipete benzerim." Öğrenilen parmak oyunları tekrar edilir. [Kuzu Zumi](#) içeriği izlenir; çocukların hikâyeye ilişkin duygu ve düşünceleri dinlenir.

Çocuklar masalara geçer. Ayakların desteklenmesi, kâğıdın uygun konumu ve rahat oturma gösterilir. Kalemı başparmak, işaret parmağı ve orta parmakla işlevsel kullanmaları desteklenir. Büyük boyutlu 1 çizgisi üzerinde parmakla yön izlenir, ardından çalışma sayfasında kısa çizme denemeleri yapılır. Ters çizim olduğunda model tekrar gösterilir; çok sayıda tekrar veya kusursuz yazım beklenmez. Çalışmayı sürdüren çocukların çabaları fark edilir.

(TAEOB.5.a, TAEOB.5.b, D3.1)

Matematik (Küçük Grup Etkinliği)

[1 Rakamı Oyunu](#) için silinebilir yüzeye 1 ve birkaç farklı rakam yazılır. Çocuklar sırayla nemli bezle yalnızca 1 rakamını siler. Her turdan sonra yanına bir nokta çizer veya bir blok koyarak miktarı gösterir. Yarışın yerine bütün çocukların denemesi ve birbirine fırsat vermesi esas alınır. (MAB.3.a, MAB.3.b, SDB1.2, E2.5)

FARKLILAŖTIRMA

ZenginleŖtirme: Çocuklar bir miktarını gösteren kendi nesne, nokta ve rakam kartlarını hazırlayabilir; nesnenin yeri deęiŖtięinde miktarın deęiŖip deęiŖmedięini açıklayabilir.

Destekleme: İlk olarak tek nesne ve az sayıda kart kullanılabilir. Kalın kalem, baŖlangıcı belirgin rakam modeli ve kesilmiş kukla sunulabilir. Sayma dizisinde öğretmenle birlikte katılım sağlanabilir.

GÜNÜ DEęERLENDİRME

Çemberde aŖaęıdaki sorulardan uygun olanlar yöneltir. Çocuklar sözle, görselle veya hareketle yanıt verebilir; her sorunun her çocuęa sorulması beklenmez.

- Bir tane nesneyi hangi yollarla gösterdik?
- 1 kartını hangi görselle eŖleŖtirdin?
- Kuklanı yaparken nasıl hissettin?
- En çok hangi oyundan hoşlandın?
- Evinde bir tane olan neler var?
- Masaya bir kaŖık koyman istenirse ne yaparsın?
- Bugün hangi çalışmayı kendi başına yaptın?
- Çizme çalışmasında hangi desteęe ihtiyaç duydun?

Genel Deęerlendirme: Çocukların miktarı fark etme, nesne-çizim-rakam ilişkisi kurma ve kalem kullanma süreçleri deęerlendirildi. Model olma, bekleme süresi ve bireysel destekler gözden geçirildi. Kartların, çalışma süresinin ve farklılaştırmanın uygunluęu deęerlendirilerek sonraki uygulamalar için düzenlemeler belirlendi.

AİLE VE TOPLUM KATILIMI

Aile Katılımı: Evde bir tane olan nesneler bulunabilir; bir nesne, bir nokta ve 1 rakamı eŖleŖtirilebilir. Ertesi günkü kırmızı etkinlięi için kırmızı giysi veya bir kırmızı nesne göndermeleri istenir.

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF LİNKLER VE ÖNERİLER

Sanat etkinliğinde 1 sayısı yırtma yapıştırma ya da kesme yapıştırma yöntemi ile de yapılabilir.

[1 Rakamı Flash Kartları ve Slayt Gösterisi](#)

[1 Rakamı Şarkısı](#)

[1 Rakamı Kuklası ve Etkinlikleri \(Emine Öğretmen Etkinlikleri\)](#)

[1 Rakamı Kuklası Su Aygırı \(Emine Öğretmen Etkinlikleri\)](#)

1 sayısı için farklı dokulardan (keçe, zımpara, ponpon, ip, düğme) hazırlanmış **"Hissetme Kartları"** ekleyebilirsiniz. Çocuklar parmaklarıyla üzerinden geçerek yazım yönünü öğrenir.

[1 Zürafa Zuzu Tek Başına Şarkısı](#)

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ 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.a. Dinleyecekleri / izleyecekleri materyalleri seçer.

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

TADB.4. Dinledikleri / izledikleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyalleri değerlendirebilme

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

TAOB. Okuma

TAOB.1. Resimli öykü kitabı, dijital içerikler, afiş, broşür gibi görsel okuma materyallerini seçebilme

TAOB.1.a. Görsel okuma materyallerini inceler.

MÜZİK ALANI:

MSB2. Müziksel Söyleme

MSB.1. Şarkılara kendi sesiyle eşlik edebilme

MSB.1.ç. Yaşına ve gelişim düzeyine uygun şarkıdaki sözcükleri müziğin ritmine uygun şekilde söyler.

MSB.2. Söyleme becerilerini sınıf içinde sergileyebilme

MSB.2.a. Şarkıyı grupla ya da tek başına söyler.

MHB4. Müziksel Hareket

MHB.2. Müzik eserleriyle hareket / dans edebilme

MHB.2.a. Müzik eşliğinde grupla birlikte hareket / dans eder.

HAREKET VE SAĞLIK ALANI:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Motor Beceriler

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

HSAB.1.a. Yer değiştirme becerilerini koordineli biçimde yapar.

HSAB.1.c. Nesne kontrolü becerilerini koordineli biçimde gerçekleştirir.

HSAB.5. Kişisel ve genel alanın farkında olarak hareket edebilme

HSAB.5.a. Başkalarının kişisel alanına girmeden hareket eder.

SANAT ALANI:

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.b. Sanat etkinliği için gerekli materyalleri seçer.

SNAB.4.c. Sanat materyallerini amacına uygun biçimde kullanır.

SNAB.4.ç. Sanat etkinliklerine aktif olarak katılır.

EĞİLİMLER

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.2. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

SOSYAL-DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi)

SDB2.1. İletişim Becerisi

DEĞERLER

D16 Sorumluluk

D16.1. Kendine Karşı Görevlerini Yerine Getirmek

D19 Vatanseverlik

D19.1. Millî Bilinç Sahibi Olmak

D20 Yardımseverlik

D20.3. İyiliksever olmak

OKURYAZARLIK BECERİLERİ

Ob4. Görsel Okuryazarlık

Kavramlar:

Renk: Kırmızı Rengi

Sözcükler: Kırmızı, Balık

Materyaller: Boyama sayfası, sünger, sulu boya ya da parmak boyası, kırmızı ip, balon, istenirse renkli kağıtlar, grapon kağıdı ve yapıştırıcı, legolar

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Kırmızı renkte balık maskesi ve kırmızı rengi ile ilgili görseller, nesneler ve balonlar hazırlanır.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Çocuklar gelmeden sınıf hazırlanır. Gelen çocuklar kapıda karşılanır ve selamlanır, çocukların ayakkabılarını koymaları ve panduflarını 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. Takvim panosunda gün, ay ve mevsim konuşulur. Pencereden hava gözlemlenerek uygun hava durumu kartı seçilir. 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 [Müzikli Hareketler Şarkısı'nın hareketleri hep birlikte yapılır.](#) (E2.5.) Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklara "Bugün nerede oynamak istersin?" diye sorulur. Çocuklar verdikleri yanıtlara uygun merkezlere yönlendirilir. Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanmalarına rehberlik edilir. İlgili öğrenme merkezlerine [Kırmızı Renk Flash Kartları çıktı alınarak koyulur.](#)

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

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

TOPLA TOPLA YERİNE KOY ŞARKISI

Topla topla yerine koy

Oyuncaklar mutlu olsun

Arkadaşın da oynasın

Sınıfımız güzel olsun.

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. Çocuklar kahvaltılarını yaptıktan sonra ellerini yıkar ve sınıfa geçilir. (D16.1.)

ETKİNLİKLER

Sınıfa kırmızı balonlarla girilir ve çocuklara balon sevip sevmedikleri sorulur. İki kişi karşılıklı geçecek şekilde çocukların yerleri ayarlanır ve birbirlerine kırmızı balonları atmalarını ve yere düşürmeden kontrol etmeyi denemeleri söylenir. Çocuklar balonu arkadaşlarına yönlendirir ve kendilerine gelen balonu elleriyle kontrol eder (HSAB.1.c.). Balon düştüğünde yeniden denemeleri desteklenir. Patlayan balon parçaları öğretmen tarafından hemen toplanır. Müzik eşliğinde oynandıktan sonra çocukların yarım daire şeklinde oturmaları sağlanır.

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir. "Balonlarla oynamak size ne hissettirdi? Bu balonlar hangi renk?" diye sorulur. Çocuklar duygularını sözcüklerle, yüz ifadeleri ve beden hareketleriyle açıklar (SDB1.1., SDB2.1.). Kırmızı rengi sonucuna ulaşılması sağlanır. Kırmızı renkte kıyafetimizde ya da sınıfımızda neler var diye sorulur. Sınıfımızdaki Türk bayrağı gösterilir; kırmızı zemine ve üzerindeki beyaz ay ile yıldızla dikkat çekilir. Çocuklar bayrağın kırmızı zeminini, beyaz ay ve yıldızını söyler (E3.2., D19.1.). Masaya farklı renklerde, yaşa uygun büyüklükte bloklar koyulur. Çocuklarla ayırma ölçütünün renk olduğu belirlenir. Çocuklar kırmızı olanları diğerlerinden ayırıp iki gruba yerleştirir; grupları "kırmızı olanlar" ve "kırmızı olmayanlar" diye adlandırır. [Kırmızı Renk](#) eğitici kavram filmini birlikte seyredilir (TADB.1.b.). [Kırmızı Renk Flash Kartları ve Slayt Gösterisi](#) de (OB4.1.,E3.2.,TAOB.1.a.) izlendikten sonra Parmak Oyunu [Kırmızı Rengi](#) öğretmen tarafından önce söylenir, sonra çocuklar ile birlikte tekrar edilir.

KIRMIZI RENK

Kırmızı kırmızı araba

Kırmızı kırmızı bir elma

Haydi sen de bak etrafa

Neler var orda kırmızı

Kırmızı domates

Kırmızı karides

Kırmızı tutsun herkes Hop (Hilal EROĞLU)

[Mercan'ın Kırmızı Saçları Hikâyesi](#) ve [Kırmızı Fil'i Gördün mü? Hikâyesi](#) gösterilir ve hangi hikayeyi dinlemek istedikleri sorulur. (Seçilen hikayeye uygun olan etkinlikler yapılmalıdır.) (TADB.1.a.). Seçilen hikâye birlikte dinlenir (TADB.1.b.). Hikâye sonunda "Hikâyede en çok hangi bölümü sevdin? Neden?" sorusu yöneltilir; çocuklar dinlediklerine ilişkin duygu ve düşüncelerini açıklar (TADB.4.a.). Ardından çocuklar masalara alınır ve hikaye ile ilgili sanat etkinliğine geçilir. Çocuklar boya önlüklerini giyerler ve giyerken arkadaşları birbirine yardımcı olabilir.(D20.3.). Çocuklar sünger baskı veya kırmızı ip / grapon kâğıdıyla çalışma seçeneklerinden birine uygun materyalleri seçer (SNAB.4.b.). [Mercan'ın Kırmızı Saçları Bütünleştirilmiş Sanat Etkinliği](#) suluboya sünger baskı çalışması ile yapılır ve sınıfta sergilenir. (Diğer hikaye seçilmiş ise günlük plan eklerinden ilgili etkinlik yaptırılmalıdır.) Sanat etkinliği kırmızı ip, grapon kâğıdı ile de yapılabilir. Çocuklar seçtikleri materyalleri baskı yapma ya da yapıştırma amacıyla kullanarak çalışmaya katılır(SNAB.4.c., SNAB.4.ç.). Çocuklara "Bugün kırmızı ile ilgili şarkılı bir oyun oynayalım mı?" diye sorulur. Oyunun şarkılı bir oyun olduğu, o yüzden önce şarkının sözlerini öğrenmeleri gerektiği sonra da oyuna geçileceği söylenir. [Kırmızı Balık Şarkısını](#) dinletir/izletir. Sonra şarkı sözlerini önce öğretmen söyler, sonra da çocuklar tekrar eder. Çocuklar şarkıdaki sözcükleri müziğin ritmine uygun biçimde söyler ve şarkıyı grup hâlinde tekrar eder(MSB.1.ç.,MSB.2.a.).

KIRMIZI BALIK ŞARKISI

Kırmızı balık gölde,

Kıvrıla kıvrıla yüzyor.

Balıkçı Hasan geldi,
Oltasını atıyor, Kırmızı balık kaç,kaç.
Kırmızı balık dinle; Kırmızı balık kaç,kaç.
Sakın yemi yeme,
Balıkçı seni tutacak,
Sepetine atacak,
Pazarlarda satacak.

Şarkının sözleri öğrenildikten sonra sıra olarak sessizce, diğer sınıfları rahatsız etmeden okul bahçesine çıkacakları söylenir. Pandufları çıkarıp düzenli bir şekilde koyulması sağlanır ve ayakkabılar giyilerek dışarı çıkılır. Bahçede sınırları belirlenmiş, engellerden arındırılmış oyun alanında halka olunur. Çocuklarla itmeden, çekmeden, aralarında yeterli mesafe bırakarak hareket etme ve dur işaretinde durma kuralları konuşulur. Bir çocuk sayışarak Kırmızı Balık olur. Kırmızı Balık maskesini takarak halkanın ortasına geçer. Başka bir çocuk da Balıkçı Hasan olur. Halkanın dışında kalır. Öğretmen ve çocuklar Kırmızı Balık şarkısını söyleyerek Kırmızı Balığın etrafında şarkıya eşlik ederek birlikte hareket ederler (MHB.2.a.). Balıkçı Hasan ise oltası varmış gibi balık tutma hareketi yapar. Kırmızı Balık Kaç Kaç dediklerinde Kırmızı Balık kaçır, Balıkçı Hasan ise onu yakalamaya çalışır. Kırmızı Balık yakalandığında oyun sona erer. Çocukların ilgileri doğrultusunda oyun tekrarlanır. Çocuklar oyun alanının sınırları içinde koordineli yürür / koşar (HSAB.1.a.). Halka olurken ve koşarken birbirlerinin kişisel alanına girmeden, çarpışmadan hareket etmeleri desteklenir (HSAB.5.a., E2.5.).

Oyun sonrasında sınıfa dönülür; el yıkama ve dinlenmenin ardından günü değerlendirme çemberi oluşturulur. Değerlendirme sonrasında çocuklar "Selamlaşma" panosundaki görsellerden birini seçerek öğretmenle vedalaşır. (Sarılma, El Sallama, Çak Bi Beşlik, Dans Etme görselleri yer alır).

GÜNÜ DEĞERLENDİRME

- Kırmızı blokları diğerlerinden nasıl ayırdın?
- Balonu arkadaşına gönderirken ve yakalarken nelere dikkat ettin?
- Bugün en çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- Dinlediğimiz hikâye sana neler hissettirdi?
- Evinde veya okul yolunda hangi kırmızı nesnelerle karşılaşıyorsun?
- Arkadaşlarınla oyun oynarken birbirinize çarpmamak için neler yapabilirsin?
- Bugün hangi çalışmayı kendi başına yapabildin?
- Zorlandığın bir bölüm oldu mu? Yeniden denemek için ne yapabilirsin?

Genel Değerlendirme: Çocukların kırmızı rengi ayırt etme, etkinliklere katılma, duygu ve düşüncelerini ifade etme süreçleri gözlemlendi; ihtiyaç duydukları destekler değerlendirildi. Programın çocukların ilgi ve ihtiyaçlarına uygunluğu, materyallerin etkililiği ve etkinlik süreleri gözden geçirildi. Öğretmenin yönergeleri, rehberliği ve zaman yönetimi değerlendirilerek sonraki uygulamalara yönelik düzenlemeler planlandı.

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: [Kırmızı Renk Kartları çıktı alınır ve eşleştirme çalışması yapılır.](#) Kırmızı renk doğada nasıl yer alır? Düşünmesi ve arkadaşlarına sunması istenir.

Destekleme: İhtiyaç duyan çocuklar için; önce kırmızı ve başka bir renkten oluşan az sayıda nesneyle çalışılır; görsel örnek ve kısa, tek aşamalı yönergeler sunulur. Hikâye seçimi iki görselle desteklenir. Balon oyunu daha kısa mesafede veya oturarak oynanabilir. Sünger için kolay kavranan tutacak sağlanabilir; çocuklara ihtiyaç duydukları kadar süre tanınır.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelerden evde çocuklarıyla birlikte kırmızı renkte en az beş nesne bulmaları, bu nesnelerin adları ve kullanım amaçları hakkında sohbet etmeleri istenir. Çocukların buldukları nesneleri diğer renklerdeki nesnelerden ayırmalarına fırsat verilir. Öğrenilenleri pekiştirmek amacıyla aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir ve çocuklarıyla birlikte uygulamaları önerilir.

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

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

[Zeynep'in Kırmızı Çizmeleri Hikâyesi](#)

[Kırmızı Fil'i Gördün mü? Hikâyesi](#)

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 23.09.2026

ALAN BECERİLERİ, ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

TÜRKÇE ALANI

TAOB. Okuma

TAOB.1. Resimli öykü kitabı, dijital içerikler, afiş, broşür gibi görsel okuma materyallerini seçebilme

TAOB.1.a. Görsel okuma materyallerini inceler.

TAOB.1.b. Görsel okuma materyallerini seçer.

SANAT ALANI

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.a. Yapmak istediği sanat etkinliğinin türüne karar verir.

SNAB.4.b. Sanat etkinliği için gerekli materyalleri seçer.

SNAB.4.c. Sanat materyallerini amacına uygun biçimde kullanır.

SNAB.4.ç. Sanat etkinliklerine aktif olarak katılır.

HAREKET VE SAĞLIK ALANI

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Motor Beceriler

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

HSAB.1.a. Yer değiştirme becerilerini koordineli biçimde yapar.

HSAB.1.b. Denge gerektiren hareketlerde beden kontrolünü sağlar.

HSAB.1.c. Nesne kontrolü becerilerini koordineli biçimde gerçekleştirir.

EĞİLİMLER

E2 E2. Sosyal Eğilimler

E2.2. Sorumluluk

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

SDB2.1. İletişim

SDB2.2. İş Birliği

DEĞERLER

D16. Sorumluluk

D16.2. Topluma karşı görevlerini yerine getirmek

OKURYAZARLIK BECERİLERİ

OB4. Görsel Okuryazarlık

OB6. Vatandaşlık Okuryazarlığı

Kavramlar:

Zıt: Doğru-yanlış.

Sözcükler: Kural, sorumluluk, sıra, kaptan.

Materyaller: Sınıf Kuralları Kartları, Tuvalet Adâbı Kartları, çiçek görselli çalışma sayfaları, pastel boyalar, kuru boyalar, keçeli kalemler; her takım için bir yumuşak top, yer işaretleri.

Eğitim / Öğrenme Ortamları: Sınıf, çocukların kartları ve ekranı rahatça görebileceği şekilde düzenlenir. Çiçek çalışma sayfaları ve boyalar erişilebilir biçimde masalara yerleştirilir; çalışmalar için sergileme alanı ayrılır. Top oyunu için engelsiz, kaymayan bir alan hazırlanır; takım yerleri ve çocuklara uygun atış mesafesi işaretlenir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Öğretmen çocukları sınıf kapısında güler yüzle karşılar ve her çocukla göz teması kurarak "Günaydın, seni gördüğüme sevindim. Sınıfımıza hoş geldin." der. Çocukların çantalarını ve kişisel eşyalarını ait oldukları yerlere yerleştirmelerine rehberlik edilir. Sınıfa geçen çocuklar çember alanında bir araya gelir. Rutin panosu birlikte incelenir; gün, tarih, ay, mevsim ve hava durumu konuşulur.

Duygu kartları ortaya yerleştirilir. İsteyen çocuk "Bugün kendimi ... hissediyorum." cümlesini tamamlar; konuşmak istemeyen çocuk duygu kartını gösterebilir. [Hopla Topla Şarkısı](#) eşliğinde hareketler hep birlikte yapılır.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

"Bugün nerede oynamak istersin?" sorusuyla çocukların merkez seçmeleri desteklenir. [Sınıf Kuralları Kartları](#) ve [Tuvalet Adâbı Kartları](#) merkezlere yerleştirilir. Çocuklar serbestçe oynar; isteyenler oyun hamuru veya serbest resim çalışması yapar. Öğretmen akran etkileşimlerini gözlemler ve gerektiğinde destek olur.

BESLENME, TOPLANMA VE TEMİZLİK

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.

Lavaboya geçerken "Bir sağa baktım, bir sola baktım / Lokomotif yaptım, çuf çuf çuf" tekerlemesi söylenir. Çocukların öğretmen gözetiminde ellerini su ve sabunla yıkamaları desteklenir. Çocuklar yemek masalarına güvenle oturur, beslenme çantalarını önce kendileri açmayı dener. Beslenmeye başlamadan önce birlikte kısa bir dua edilir ve "Afiyet olsun." denir. Beslenme sonrasında çöpler uygun kutuya atılır, kullanılan alan düzenlenir ve kişisel temizlik yapılır.

ETKİNLİKLER

Sanat (Büyük Grup ve Bireysel Etkinlik)

Çocuklarla "Sınıfımızda birlikte mutlu ve güvenli olmak için neler yapabiliriz?" sorusu üzerine konuşulur. Çocukların önerileri dinlenir. "Oyuncakları paylaşıyoruz.", "Birbirimizi dinleriz.", "Sınıfta yürürüz." ve "Kullandığımız eşyaları yerine koyarız." gibi olumlu ifadelerle sınıf kuralları belirlenir.

Çocuklara "Sınıfımızın Kural Çiçekleri" çalışma sayfaları sunulur. Her çocuk anlatmak istediği kuralı seçer. Çiçeğin orta bölümünde çizim çalışması mı, pastel boyalarla boyama çalışması mı yapmak istediğine karar verir.

(SNAB.4.a.) Seçtiği çalışma için pastel boya, kuru boya veya keçeli kaleminden kullanacaklarını alır. (SNAB.4.b.)

Çocuklar çiçeğin boş olan orta bölümüne seçtikleri kuralı anlatan bir resim yapar. Örneğin paylaşmayı anlatmak isteyen bir çocuk, aynı oyuncakla oynayan iki arkadaş çizebilir. Ardından çiçeğin taç yapraklarını, sapını ve yapraklarını istedikleri renklerle boyar. Öğretmen ihtiyaç duyan çocuklara "Seçtiğin kuralı resminde nasıl gösterebilirsin?" sorusuyla rehberlik eder. Çocuklar boyaları ve kalemleri amacına uygun biçimde kullanır.

(SNAB.4.c.)

Çocuklar çalışmalarını tamamlayarak ortak serginin hazırlanmasına katılır. Sırayla çiçeklerinin hangi kuralı anlattığını paylaşır. Öğretmen çocukların ifadelerini sayfadaki "Benim kuralım" bölümüne yazar. Çocuklar çalışmalarının panodaki yerini seçer; çalışmalar "Sınıfımızın Kural Çiçekleri" adıyla göz hizasında sergilenir. Ortak boyalar özenle kullanılır ve arkadaşlarının kullanımına sunulur. (SNAB.4.ç, D16.2)

Türkçe (Büyük Grup Etkinliği)

[Okul Öncesi Eğitimde Sınıf Kuralları Eğitici Film](#) izlenir. "Kural ne demek? Sınıfta neden kurallara ihtiyaç duyarız? Bir arkadaşımız konuşurken ne yapabiliriz?" soruları konuşulur. Çocukların kendi yaşantılarından örnek vermelerine, söz isteyen arkadaşını dinlemelerine ve uygun zamanda konuşmalarına fırsat tanınır. (SDB2.1)

[Sınıf Kuralları Flash Kartları ve Slayt Gösterisi](#) ile [Tuvalet Adâbı Flash Kartları ve Slayt Gösterisi](#) incelenir.

Çocuklar görsellerdeki davranışları dikkatle inceler ve hakkında konuşmak istedikleri kartı seçer. Seçtikleri kartta doğru davranışı gösterir veya anlatırlar. Ortak eşyaları özenle kullanma, oyuncakları yerine koyma, sırayı bekleme

ve arkadaşının hakkını gözetme üzerinde durulur. Sınıfın ortak kuralları çocukların önerileriyle hatırlatılır.

(TAOB.1.a, TAOB.1.b, E3.2, E2.2, OB4, OB6)

[Bir Kedi Varmış](#) sayışma tekerlemesi söylenir:

BİR KEDİ VARMIŞ TEKERLEMESİ

Bir kedi varmış

100'e kadar sayarmış

'ını atmış

10 kalmış

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Bir kedi varmış

100'e kadar sayarmış

0'ını atmış

10 kalmış

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Bir kedi varmış

100'e kadar sayarmış

0'ını atmış

10 kalmış

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Ardından [Tabaktaki Yemek](#) Hikâyesi dinlenir; hikâyedeki davranışlar üzerine konuşulur.

Hareket ve Sağlık (Büyük Grup ve Küçük Grup Etkinliği)

Maarifin Kalbinde Oyun — At, Çök, Bitir!

Çocuklar bültendeki oyuna hazırlık olarak yer işaretleri arasında birbirlerine çarpmadan yürür; kendi yerlerine gelince çömelip dengelerini koruyarak yeniden ayağa kalkarlar.

(HSAB.1.a, HSAB.1.b)

Çocuklar eşit sayılı, küçük iki takıma ayrılır. Her takım bir kaptan belirler; diğer çocuklar kaptanın karşısında arka arkaya sıralanır.



Bültendeki 3-4 metrelik atış mesafesi çocukların becerisine göre yaklaşık 1,5-2 metreye indirilir. "Başla!" işaretleriyle kaptan yumuşak topu sıradaki çocuğa gönderir. Çocuk topu yakalar, kaptana geri atar ve bulunduğu yerde dengeli biçimde çömelir. Kaptan sıradaki çocuğa topu gönderir. Son çocuktan gelen topu alıp havaya kaldıran ilk kaptanın takımı turu tamamlar; diğer takımın da tamamlaması beklenir. Kaptanlar değiştirilir. (HSAB.1.b,

HSAB.1.c, SDB2.2, E2.5)

Atışlar yüz hizasına yapılmaz. Düşen top öğretmenin yönlendirmesiyle alınır ve oyun kaldığı yerden sürer. Sıralar kısa tutulur; çömelirken zorlanan çocuk alçak bir sandalyede oturarak tamamladığını gösterebilir. Hiçbir çocuk oyundan çıkarılmaz. Oyun sonunda "Sırayı beklemek oyunumuzu nasıl kolaylaştırdı?" sorusu üzerinde durulur.

Kaynak: Maarifin Kalbinde Oyun, I. Bülten, s. 9.

Günün sonunda çocuklar "Selamlaşma/Vedalaşma" panosundaki sarılma, el sallama, çak bir beşlik veya dans etme görsellerinden birini seçerek öğretmenle vedalaşır.

FARKLI LAŞTIRMA

Zenginleştirme: Çocuklar kural çiçeklerinin taç yapraklarına aynı kuralı hatırlatan küçük simgeler çizebilir; seçtikleri kural kartındaki davranışın sınıf yaşamını nasıl kolaylaştırdığını örnekle açıklayabilir. At, Çök, Bitir! oyununda kaptan olarak arkadaşlarının sırasını takip edebilir.

Destekleme: Kural seçimi için iki görsel sunulabilir; çocukların kurallarını basit şekillerle anlatmaları ve kalın gövdeli boyalar kullanmaları desteklenebilir. At, Çök, Bitir! oyununda büyük ve hafif top, daha kısa atış mesafesi ve oturarak katılım sağlanabilir; yönergeler tek tek gösterilebilir.

GÜNÜ DEĞERLENDİRME

- Kartlarda hangi sınıf kurallarını gördük?
- At, Çök, Bitir! oyununu hangi sırayla oynadık?
- Sıranı beklerken neler hissettin?
- Kural çiçeğini hazırlarken neler hissettin?
- Evde kullandığımız ortak eşyaları nasıl koruruz?
- Bir arkadaşın konuşurken ne yapabilirsin?
- Seçtiğin kuralı çiçeğinde nasıl gösterdin?
- Topu yakalarken neye ihtiyaç duydun?

Günü Değerlendirme: Çocukların kural kartlarını seçme, seçtikleri kuralı resimle anlatma ve top oyununa katılma süreçleri değerlendirilerek destek ihtiyaçları kaydedildi. Görsellerin, sanat malzemelerinin ve oyun düzeninin yaş grubuna ve öğrenme çıktılarına uygunluğu gözden geçirildi. Verdiğim yönergeler, bireysel rehberliğim ve zaman yönetimim değerlendirilerek sonraki uygulamalar için gerekli düzenlemeler belirlendi.

AİLE VE TOPLUM KATILIMI

Aile Katılımı: "Sınıfımızın Kural Çiçekleri" aile bilgi notu paylaşılır. Aileler çocuklarıyla evde ortak kullanılan eşyalar için bir kural belirleyip uygulayabilir; "Bu kural işimizi nasıl kolaylaştırdı?" sorusu üzerine konuşabilir.

Toplum Katılımı:

AİLEYE BİLGİ NOTU

SINIFIMIZIN KURAL ÇİÇEKLERİ

Sevgili Ailemiz,

Çocuğunuzun kuralları benimsemesini, evde birlikte belirleyeceğiniz küçük sorumluluklarla destekleyebilirsiniz. Kuralları kısa ve olumlu ifadelerle söylemeniz, kendiniz de uygulayarak örnek olmanız önemlidir.

EVDE NE YAPABİLİRSİNİZ?

Çocuğunuzla "Oyundan sonra oyuncakları yerine koyarız." gibi bir ev kuralı seçebilirsiniz. Bu kuralı anlatan bir resim yapmasını isteyip resmi ilgili yere asabilirsiniz.

Kuralı uygularken başlangıçta birlikte hareket edebilir, zamanla sorumluluğu çocuğunuza bırakabilirsiniz. Hatırlatmanız gerektiğinde "Birlikte belirlediğimiz kural neydi?" diye sorabilirsiniz.

Küçük sorumluluklar, birlikte ve tutarlı biçimde uygulandığında alışkanlığa dönüşür.

İş birliğiniz ve desteğiniz için teşekkür ederiz!

Sevgiler...

ALTERNATİF LİNKLER VE ÖNERİLER

[Uykucu Horoz Oyunu](#)

Tüm çocuklar yumurta olup, yere otururlar. Uyur gibidirler ve gözlerini açmazlar. Öğretmen tek tek başlarına dokunur. Başına dokunulan çocuk, sessizce kalkar ve öğretmenin peşinden gelir. Son çocuk kalana kadar, öğretmen çocukların başlarına dokunarak kaldırır. Sona kalan çocuğun etrafında sessizce halka olunur. Ve birden, "uykucu horoz, uykucu horoz kalk artık!" diye bağırlar. Uykucu horoz arkadaşlarını yakalamaya çalışır.

[Kurallar Kurallar Anasınıfı Eğitici Film](#) alternatif içeriktir.

***Rehberlik etkinlik planı yapılabilir.

Sınıfta bir "Kurallar Duvarı" oluşturarak her kuralın altına, bu kurala uygun davranışları gösteren çocukların isimleri yazılabilir ya da fotoğraflarını koyulabilir.

[Günaydın \(Saatim Çaldı Bip Bip Bip\) Şarkılı Rond](#)

GÜNAYDIN (SAATİM ÇALDI BİP BİP BİP)

Saatim çaldı bip bip bip
Yüzümü yıkadım şap şup şup
Dişimi fırçaladım faş fuş fuş
Kahvaltı yaptım ham hum hum

Servisim geldi düd düd düd
Okula gidiyoruz hop hop hop
Arkadaşımla kih kih kih
Hostes dedi ki şşşt şşşt
şşşt

Okula geldik hey hey hey
Servisten indik rap rap rap
Sınıfın kapısı tak tak tak
Herkese birden günaydın

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 24.09.2026

ALAN BECERİLERİ, ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

TÜRKÇE ALANI

TAKB. Konuşma

TAKB.1. Konuşma sürecini yönetebilme

TAKB.1.a. Konuşacağı konuyu seçer.

TAKB.1.b. Konuşma sırasında dinleyiciler ile göz teması kurar.

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

SANAT ALANI

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.a. Yapmak istediği sanat etkinliğinin türüne karar verir.

SNAB.4.b. Sanat etkinliği için gerekli materyalleri seçer.

SNAB.4.c. Sanat materyallerini amacına uygun biçimde kullanır.

SNAB.4.ç. Sanat etkinliklerine aktif olarak katılır.

MÜZİK ALANI

MSB2. Müziksel Söyleme

MSB.2. Söyleme becerilerini sınıf içinde sergileyebilme

MSB.2.a. Şarkıyı grupla ya da tek başına söyler.

HAREKET VE SAĞLIK ALANI

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Motor Beceriler

HSAB.4. Beden farkındalığına dayalı doğru duruş sergileyebilme

HSAB.4.a. Beden pozisyonunu ayarlayarak doğru duruşu devam ettirir.

HSAB.4.b. Beden bölümlerini amaca uygun koordineli biçimde hareket ettirir.

EĞİLİMLER

E2.1. Empati

E2.5. Oyunseverlik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

SDB2.1. İletişim

DEĞERLER

D14. Saygı

D14.1. Nezaketli olmak

OKURYAZARLIK BECERİLERİ

OB4. Görsel Okuryazarlık

Kavramlar:

Duygu: Mutluluk, üzüntü.

Sözcükler: Nezaket, lütfen, teşekkür ederim, özür dilerim, geçmiş olsun.

Materyaller: [Nezaket Cümleleri Kartları](#), çiçek şablonları, boş kâğıtlar, mum boyalar, renkli kâğıtlar, küt uçlu makas, yapıştırıcı, geniş yuvarlak uçlu çubuk, cümle kutusu, yumuşak top; temiz atık kâğıtlardan hazırlanmış hafif parçalar ve düz yüzeyli masa.

Eğitim / Öğrenme Ortamları: Nezaket kartları ve çiçek malzemeleri hazırlanır. Çemberde her çocuğun rahatça oturacağı alan bırakılır.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Öğretmen çocukları sınıf kapısında güler yüzle karşılar ve her çocukla göz teması kurarak "Günaydın, seni gördüğüme sevindim. Sınıfımıza hoş geldin." der. Çocukların çantalarını ve kişisel eşyalarını ait oldukları yerlere yerleştirmelerine rehberlik edilir. Sınıfa geçen çocuklar çember alanında bir araya gelir. Rutin panosu birlikte incelenir; gün, tarih, ay, mevsim ve hava durumu konuşulur. Duygu kartları ortaya yerleştirilir. İsteyen çocuk "Bugün kendimi ... hissediyorum." cümlesini tamamlar; konuşmak istemeyen çocuk duygu kartını gösterebilir. [Günaydın Eğlenceli Spor](#) ile güne başlanır.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

"Bugün nerede oynamak istersin?" sorusuyla çocukların merkez seçmeleri desteklenir. [Nezaket Cümleleri Kartları](#) ilgili merkezlere konur. Çocuklar serbestçe oynar; isteyenler oyun hamuru veya serbest resim çalışması yapar. Öğretmen akran etkileşimlerini gözlemler ve gerektiğinde destek olur.

BESLENME, TOPLANMA VE TEMİZLİK

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.

Lavaboya geçerken "Bir sağa baktım, bir sola baktım / Lokomotif yaptım, çuf çuf çuf" tekerlemesi söylenir. Çocukların öğretmen gözetiminde ellerini su ve sabunla yıkamaları desteklenir. Çocuklar yemek masalarına güvenle oturur, beslenme çantalarını önce kendileri açmayı dener. Beslenmeye başlamadan önce birlikte kısa bir dua edilir ve "Afiyet olsun." denir. Beslenme sonrasında çöpler uygun kutuya atılır, kullanılan alan düzenlenir ve kişisel temizlik yapılır.

ETKİNLİKLER

Sanat (Büyük Grup ve Bireysel Etkinlik)

Çocuklar Nezaket Çiçeği çalışması için masalara geçer. Çiçeği bir kâğıt üzerinde boyama-kolaj çalışması olarak mı yoksa çubuklu çiçek olarak mı yapmak istediklerine karar verir; kullanacakları boyayı, kâğıdı ve yapıştırıcıyı seçerler. Çiçeklerini boyar, küt uçlu makasla keser; sap ve yapraklarını çizerek veya keserek tamamlarlar. Öğretmen nezaket sözcüklerini okur. Çocuklar malzemeleri amacına uygun kullanır ve ürünlerini tamamlar. [Nezaket ve Görgü Kuralları Şarkısı-Duyarlılık Şarkısı](#) çalışmaya eşlik edebilir. (SNAB.4.a, SNAB.4.b, SNAB.4.c, SNAB.4.ç)

Türkçe (Büyük Grup ve Küçük Grup Etkinliği)

"Sizi kapıda nasıl karşılıyorum? Birisi size günaydın dediğinde nasıl hissediyorsunuz?" soruları ile sohbet başlatılır. Selamlaşma, izin isteme, teşekkür etme, özür dileme ve vedalaşma örnekleri ele alınır. [Nezaket Nedir? Nezaket Neden Gereklidir? Merhaba ve Nasılsın Demek Neden Önemlidir?](#) içeriği ile [Büyük Ders](#) hikâyesi izlenir. [Nezaket Cümleleri ile ilgili Flash Kartları ve Slayt Gösterisi](#) incelenir. Çocuklar kartlardaki durumu ve kişilerin nasıl hissedebileceğini konuşur. (E2.1, OB4)

Her çocuk selamlaşma, izin isteme veya teşekkür etme durumlarından hangisi hakkında konuşacağını seçer. Öğretmen konuşan kişiye yönelmeye ve dinleyiciye bakmaya model olur; göz teması için zorlamaz. Çocuklar arkadaşlarının sözünün bitmesini bekleyerek kısa örnekler anlatır. (TAKB.1.a, TAKB.1.b, TAKB.1.c, SDB2.1) Nezaket kutusundan bir kâğıt seçilir; öğretmen cümleyi okur. Çocuklar "Geçmiş olsun", "Lütfen", "Özür dilerim" gibi ifadelerin kullanılabileceği bir durumu anlatır veya bir arkadaşıyla canlandırır. Kalem isteme canlandırmasında izin istenir; dinleyen çocuk arkadaşının sözünü kesmeden bekler. (D14.1, SDB2.1)

Müzik, Hareket ve Sağlık (Bütünleştirilmiş Büyük ve Küçük Grup Etkinliği)

[Sihirli Sözcükler](#) şarkısı önce öğretmenden dinlenir, ardından tekrar eden bölümleri grupla söylenir. "Sınıfa geldik merhaba / Çıkarken hoşça kal deriz / Bir şey isterken lütfen der / Kullanırken izin isteriz" sözleri günlük yaşantılarla ilişkilendirilir. (MSB.2.a)

Çocuklar oyunda kullanılacak müziği seçenekler arasından belirler ve çember olur. Yumuşak top elden ele geçirilir. Müzik durduğunda topu tutan çocuğa "Arkadaşının boyasını kullanmak istiyorsun" gibi kısa bir durum sunulur. Çocuk uygun nezaket cümlesini söyler veya görselini seçer. Yanıt vermek istemeyen çocuk bir arkadaşıyla birlikte katılabilir. Her çocuğa sıra verilir. (SDB2.1, D14.1, E2.5) Çocuklar topu aktarırken oturushlarını dengeli ve rahat olacak biçimde ayarlar; gövdelerini arkadaşlarına yönelterek kol ve ellerini uyumlu kullanır. (HSAB.4.a, HSAB.4.b)

Maarifin Kalbinde Oyun — Üf Üf: İki çocuk veya iki küçük grup sırayla oynar. Temiz atık kâğıtlardan hazırlanmış, ağza alınmayacak büyüklükte hafif parçalar masanın ortasına yerleştirilir. Çocuklar üfleme yönünde kimse bulunmayacak şekilde aynı taraftan sırayla katılır. Sırası gelen çocuk rahat bir nefesle üfleyerek kâğıtları yüzeyden düşürmeye çalışır. Masada birden fazla parça kaldıkça sırayla üflenir. Yalnızca bir parça bırakan taraf turu tamamlar; bütün parçalar düşerse yeni tur başlatılır. Nefes tutma veya art arda kuvvetli üfleme istenmez. (E2.5) Çocuklar üflemeden önce ayaklarını yere basarak gövdelerini masaya uygun uzaklıkta tutar; kâğıtları yerleştirirken ve üflemeye hazırlanırken gövde, kol ve ellerini koordineli kullanır. (HSAB.4.a, HSAB.4.b) Oyuncu değişiminde "Sıra bende mi?", "Lütfen", "Teşekkür ederim" ifadeleri kullanılır; çocuklar arkadaşının denemesinin bitmesini bekler. Üflemek istemeyen çocuk sırayı gösteren kartı tutarak veya kâğıtları yerleştirerek katılabilir. Kâğıtlar yüze doğru üflenmez, ağıza alınmaz; kullanılan parçalar tur sonunda kaldırılır. (SDB2.1, D14.1)

Kaynak: Maarifin Kalbinde Oyun, I. Bülten, s. 7; temel kural korunarak 60+ aya uyarlanmıştır.

Masalara geçilir. Çocuklar Çekirdek 2 kitabındaki "Nazik Kelebek" sayfasını açar. Görsellerdeki olaylar incelenir; bu durumlarda "Teşekkür ederim", "Geçmiş olsun", "Hoşça kal" ve "Özür dilerim" ifadelerinden hangisinin kullanılabileceği konuşulur. Çocuklar sırayla düşüncelerini söyler. Öğretmen ifadeleri ve karşılık gelen renkleri okuyarak rehberlik eder. Çocuklar görsellerin altındaki kutuları uygun nezaket ifadesinin rengine boyar. (TAKB.1.c, OB4, D14.1)

Günün sonunda çocuklar "Selamlaşma/Vedalaşma" panosundaki sarılma, el sallama, çak bir beşlik veya dans etme görsellerinden birini seçerek öğretmenle vedalaşır.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme: Çocuklar aynı nezaket sözcüğü için iki farklı durum canlandırabilir; çiçeklerine kendi çizdikleri bir durum görseli ekleyebilir.

Destekleme: İki durum kartı sunulabilir, cümleye öğretmen başlayabilir. Kesilmiş çiçek parçaları verilebilir; çocuk söz söylemek yerine uygun kartı gösterebilir. Üfleme yerine sıra kartını gösterme veya kâğıt yerleştirme görevi verilebilir.

GÜNÜ DEĞERLENDİRME

- Nezaket çiçeğine hangi sözcükleri yerleştirdik?
- Üf Üf oyununda sıranı isterken hangi sözü kullandın?
- Nazikçe izin istendiğinde nasıl hissedersin?
- Hikâyede seni etkileyen durum neydi?
- Evde hangi durumda "lütfen" diyebilirsin?
- Yanlışlıkla arkadaşına çarparsan ne yapabilirsin?
- Bugün hangi nezaket sözünü kendiliğinden kullandın?
- Konuşurken sıranı bekleyebildin mi?

Günü Değerlendirme: Çocukların nezaket ifadelerini kullanma, söz alma ve sanat çalışmasına katılma süreçleri değerlendirildi. Model olma ve görsel desteğin yeterliliği gözden geçirildi. Etkinliklerin süresi ve günlük yaşamla ilişkisi değerlendirilerek gerekli düzenlemeler belirlendi.

AİLE VE TOPLUM KATILIMI

Aile Katılımı: Evde izin isteme ve teşekkür etme içeren kısa bir oyun oynanabilir. İsteyen aileler çocuklarıyla küçük bir nezaket posterini hazırlayabilir.

Toplum Katılımı:

AİLEYE BİLGİ NOTU

NAZİK SÖZLER, GÜZEL İLİŞKİLER

Sevgili Ailemiz,

Nezaket ifadelerinin alışkanlığa dönüşmesi için günlük yaşamda kullanılması önemlidir. Evde çocuğunuzla konuşurken "Lütfen", "Teşekkür ederim" ve "Özür dilerim" sözlerini kullanarak ona örnek olabilirsiniz.

EVDE NE YAPABİLİRSİNİZ?

- Bir şey isterken "Lütfen", yardım aldığınızda "Teşekkür ederim" diyebilirsiniz.
- Evden ayrılırken vedalaşmaya, hasta bir yakınınıza "Geçmiş olsun" demeye çocuğunuzu da katabilirsiniz.
- Oyuncaklarla kısa canlandırmalar yaparak "Arkadaşımdan bir şey isterken ne söyleyebilirsin?" diye sorabilirsiniz.
- Nezaket ifadesini unuttuğunda zorlamak yerine uygun sözü siz kullanarak hatırlatabilirsiniz.
- Nazik davrandığında "İzin istemen beni mutlu etti." gibi sözlerle davranışını fark ettiğinizi gösterebilirsiniz.

Çocuğunuzun sizden duyduğu ve sizinle birlikte kullandığı nazik sözler, zamanla günlük yaşamının bir parçası olur.

İş birliğiniz ve desteğiniz için teşekkür ederiz!

ALTERNATİF LİNKLER VE ÖNERİLER

Sihirli Kelimeler Masalı - Nezaket Sözcükleri ve [Nezaket ve Görgü Kuralları Eğitici Video](#) alternatif olarak kullanılabilir.

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 25.09.2026

ALAN BECERİLERİ, ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

TADB. Dinleme / İzleme

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

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

FEN ALANI

FBAB7. Deney Yapma

FAB.7. Merak ettiği konular / olay / durum hakkında deneyler yapabilme

FAB.7.a. Merak ettiği konuya ilişkin deney yapmak için uygun malzemeleri seçer.

FAB.7.b. Merak ettiği konuda deneme-yanılma yoluyla deney yapar.

FAB.7.c. Deney sonucunda gözlemlediği durumu ifade eder.

HAREKET VE SAĞLIK ALANI

HSAB2. Sağlıklı Yaşam ve Öz Bakım Becerileri

HSAB.8. Temel kişisel hijyen ve bulunduğu ortamın düzeninin farkında olabilmek

HSAB.8.a. Kişisel temizliğinin sorumluluğunu alır.

HSAB.8.b. Ortak kullanım alanlarında çevresini düzenli tutma sorumluluğunu üstlenir.

SANAT ALANI

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.a. Yapmak istediği sanat etkinliğinin türüne karar verir.

SNAB.4.b. Sanat etkinliği için gerekli materyalleri seçer.

SNAB.4.c. Sanat materyallerini amacına uygun biçimde kullanır.

SNAB.4.ç. Sanat etkinliklerine aktif olarak katılır.

MÜZİK ALANI

MSB2. Müziksel Söyleme

MSB.2. Söyleme becerilerini sınıf içinde sergileyebilme

MSB.2.a. Şarkıyı grupta ya da tek başına söyler.

MHB4. Müziksel Hareket

MHB.2. Müzik eserleriyle hareket / dans edebilme

MHB.2.a. Müzik eşliğinde grupta birlikte hareket / dans eder.

EĞİLİMLER

E1.1. Merak

E2.2. Sorumluluk

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

SDB2.1. İletişim

SDB2.2. İş Birliği

DEĞERLER

D18. Temizlik

D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek

D18.2. Yaşadığı ortamın temizliğine dikkat etmek

OKURYAZARLIK BECERİLERİ

OB4. Görsel Okuryazarlık

Kavramlar: Zıt: Kirli-temiz. Duyu: Islak-kuru.

Sözcükler: Temizlik, hijyen, sabun, durulama.

Materyaller: Kutuda sabun, peçete, kişisel diş fırçası ve kapalı macun; temiz-kirli kartları; yıkanabilir parmak boyası, uygun boyutta lateks içermeyen eldivenler, tepsi, su, sıvı sabun, bez, kâğıt havlu, yıkanabilir oyuncaklar; sanat kâğıtları, sünger, boya, makas ve yapıştırıcı.

Eğitim / Öğrenme Ortamları: Sınıf; sohbet ve hikâye için çember, deney ve sanat çalışmaları için küçük grup masaları, müzik etkinliği için rahat hareket edilebilecek alan oluşturularak düzenlenir. Temizlik görselleri ve malzemeler çocukların erişebileceği şekilde yerleştirilir. Su çalışmaları kaymayan zeminde, sıg kaplarla yapılır; lavaboya güvenli erişim sağlanır. Düzenlemede çocukların bireysel ihtiyaçları gözétilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Çocuklar kapıda selamlanır; eşyalarını yerleştirmeleri ve panduflarını giymeleri desteklenir. Çemberde duygu kartlarından seçim yaparak o gün nasıl hissettiklerini söyler veya gösterirler. Mandallarla yoklama tablosu kullanılır. Takvim ve hava durumu kısaca konuşulur; günlük akış paylaşılır. "Çiçek kokla, mumu üfle" hayaliyle kısa ve zorlamadan nefes çalışması yapılır. [Ritim Çalışması](#) ile güne başlanır.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

"Bugün nerede oynamak istersin?" sorusuyla çocukların merkez seçmeleri desteklenir. [Temiz Kirli Kavramı Flash Kartları](#) ve güvenli temizlik araçlarının görselleri merkezlere yerleştirilir. Çocuklar serbestçe oynar; isteyenler oyun hamuru veya serbest resim çalışması yapar. Öğretmen akran etkileşimlerini gözlemler ve gerektiğinde destek olur.

BESLENME, TOPLANMA VE TEMİZLİK

[Toplanma Müziği](#) veya "Topla Topla Yerine Koy" eşliğinde kullanılan malzemeler yerlerine kaldırılır. "Bir sağa baktım / Bir sola baktım / Lokomotif yaptım / Cuf cuf cuff" tekerlemesiyle sıra olunur. Eller yıkanır; beslenme sırasında güvenli ve sakin yeme davranışları desteklenir. Beslenme sonunda eller yıkanır ve sınıfa dönölür.

ETKİNLİKLER

Fen, Hareket ve Sağlık (Bütünleştirilmiş Büyük Grup ve Küçük Grup Etkinliği)

Çocuklar minderlere geçer. "Temiz ve kirli deyince aklınıza ne geliyor?" sorulur. Kutudaki sabun, peçete ve kişisel diş fırçası sırayla incelenir; ne işe yaradıkları konuşulur. Çocukların merak ettikleri sorular dinlenir. [Gülbüz ve Elif El Hijyeni](#) içeriği ve [Doğru Yöntemle El Yıkama Deneyi](#) öğretmen tarafından önceden incelenerek uygun bölümleri gösterilir. (E1.1, SDB2.1)

"Ellerimizi ovuştururken hangi bölümlerine ulaşabiliyoruz?" sorusu ele alınır. Eldiven, yıkanabilir boya, tepsi ve havlu ile konuyla ilgisiz birkaç güvenli nesne sunulur. Çocuklar el hareketlerini görünür hâle getirmek için gereken malzemeleri seçer ve ne için kullanacağını söyler. Boyanın mikropları göstermediği, yalnızca el hareketlerinin ulaştığı yerleri görünür kıldığı açıklanır. (FAB.7.a)

İsteyen çocuklar uygun boyuttaki eldivenlerini giyer; öğretmen avuçlarına az miktarda boya koyar. Çocuklar önce avuçlarını, ardından ellerinin üstünü, parmak aralarını, başparmaklarını ve parmak uçlarını farklı hareketlerle ovuşturur. Boyanın ulaşmadığı yerleri kontrol eder; o bölgeye ulaşmak için farklı bir hareket dener. Eldiven kullanmak istemeyen çocuk, masa üzerindeki temiz eldiven modeliyle çalışabilir. (FAB.7.b)

Çocuklar boya dağılımını inceler. "Önce nerede boya yoktu? Hangi hareketten sonra değişti?" sorularıyla gözledikleri sonucu anlatır veya gösterir. Çalışma sonunda eldivenler çıkarılır; çocuklar etkinliğin bir parçası olarak su ve sabunla ellerini yıkayıp kurular, gerektiği kadar yardım ister. (FAB.7.c, HSAB.8.a, D18.1)

[Temiz Kirli Kavramı Flash Kartları](#) incelenir. Sonra az miktarda yıkanabilir boyayla lekelenmiş plastik oyuncakların nasıl temizlenebileceği konuşulur. Çocuklar küçük gruplarda yıkama, durulama, kurulama ve temiz kutuya yerleştirme görevlerini paylaşır. Sabunu öğretmen uygun miktarda verir; çocuklar yüzlerine su sıçratmadan çalışır. Masaları nemli bezle siler ve araçları yerine yerleştirirler. Böylece sınıfın ortak malzemelerini temiz tutma sorumluluğu alınır. (HSAB.8.b, SDB2.2, E2.2, D18.2, OB4)

Sanat (Büyük Grup ve Bireysel Etkinlik)

[El Yıkama Sanat Etkinlikleri](#) için çocuklar el görselini boyama, süngerle köpük baskısı yapma veya kâğıt parçalarıyla tamamlama seçeneklerinden birini seçer. Gerekli malzemeleri belirler; boyayı, süngeri veya yapıştırıcıyı amacına uygun kullanır ve çalışmasına katılır. Tamamlanan ürünler sergilenir. (SNAB.4.a, SNAB.4.b, SNAB.4.c, SNAB.4.ç)

Türkçe ve Müzik (Büyük Grup Etkinliği)

Temizlik Sağlıktır Hikâyesi dinlenir ve hikâyede el temizliğinin gerektiği durumlar konuşulur. "Hikâyede hangi durumlarda ellerin yıkanması gerekiyordu? Siz günlük yaşamınızda hangi durumlarda ellerinizi yıkıyorsunuz?" soruları yöneltilir. Çocuklar hikâyedeki durumlarla kendi temizlik alışkanlıkları arasında bağlantı kurarak örnekler verir. (TADB.2.a)

Hikaye hakkında konuşulur. Ellerim Tombik Tombik Şarkısı hareketleri de yapılarak söylenir. (MSB.2.a, MHB.2.a)

ELLERİM TOMBİK TOMBİK

Elerim tombik tombik

Kirlenirse çok komik.

Kirli eller sevilmez.

Güzelliği görülmez

Saçlarım bakım ister

Hele dişler.hele dişler

Kirlenmesin kulaklar

Çalışma sonunda malzemeler toplanır, eller ve masalar temizlenir. Günün sonunda çocuklar kapıdaki selamlaşma panosundan bir hareket seçerek öğretmenle vedalaşır.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme: Çocuklar farklı el hareketlerinden önce ve sonra boya dağılımını resmedebilir; oyuncak temizliği için işlem sırası kartları hazırlayabilir.

Destekleme: El yıkama sırası görsellerle gösterilebilir. Eldiven modeli üzerinde çalışma, büyük sünger ve kısa süreli tek görev sunulabilir; çocuk bir akranyla çalışabilir.

GÜNÜ DEĞERLENDİRME

Çemberde aşağıdaki sorulardan uygun olanlar yöneltilir. Çocuklar sözle, görselle veya hareketle yanıt verebilir; her sorunun her çocuğa sorulması beklenmez.

- Deney için hangi malzemeleri seçtik?
- Boyanın ulaşmadığı yere nasıl ulaştın?
- Oyuncakları temizlerken nasıl hissettin?
- En çok hangi bölüm ilgini çekti?
- Ellerimizi hangi durumlarda yıkamalıyız?
- Evde kullandığın bir oyuncakı nasıl temiz tutabilirsin?
- Bugün hangi temizlik görevini kendin yaptın?
- Hangi bölümde yardıma ihtiyaç duydun?

Genel değerlendirme: Çocukların malzeme seçimi, denemeleri, gözlemlerini ifade etmesi ve temizlik uygulamaları değerlendirildi. Verilen model ve yardımların yeterliliği gözden geçirildi. Su çalışma alanı, materyaller ve sürenin uygunluğu değerlendirilerek sonraki uygulamalara yönelik düzenlemeler belirlendi.

AİLE VE TOPLUM KATILIMI

Aile Katılımı: Evde birlikte el yıkama sırası uygulanabilir; çocuğa bağımsız yapabildiği bölümler için zaman tanınabilir. İlgili çalışma aileyle paylaşılabilir.

Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir, Doğru Yöntemle El Yıkama Deneyi gönderilir. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

Puzzle. Hafıza Oyunu. İnteraktif Çalışmalar. İnteraktif Oyunlar

Toplum Katılımı:

AİLE BİLGİ NOTU

TEMİZ ELLER, SAĞLIKLI GÜNLER

Sevgili Ailemiz,

Temizlik alışkanlığının kalıcı hâle gelmesi için çocuğunuzun günlük yaşamda küçük sorumluluklar üstlenmesini destekleyebilirsiniz.

EVDE NE YAPABİLİRSİNİZ?

- Yemekten önce ve tuvaletten sonra el yıkamayı günlük düzeninizin bir parçası hâline getirebilir, birlikte uygulayarak örnek olabilirsiniz.

- Sabun ve havluyu kolayca ulaşabileceği şekilde yerleştirebilir; elini yıkama, durulama ve kurulama aşamalarını kendisinin yapmasına zaman tanıyabilirsiniz. Yalnızca ihtiyaç duyduğu bölümde yardımcı olabilirsiniz.
- Oyuncaklarını yerine koyma ve etkinlik masasını nemli bezle silme gibi küçük görevleri düzenli olarak üstlenmesini sağlayabilirsiniz.
- "Ellerini yıkaman gerektiğini kendin hatırladın." gibi davranışını açıkça belirten sözlerle çabasını fark ettiğinizi gösterebilirsiniz.

Sabırlı yaklaşımınız ve günlük tekrarlarınız, çocuğunuzun bağımsızlaşmasını destekler.

İş birliğiniz ve desteğiniz için teşekkür ederiz!

ALTERNATİF LİNKLER VE ÖNERİLER

[Bambi'nin El Temizliği Hikâyesi](#) ve [Temiz Kirli Kavramı](#) eğitici video alternatif içeriklerdir.

Her gün belirli çocuklara sınıfta temizlik görevleri verilebilir. (örneğin, oyuncakları toplamak, masaları silmek). Bu, temiz olmanın önemini sürekli hatırlatacaktır.

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 28.09.2026

ALAN BECERİLERİ, ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

TÜRKÇE ALANI

TAKB. Konuşma

TAKB.1. Konuşma sürecini yönetebilme

TAKB.1.a. Konuşacağı konuyu seçer.

TAKB.1.b. Konuşma sırasında dinleyiciler ile göz teması kurar.

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

SANAT ALANI

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.a. Yapmak istediği sanat etkinliğinin türüne karar verir.

SNAB.4.b. Sanat etkinliği için gerekli materyalleri seçer.

SNAB.4.c. Sanat materyallerini amacına uygun biçimde kullanır.

SNAB.4.ç. Sanat etkinliklerine aktif olarak katılır.

HAREKET VE SAĞLIK ALANI

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Motor Beceriler

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

HSAB.1.a. Yer değiştirme becerilerini koordineli biçimde yapar.

HSAB.1.b. Denge gerektiren hareketlerde beden kontrolünü sağlar.

HSAB.1.c. Nesne kontrolü becerilerini koordineli biçimde gerçekleştirir.

EĞİLİMLER

E2.1. Empati

E2.5. Oyunseverlik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

SDB2.1. İletişim

SDB2.2. İş Birliği

DEĞERLER

D4. Dostluk

D4.1. Arkadaşlarına destek olmak

D4.2. Arkadaşları ile etkili iletişim kurmak

OKURYAZARLIK BECERİLERİ

OB4. Görsel Okuryazarlık

Kavramlar:

Duygu: Mutluluk, üzüntü, öfke, utanma.

Sözcükler: Arkadaşlık, dostluk, dayanışma.

Materyaller: El, ağaç gövdesi ve çiçek kalıpları; renkli kâğıt, boya, küt uçlu makas, yapıştırıcı; kalın ip, büyük delikli iri boncuklar, yumuşak top.

Eğitim / Öğrenme Ortamları: Dostluk ağacı için ortak çalışma yüzeyi ve hareket oyunları için engelsiz bir alan hazırlanır. Bileklik malzemeleri yetişkin gözetiminde küçük gruplara sunulur.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Çocuklar kapıda selamlanır; eşyalarını yerleştirmeleri ve panduflarını giymeleri desteklenir. Çemberde duygu kartlarından seçim yaparak o gün nasıl hissettiklerini söyler veya gösterirler. Mandallarla yoklama tablosu kullanılır. Takvim ve hava durumu kısaca konuşulur; günlük akış paylaşılır. "Çiçek kokla, mumu üfle" hayaliyle kısa ve zorlamadan nefes çalışması yapılır. [Maymun, Tavşan, Kuş, Kedi, Fare Şarkısı](#) ile güne başlanır.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

"Bugün nerede oynamak istersin?" sorusuyla çocukların merkez seçmeleri desteklenir. Kitap, sanat ve dramatik oyun merkezlerinde birlikte oyuna katılım desteklenir. Çocuklar serbestçe oynar; isteyenler oyun hamuru veya serbest resim çalışması yapar. Öğretmen akran etkileşimlerini gözlemler ve gerektiğinde destek olur.

BESLENME, TOPLANMA VE TEMİZLİK

[Toplanma Müziği](#) veya "Topla Topla Yerine Koy" eşliğinde kullanılan malzemeler yerlerine kaldırılır. "Bir sağa baktım / Bir sola baktım / Lokomotif yaptım / Cuf cuf cuff" tekerlemesiyle sıra olunur. Eller yıkanır; beslenme sırasında güvenli ve sakin yeme davranışları desteklenir. Beslenme sonunda eller yıkanır ve sınıfa dönülür.

ETKİNLİKLER

Türkçe (Drama) (Büyük Grup ve Küçük Grup Etkinliği)

"Arkadaş olmak ne demek? Yeni bir arkadaşla nasıl tanışabiliriz?" soruları konuşulur. Çocuklar tanışma, oyuna davet etme veya zorlanan arkadaşına yardım etme konularından birini seçer. Dinleyicilerine yönelerek ve uygun göz teması kurmaları desteklenerek konuşur; arkadaşının sözünün bitmesini beklerler. Göz teması için zorlanmazlar.

(TAKB.1.a, TAKB.1.b, TAKB.1.c, SDB2.1)

"Bir arkadaşımız oyuna katılmak istediğinde ne yapabiliriz? Oyuncakları kırılan arkadaşımız nasıl hissedebilir?" sorularıyla farklı duygular ele alınır. Arkadaşların aynı şeyleri sevmek zorunda olmadığı ve herkesin sınıfta değerli olduğu konuşulur. Çocuklar "Parkta yeni biriyle tanışma" veya "Birlikte oyunun kuralını belirleme" durumlarını küçük gruplarda canlandırır. Rollerinde birlikte seçer, birbirlerinin önerilerini dinler ve gerektiğinde yardım isterler. (E2.1, SDB2.2, D4.1, D4.2)

[Arkadaş Edinme Eğitici Video](#) izlenir. (OB4.) Canlandırmalardaki nazik davet ve yardım davranışları videoyla ilişkilendirilir. [Sımsıkı Sarılalım](#) parmak oyunu oynanır: "Al yanaklı elmacık / Haydi gidelim çabuk çabuk / Herkes oldu eş / Sımsıkı sarılalım / Kocaman açılalım / Hep beraber." Sarılmak istemeyen çocuk el sallayabilir; fiziksel temas çocuğun isteğine bağlıdır. [Arkadaşlık Ormanı Hikayesi](#) dinlenir.

Sanat (Bütünleştirilmiş Büyük Grup ve Küçük Grup Etkinliği)

Dostluk ağacı için çizim-boyama veya kesme-yapıştırma seçenekleri sunulur. Çocuklar yapacakları çalışmayı ve gerekli malzemeleri seçer. El ve çiçek biçimlerini boyar ya da keser; ortak ağaca yerleştirir. [Canım Arkadaşım Şarkısı](#) çalışmaya eşlik eder. Ardından isteyen çocuklar iri boncukları kalın ipe geçirerek arkadaşlık bilekliği yapar. Yapıştırıcı, makas ve boncuklar amacına uygun kullanılır. Boncuklar ağza götürülmez; düğümleri öğretmen tamamlar. Hiçbir çocuk hediyeleşmenin dışında kalmayacak biçimde eşleşilir. (SNAB.4.a, SNAB.4.b, SNAB.4.c, SNAB.4.ç, SDB2.2, D4.1)

Hareket ve Sağlık (Büyük Grup Etkinliği)

El ele tutuşalım

Halkaya karışalım

Haydi gülüm sende gel

Oynayalım loyyy loyyy diyerek çocuklar daire olurlar.

Maarifin Kalbinde Oyun — Hareketini Yap, İsmi Söyle: Çocuklar çember olur. Her çocuk adının her hecesi için bir hareket seçer; örneğin "Ay" derken bir adım atar, "şe" derken ellerini çırpır. Adını heceleyerek hareketlerini gösterir. Diğer çocuklar arkadaşlarının adını ve hareketini tekrar eder. Herkesin sırası tamamlanır. Yaşa uyarlama olarak ileri adım atıp durma ve iki ayak üzerinde küçük bir sıçramadan sonra dengede kalma seçenekleri öğretmen tarafından gösterilir; çocuk uygun olanı seçer. (HSAB.1.a, HSAB.1.b, E2.5) **Kaynak: Maarifin Kalbinde Oyun, I. Bülten, s. 6.**

Benim Arkadaşım oyununda çocuklar çemberdeki bir arkadaşının adını söyleyerek yumuşak topu ona yönlendirir. Topu alan çocuk topu aldığı arkadaşına ilişkin somut ve olumlu bir davranışı söyler; örneğin "Bana yapıştırıcıyı

uzattın." Her çocuk topu kontrollü gönderip yakalamayı dener. Topun tüm çocuklara ulaşması sağlanır. Oyun sonunda birlikte oynamanın nasıl hissettirdiği konuşulur. (HSAB.1.c, D4.2, SDB2.1)

Günün sonunda çocuklar kapıdaki selamlaşma panosundan bir hareket seçerek öğretmenle vedalaşır.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme: Çocuklar yeni bir arkadaşlık durumu canlandırabilir; dostluk ağacına birlikte belirledikleri yardım davranışlarını resmedebilir.

Destekleme: İsim söylemeye öğretmen veya akran eşlik edebilir. Hareketler oturarak yapılabilir; top kısa mesafeden gönderilebilir. Bileklikte iri parçalar veya boncuk yerine geniş kâğıt halkalar kullanılabilir.

GÜNÜ DEĞERLENDİRME

- Arkadaşımıza yardım etmek için neler canlandırdık?
- İsmi hangi hareketlerle söyledin?
- Arkadaşın sana güzel bir söz söylediğinde nasıl hissettin?
- Birlikte ağaç yaparken neler hissettin?
- Oyuna katılmak isteyen birini nasıl davet edebilirsin?
- Arkadaşın senden farklı bir oyunu sevdiğinde ne yapabilirsin?
- Bugün bir arkadaşına nasıl destek oldun?
- Topu gönderirken hangi konuda yardıma ihtiyaç duydun?

Genel Değerlendirme: Çocukların konuşma, iş birliği, sanat ve hareket oyunlarına katılımı değerlendirilerek destek ihtiyaçları kaydedildi. Söz hakkı ve eşit katılım için yapılan rehberlik gözden geçirildi. Grup büyüklüğü, malzemeler ve sürenin uygunluğu değerlendirilerek sonraki çalışmalar için düzenlemeler belirlendi.

AİLE VE TOPLUM KATILIMI

Aile Katılımı: Birlikte arkadaşlık temalı kısa bir hikâye okunabilir. "Bugün bir arkadaşına nasıl yardımcı oldun?" sorusuyla sohbet edilebilir.

Toplum Katılımı:

AİLE BİLGİ NOTU

ARKADAŞLIK KÜÇÜK ADIMLARLA GÜÇLENİR

Sevgili Ailemiz,

Çocuğunuzun arkadaşlık kurma ve sürdürme becerilerini günlük yaşamınızdaki küçük fırsatlarla destekleyebilirsiniz.

EVDE NE YAPABİLİRSİNİZ?

- Oyun oynarken sırayla seçim yapabilirsiniz. Farklı oyunlar istediğinizde "İkimizin de oynayabileceği bir yol bulalım." diyerek birlikte çözüm arayabilirsiniz.
- Oyuna katılmak veya birini davet etmek için "Ben de oynayabilir miyim?", "Benimle oynamak ister misin?" ifadelerini oyuncaklarla canlandırabilirsiniz.
- Arkadaşıyla anlaşmazlık yaşadığında önce onu dinleyebilir; "Sen nasıl hissettin? Sence arkadaşın nasıl hissetmiş olabilir? Ne yapabilirsiniz?" sorularıyla düşünmesine yardımcı olabilirsiniz.
- Yardım ettiği, sırasını beklediği veya karşısındakini dinlediği anları fark ederek "Sözümü bitirmemi bekledin, seni dinlemeye hazırım." gibi somut ifadeler kullanabilirsiniz.

Arkadaşlık; birbirini dinlemek, farklı tercihlere saygı duymak ve birlikte çözüm aramakla güçlenir.

İş birliğiniz ve desteğiniz için teşekkür ederiz!

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 29.09.2026

ALAN BECERİLERİ, ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

TÜRKÇE ALANI

TAKB. Konuşma

TAKB.1. Konuşma sürecini yönetebilme

TAKB.1.a. Konuşacağı konuyu seçer.

TAKB.1.b. Konuşma sırasında dinleyiciler ile göz teması kurar.

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

SANAT ALANI

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.a. Yapmak istediği sanat etkinliğinin türüne karar verir.

SNAB.4.b. Sanat etkinliği için gerekli materyalleri seçer.

SNAB.4.c. Sanat materyallerini amacına uygun biçimde kullanır.

SNAB.4.ç. Sanat etkinliklerine aktif olarak katılır.

MÜZİK ALANI

MSB2. Müziksel Söyleme

MSB.2. Söyleme becerilerini sınıf içinde sergileyebilme

MSB.2.a. Şarkıyı grupla ya da tek başına söyler.

MSB.2.b. Şarkı söylerken sesini, sınıf ortamına ve grubun ses yüksekliğine uygun şekilde ayarlar.

MSB.2.c. Yaşına ve gelişim düzeyine uygun şarkıyı temposuna uyum sağlayarak söyler.

MÇB3. Müziksel Çalma

MÇB.1. Duyduğu sesleri / müzik eserlerini çalabilme

MÇB.1.a. Çalgıların ismini söyler.

MÇB.1.b. Duyduğu seslere / müzik eserlerine vurmali çalgıları kullanarak eşlik eder.

MÇB.1.c. Bedenini / nesneleri / vurmali çalgıları kullanarak ritim çalışmaları yapar.

EĞİLİMLER

E2. Sosyal Eğilimler

E2.1. Empati

E2.5. Oyunseverlik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme)

SDB2.1. İletişim

DEĞERLER

D4. Dostluk

D4.2. Arkadaşları ile etkili iletişim kurmak

OKURYAZARLIK BECERİLERİ

OB4. Görsel Okuryazarlık

Kavramlar:

Duygu: Mutluluk, üzüntü, öfke, korku, şaşkınlık, endişe, öğrenme, pişmanlık, utanma.

Sözcükler: Duygu, his, sakinleşme.

Materyaller: Karton tabak veya karton yüz kalıbı, duyu görselleri, boya kalemleri, renkli kâğıtlar, yapıştırıcı, geniş yuvarlak uçlu çubuklar, yüzük kuklalar. Tef, marakas.

Eğitim / Öğrenme Ortamları: Duygu kartları çocukların rahatça görebileceği şekilde yerleştirilir. Sohbet ve drama için güvenli bir çember alanı, kukla yapımı için malzemelerin erişilebilir olduğu çalışma masaları hazırlanır. Müzik ve ritim çalışmaları için yeterli hareket alanı bırakılır; tef ve marakaslar kullanıma hazır bulundurulur. İhtiyaç duyan çocukların dinlenebileceği sakin bir köşe oluşturulur. Düzenlemede çocukların bireysel ihtiyaçları gözlemlenir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Öğretmen çocukları kapıda "Selamlaşma Köşesi" ile karşılar. Çocuklar sarılma, el sallama, çak bir beşlik yapma veya dans etme seçeneklerinden birini tercih ederek öğretmeniyle selamlaşır.

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. Güne sağlıklı başlamak için [Baby Shark hareketleri hep birlikte yapılır](#). Eğer Sen de Mutluysan Alkışla Şarkısı ile güne başlanır.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

"Bugün nerede oynamak istersin?" sorusuyla çocukların merkez seçmeleri desteklenir. Duygu kartları, yüzük kuklalar ve hikâye kitapları merkezlere yerleştirilir. Çocuklar serbestçe oynar; isteyenler oyun hamuru veya serbest resim çalışması yapar. Öğretmen akran etkileşimlerini gözlemler ve gerektiğinde destek olur.

BESLENME, TOPLANMA VE TEMİZLİK

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. Suyun gereksiz akıtılmaması ve atıkların uygun kutuya atılması hatırlatılır.

ETKİNLİKLER

Sanat, Türkçe (Büyük / Küçük Grup ve Bireysel Etkinlik)

Duygu Kuklaları için çocuklar yüzü boyayarak mı yoksa kâğıt parçalarını yapıştırarak mı oluşturacaklarına karar verir. Göstermek istedikleri duyguyu, yüz kalıbını ve gerekli malzemeleri seçer. Göz, ağız ve kaşların biçimini düzenleyerek karton yüzü tamamlar; yuvarlatılmış çubuğu öğretmen desteğiyle takar. [Duygular Şarkısı](#) eşliğinde malzemeler amacına uygun kullanılır. (SNAB.4.a, SNAB.4.b, SNAB.4.c, SNAB.4.ç)

[Öfkeni Nereye Sakladın](#) ve [Duyguları Öğreniyorum](#) içerikleri izlenir. Çocuklar mutluluk, üzüntü, öfke, korku veya şaşkınlık kartlarından birini seçerek hangi duygu hakkında konuşacaklarına karar verir. İsteyen çocuk kendi

deneyimini paylaşır. Konuşan kişi dinleyicisine yönelir; göz teması desteklenir, zorunlu tutulmaz. Söz almak ve birbirini dinlemek için sırayla konuşulur. (TAKB.1.a, TAKB.1.b, TAKB.1.c, SDB2.1, OB4., D4.2.)

Duygular kısa ve somut örneklerle açıklanır: Sevdiğimiz oyunu oynarken mutluluk; oyuncağımız kırıldığında üzüntü; bir isteğimiz engellendiğinde öfke; tehlike hissettiğimizde korku; beklenmedik bir durumda şaşkınlık yaşayabiliriz. Endişe olacaklarla ilgili kaygı, pişmanlık bir davranışımızı değiştirmek isteme, utanma ise dikkat üzerimizdeyken çekinme olarak örneklendirilir. İğrenme kötü kokulu veya bozulmuş bir yiyecek örneğiyle açıklanır; kişiler bu duyguyla etiketlenmez. Aynı olayda farklı kişilerin farklı duygular yaşayabileceği ve duyguların değişebileceği konuşulur. (SDB1.2, E2.1)

Parmak Ailesi oyunu duygu yüzük kuklalarıyla oynanır: "Üzgün parmak, üzgün parmak neredesin? / Buradayım, buradayım, işte buradayım." Mutlu, kızgın, korkmuş ve şaşkın parmaklarla sürdürülür. [Kimse Bakmazken Duygular Ne Yapar?](#) hikâyesi dinlenir.

Müzik (Büyük Grup Etkinliği)

["Eğer Sen de Mutluysan Alkışla Şarkısı" söylenir.](#) (MSB.2.a., MSB.2.c.)

EĞER SEN DE MUTLUYSAN ŞARKISI

Eğer sen de mutluysan alkışla

Eğer sen de mutluysan alkışla

Eğer sen de mutluysan ve bunu biliyorsan

Eğer sen de mutluysan alkışla

(Sırasıyla alkışla, parmak şıklat, ayağını vur, dizine vur.)

Eğer sen de mutluysan hey diye bağır

Heeeeyyyyyy

Eğer sen de mutluysan hey diye bağır

Heeeeyyyyyy

Eğer sen de mutluysan ve bunu biliyorsan

Eğer sen de mutluysan hey diye bağır

alkışlama, dizlere dokunma ve ayakla ritim hareketleri yapılır. Öğretmen şarkı söylerken grubun sesini duyabilecek yükseklikte söylemeye model olur; çocuklar kendi seslerini sınıf ortamına ve grubun sesine göre ayarlar. "Hey" bölümü bağırımadan söylenir. (MSB.2.a, MSB.2.b)

Öğretmen tef ve marakasını tanıtır, seslerini dinletir. Çocuklar çalgıları inceleyerek isimlerini söyler. (MÇB.1.a)

Küçük gruplar sırayla tef ve marakas kullanarak "Eğer Sen de Mutluysan Alkışla" şarkısına eşlik eder. (MÇB.1.b)

Ardından çalgılar bırakılır; öğretmenin gösterdiği iki alkış ve iki kez dizlere dokunma hareketleri birlikte tekrarlanarak kısa bir beden ritmi çalışması yapılır. (MÇB.1.c)

["Yüz İfadeleri Oyunu"](#) oynanır. Öğretmen bir çocuk çağırır ve sırtına bir yüz ifadesi çizer.

Çocuktan hangi duyguyu çizdiğini tahmin etmesini istenir. Alternatif oyun olarak öğretmen çocuğa bir nesne ismi söyler ve o nesnenin ismini Kızgın komutu ile kızgın bir şekilde aynı ismi mutlu komutu ile mutlu bir şekilde söyler. Mesela "masa" öğretmen kızgın dediğinde kızgın olarak "masa", mutlu dediğinde mutlu, şaşkın dediğinde şaşkın bir şekilde "masa" der. (E2.5, SDB1.2)

Günün sonunda çocuklar kapıdaki selamlaşma panosundan bir hareket seçerek öğretmenle vedalaşır.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme: Çocuklar aynı olayda farklı duygular yaşayan kuklalar hazırlayıp aralarında kısa bir konuşma oluşturabilir; kuklanın duygusunun nasıl değiştiğini canlandırabilir. Şarkıya tef veya marakasla eşlik ederken kendi kısa ritimlerini oluşturup arkadaşlarına tekrarlayabilir.

Destekleme: İki duygu kartı ve kısa sorularla konuşma desteklenebilir; çocuklar yanıtlarını kart veya kukla göstererek verebilir. Sanat çalışmasında büyük yüz kalıpları ve hazır kesilmiş parçalar sunulabilir. Drama ve sakinleşme hareketleri öğretmenle birlikte yapılabilir. Şarkının tekrarlanan bölümlerine katılım sağlanabilir; ritim çalışmasında tek çalgı ve yavaş, kısa ritimler kullanılabilir.

GÜNÜ DEĞERLENDİRME

- Hangi duyguları kuklalarımızla gösterdik?
- Kule devrildiğinde hangi çözüm yollarını denedik?

- Bugün hangi duyguyu yaşadın?
- Arkadaşının anlattığını dinlerken nasıl hissettin?
- Öfkeli olduğunda kimden yardım isteyebilirsin?
- Arkadaşın üzgün olduğunda ona nasıl yaklaşabilirsin?
- Duygunu hangi yolla daha kolay anlattın?
- Şarkıda sesini gruba göre ayarlayabildin mi?

Genel Değerlendirme: Çocukların duyguları tanıma ve ifade etme, sakinleşme yollarını deneme, sırayla konuşma, kukla hazırlama, şarkı söyleme ve ritim çalışmalarına katılımları gözlem notlarına göre değerlendirildi. Yönergeler, etkinliklerin sırası, model oluşum ve sunduğum bireysel destekler gözden geçirildi. Etkinliklerin yaş ve ihtiyaçlara uygunluğu, görsellerin, kuklaların ve müzik araçlarının yeterliliği ile süreleri değerlendirilerek gerekli düzenlemeler belirlendi.

AİLE VE 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:

AİLE BİLGİ NOTU

DUYGULARIMI TANIYOR, ANLATMAYI ÖĞRENİYORUM

Sevgili Ailemiz,

Çocuğunuzun duygularını tanımasını, ifade etmesini ve sakinleşme yollarını günlük yaşamda kullanmasını destekleyebilirsiniz.

EVDE NE YAPABİLİRSİNİZ?

- Gün içinde "Bugün seni ne mutlu etti?" gibi kısa sorularla sohbet edebilirsiniz. Konuşmak istemediğinde duygusunu çizerek veya bir yüz ifadesi göstererek anlatmasına fırsat verebilirsiniz.
- Üzüldüğünde ya da öfkeli olduğunda "Bunda üzülecek ne var?" yerine "Oyunun bittiği için üzülmüş olabilirsin, seni dinliyorum." diyerek duygusunu anlamaya çalışabilirsiniz.
- "Kızgın olabilirsin ama vurmana izin veremem. İstersen birlikte sakinleşelim." diyerek duygusunu kabul ederken davranışına sınır koyabilirsiniz.
- Sakin olduğu zamanlarda birlikte yavaşça nefes verme, kısa bir mola verme veya yardım isteme yollarını deneyebilirsiniz. Zorlandığında seçtiği yolu kullanmasına eşlik edebilirsiniz.

Duygularını hemen değiştirmeye çalışmadan dinlemeniz ve sakin yaklaşımınız, çocuğunuza örnek olur.

İş birliğiniz ve desteğiniz için teşekkür ederiz!

ALTERNATİF LİNKLER VE ÖNERİLER

[Duygularımızı Öğreniyoruz / Duygulu Palyaço -Sanat Etkinliği](#)

[Çocukların Duygularını Anlamaya ve Yönetmeye Yardımcı Olma](#)

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 22.09.2025

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı:

TADB. Dinleme

TAOB. Okuma

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Müzik Alanı

MSB2. Müziksel Söyleme

MHB4. Müziksel Hareket

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Beceriler

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

E3.1. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK13 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.G3. Duygu ve düşüncelerini beden dili ile uyumlu olarak açıklar.

DEĞERLER

D5 DUYARLILIK

D5.3. Afet bilincine sahip olmak

D5.3.1. Afet ve acil durumların her an her yerde gerçekleşebileceğini bilir.

D5.3.2. Afet ve acil durumların neden olduğu riskleri ve bu riskleri azaltmak için alınabilecek önlemleri bilir.

D5.3.3. Afet öncesinde, afet sırasında ve sonrasında yapılması gerekenlerin farkında olur.

D5.3.4. Afet durumlarında ulaşabildiği insanlara ve diğer canlılara yardımcı olur.

D5.3.5. Afet sonrası toplumsal dayanışmaya katkıda bulunur.

D16 SORUMLULUK

D16.1. Kendine karşı görevlerini yerine getirmek

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

EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

OB4. GÖRSEL OKURYAZARLIK

OB4.1.Görseli Anlama

OB4.1.SB1. Görseli algılamak

OB4.1.SB2. Görseli tanımak

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

TAOB.4. Resimli öykü kitabı, dijital araçlar, afiş, broşür gibi görsel materyaller ile ilgili görüşlerini yansıtabilme

TAOB.4.a. Görsel okuma süreci ve okuma ortamı hakkındaki görüşlerini söyler.

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

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

Hareket ve Sağlık Alanı

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

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

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

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

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:

Zıt Kavramlar: Doğru yanlış

Sözcükler: Yangın, itfaiye, kibrit, çakmak, parkur

Materyaller: Etkinlik çizilmiş kağıtlar, makas, yapıştırıcı, çalışma sayfaları, boya kalemleri, grapon kağıdı, pet şişe

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Öğrenme ortamlarına [İtfaiye&Yangın ile ilgili Flash Kartları ve Slayt Gösterisi](#) çıktı alınır, koyulur.

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. Çocukların o günkü duygu ve düşünceleri sorulur ve her çocuğun konuşması için cesaretlendirilir. O günün sınıf yoklaması alınır. Güne sağlıklı başlamak için [Sabah Sporu Yapmak Gerek](#) hareketleri hep birlikte yapılır. (E2.5.) Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

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

İlgili öğrenme merkezlerine [İtfaiye&Yangın ile ilgili Flash Kartları](#) koyularak çocukların ilgileri çekilir.

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. (D16.1.2.)

ETKİNLİKLER

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

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir. Çocuklara "Yangın nedir? Nasıl çıkar?" diye sorulur. Çocukların her birine söz hakkı verilir. Yangının, ateş, ısı ve ışık çıkardığı ateşin çok büyümesi ve kontrol edilememesi demek olduğu söylenir. Ateşin bazen iyi olduğu, mesela yemek pişirirken, sobada yanarken bizi ısıttığı gibi ama bazen tehlikeli olabildiği ve büyüüp yangına dönüşebildiği söylenir. Kibrit veya çakmakla oynamak, bozuk veya çok eski elektrik kabloları, ocağı açık unutmak, şömine veya kamp ateşi gibi açık ateşi kontrol etmemek, ormana cam şişe atılması ve çok sıcak havalarda o cam parçasının mercek görevi görerek ateş ve yangın çıkmasına sebep olduğu söylenir. "Yangın çıkmaması için neler yapmalıyız? Yangın çıkması halinde hangi numarayı aramalıyız? Diye sorulur.Kibrit ve çakmak gibi ateş çıkaran şeylere dokunmamamız, büyüklerimiz ocakta bir şey pişirirken hep yanında durmaları, eski ve hasarlı kabloların prizlere takılmaması, piknik yaparken açık ateşin kontrolümüzde olması ve ormanlık alanlara cam şişe atılmamasına dikkat etmemiz gerektiği söylenir. İtfaiyeyi aramak gerekirse, 112'yi arayarak yangının yeri hakkında detaylı bilgi verilmesi gerektiği söylenir. İtfaiye ve itfaiye mesleği hakkında konuşulur. İtfaiyenin sadece yangın söndürmedikleri yangın çıkan bir evde insanlar sıkışırsa, itfaiyecilerin onları kurtarmak için geldiği, bazen yüksek merdivenler kullanarak insanları güvenli bir şekilde dışarı çıkardıkları, bazen ağaçta kalan bir kedi veya bir köpek gibi hayvanları kurtardıkları, araba kazaları, su baskınları gibi tehlikeli durumlarda da insanlara yardım ettikleri ve okullarda ve çeşitli yerlerde eğitimler vererek yangın güvenliği hakkında bilgi verdikleri söylenir. Çocukların varsa soruları alınır ve cevap verilir. (TADB.4.,HSAB.11.KB2.8.,D5, E3.1.)

Çocuklar masalara alınır ve çocuklara gönüllü itfaiye eri olmaya ne dersiniz diye sorulur ve itfaiye şapkası ve rozeti etkinliği [Kahraman İtfaiyeciler Şarkısı](#) eşliğinde yapılır. (SNAB.4.ç.) Daha sonra [İtfaiye ve İtfaiyeci Kimdir?](#) Eğitici filmi izlenir. Yalnız İç İşleri Bakanlığımız tarafından Türkiye'de 10 Temmuz 2021 itibarıyla tüm acil yardım numaraları 112 numarası altında birleştirilmiş olduğundan film izlenirken itfaiye numarası kısmında filmi durdurup bu önemli ayrıntı çocuklara anlatılmalıdır. Ardından [Yangın Var!](#) Eğitici Film izlenir.

[İtfaiye&Yangın ile ilgili Flash Kartları ve Slayt Gösterisi](#) izlenir ve görseller hakkında konuşulur. (TADB.4. TAOB.4., TAOB.2.,OB4.1.)

Öğretmen çocukları yarım daire olarak oturtur. Daha önce öğrenilen parmak oyunu ve tekerlemeler tekrar edilir. Ardından [Yangın Tekerlemesi](#) öğretilir.

YANGIN

Çıt çıt çıt
Kibrit çaktım
Çak çak çak
Çakmak çaktım
Elimi yaktım
Yangın çıkarttım
Polis geldi
Kibriti aldı
Çakmağı aldı
Kulağıma eğildi
Şunları söyledi:

Kibritle oynama
Çakmakla oynama
Al sana araba
Bununla oyna

[Yangın ve İtfaiye ile İlgili Bilmeceler](#) gerektiğinde ipuçları verilerek sorulur. "**Kahraman İtfaiyeciler**" draması için sınıf içinde uygun bir alan, yangın çıkan bir mahalle gibi düzenlenir. Karton kutular evleri temsil eder. Grapon kağıtları yangını simgeler ve evlerin etrafına yerleştirilir.

Öğretmen çocuklara dönerek "Bugün çok önemli bir görevimiz var! Mahallemizde bir yangın çıkmış ve hep birlikte bu yangını söndürmemiz gerekiyor. Hepiniz kahraman itfaiyecilersiniz! Hemen itfaiye kıyafetlerinizi giyin ve ekipmanlarınızı alın!" diye söyler.

Çocuklar itfaiyeci şapkalarını takar ve yangın hortumlarını hazırlar.

Öğretmen çocuklara dönerek "Dikkat! Dikkat! Mahallede büyük bir yangın çıktı! Hemen harekete geçmemiz gerekiyor!" diye söyler.

Bu sırada evdeki kişiler, yangını fark eder ve panik içinde yardım çağırır.

Evdeki Kişiler: "Yangın var! Yardım edin! İtfaiyeciler nerede?"

Çocuklar, evlerin olduğu bölgeye koşar. Her çocuk, hortumla yangını söndürmeye çalışır. (Süpürge hortumu kullanılabilir.) Bu sırada grapon kağıtlarını (ateşi) üfleyerek ve hortumları kullanarak yangını söndürdüklerini canlandırırlar.

Öğretmen: "Harika iş çıkardınız itfaiyeciler! Yangını söndürdünüz ve herkes güvende!"

Öğretmen: "Ama hala işimiz bitmedi! Evde kalan kişiler var. Onları hemen dışarı çıkarmamız gerekiyor!"

İtfaiyeciler, evde kalan kişileri (çocukları) güvenli bir şekilde dışarı çıkarır.

Evdeki Kişiler: "Teşekkür ederiz itfaiyeciler! Bizi kurtardınız! Siz gerçek kahramanlarsınız!" derler.

Öğretmen: "İtfaiyeciler, bugün büyük bir kahramanlık gösterdiniz. Hep birlikte bir yangını söndürdük ve insanları kurtardık. Şimdi herkes birer kahraman!"

Herkes el ele tutuşur ve birlikte sevinçle dans eder.(SNAB.4.e.)

Öğretmen: "Unutmayın, yangın tehlikeli bir durumdur ama doğru şekilde davranırsak güvende kalabiliriz. Her zaman yangın anında ne yapacağınızı hatırlayın ve itfaiyecilere güvenin!"

Daha önce öğrenilen şarkılar tekrar edilir ardından [Kahraman İtfaiyeciler Şarkısı](#) söylenir.(MSB.2.a.)

KAHRAMAN İTFAYECİLER

Kırmızı kırmızı şapkalar
Ellerinde baltalar
Bir de hortumları var
İtfaiyecidir onlar

Kırmızı kırmızı ışıklı
Büyük kamyonları var
Hepsi birer kahraman
İtfaiyecidir onlar

Kırmızı kırmızı şapkalar
Ellerinde baltalar
Bir de hortumları var
İtfaiyecidir onlar

Korkusuzdur her biri
Kahraman itfaiyeci
Alevlerle savaşır

İtfaiyeci Oyunu için birbirlerinden 15 metre uzaklıkta paralel iki çizgi çizilir. Bütün öğrenciler çizginin biri üzerinde, yüzleri diğer çizgiye dönük olmak üzere yer alırlar. Karşı çizginin biraz gerisinde "İtfaiyeci" bulunur. Öğrencilerin hepsine 1'den 4'e kadar numara verilmiştir. Örneğin İtfaiyeci ; "Yangın ! Yangın ! 1 numaralı istasyon " diye bağırır. Bir numaralar karşı çizgiye kadar koşup geri dönerler. Diğer gruplar da bu şekilde çağırılır. Bazen itfaiyeci ; " 1 numaralı istasyon " diye bağırır. Bir numaralar karşı çizgiye kadar koşup geri dönerler. Diğer gruplar da bu şekilde çağırılır. Bazen itfaiyeci ; " Yangın ! Yangın ! Alarm var !" diye bağırır. O zaman bütün öğrenciler karşıya kadar koşup geriye dönerler.(HSAB.1., E2.5.)

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- Yangına sebebiyet veren şeyler nelerdir?
- İtfaiye ve itfaiyeci ne demek?
- İtfaiye sadece yangın mı söndürür?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: İtfaiye&Yangın ile ilgili Flash Kartları çıktı alınır ve eşleştirme çalışması yapılır. İtfaiyecilik hakkında basit araştırmalar yaparak öğrendiklerini sınıfta sunum yapabilir.

Destekleme: İhtiyaç duyan çocuklar için; bireysel çalışma yapılır.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Ailelerinden evdeki yangın çıkışlarını belirlemelerini istenir. Çocuklar, ebeveynleriyle birlikte evlerinin bir planını çizerler ve yangın durumunda kullanacakları çıkış yollarını işaretlerler. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

Puzzle, Hafıza Oyunu, İnteraktif Çalışmalar, İnteraktif Oyunlar

Toplum Katılımı: İtfaiye eri sınıfa davet edilebilir.

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

En yakın İtfaiye Merkezine gezi düzenlenebilir.

İtfaiye Parkur Oyunu