

ŞUBAT AYI EĞİTİM PLANI

OKUL ADI:

AY: ŞUBAT

YAŞ GRUBU (Ay):

ÖĞRETMEN ADI:

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM

- 25-30.1. Tek basamaklı sayıları art arda söyler.
- 25-30.2. Çeşitli rollere girerek oyun oynar.
- 25-30.3. Rengi söylenen nesneyi gösterir.
- 25-30.4. Art arda verilen üç yönergeyi yerine getirir.
- 25-30.5. Varlıkların sesiyle resimlerini eşleştirir.
- 31-36.1. Neden-sonuç ilişkisi kurar.
- 31-36.2. Nesneleri birden fazla özelliğine göre sınıflar.
- 31-36.3. Sorulduğunda zıt kavramları söyler.
- 31-36.4. Yakın geçmişteki olayları hatırlar.
- 31-36.6. İki nesneyi belirli bir özelliğe göre sıralar.
- 31-36.7. Basit ritim kalıplarını tekrar eder.
- 31-36.8. Basit şarkıları ezbere söyler.

DİL GELİŞİMİ

- 25-30.1. Çoğul ekini kullanır.
- 25-30.2. Anlaşılır şekilde konuşur.
- 25-30.4. Üç ve daha fazla sözcüklü cümleler kurar.
- 25-30.5. Basit cümlelerde zamirleri kullanır.
- 25-30.6. Basit cümlelerde edatları kullanır.
- 25-30.8. Nesneleri isterken isimlerini söyler.
- 25-30.9. Anlatılan öyküyü dinler.
- 31-36.1. İki basit cümleyi birleştirir.
- 31-36.2. Resimde gördüğü olayları anlatır.
- 31-36.5. Açık uçlu sorular sorar.

SOSYAL-DUYGUSAL GELİŞİM

- 25-30.1. Oyun arkadaşlarını seçer.
- 25-30.3. Kendine ait nesneleri paylaşır.
- 25-30.4. Basit kurallara uyar.
- 31-36.1. Yaşlılarıyla birlikte oyun oynar.
- 31-36.2. Grup içi konuşmalara katılır.
- 31-36.4. Grupla şarkı söyler/dans eder.

İNCE MOTOR

- 25-30.1. Yumuşak malzemelerle şekiller oluşturur.
- 25-30.2. Model olunduğunda dik çizgi çizer.
- 25-30.3. Nesneleri belirli bir hat üzerinde yan yana dizer.
- 25-30.5. Paketlerin ambalajlarını açar.
- 31-36.6. Tüp şeklindeki nesneleri işlevine uygun olarak sıkır.

KABA MOTOR

25-30.2. Topu hedefe atar.

25-30.3. Kaydıraktan kayar.

31-36.1. Parmak uçlarında birkaç adım atar.

31-36.3. Belirli bir uzaklığı (ortalama 15-20 cm) atlayarak geçer.

31-36.8. Pedal çevirir.

KAVRAMLAR

Zıt: Aynı-benzer-farklı

Sayı/sayma: 2 ritmik sayma

Konum: İçinde-dışında

Duygu: Mutlu-üzgün

Renk: Sarı

Miktar: Parça-bütün

Duyu: Sıcak-soğuk

DEĞERLENDİRME

Çocuk Açısından:

Program Açısından:

Öğretmen Açısından:

GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Kurum Adı:

Tarih: 05.02.2024

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu

- **Geliş**

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Güne başlangıç)**

- **Etkinlik Zamanı**

"Bitkilerin Büyümesi" isimli etkinlik

Serbest Oyun

Ara Öğün

"Fidan" isimli etkinlik

Bahçe Zamanı

- **Öğle**

Serbest Oyun/Dinlenme

- **Etkinlik Zamanı**

"Çiçeğim Büyüdü" isimli etkinlik

"Daireye Zıpla" isimli etkinlik

Ara Öğün

Bahçe Zamanı

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Günü değerlendirme)**

- **Serbest Oyun**

Ayrılış

ETKİNLİK PLANI

ETKİNLİK ADI: BİTKİLERİN BÜYÜMESİ-FİDAN

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

DİL GELİŞİMİ

25-30.9. Anlatılan öyküyü dinler.
31-36.2. Resimde gördüğü olayları anlatır.

SOSYAL-DUYGUSAL GELİŞİM

31-36.1. Yaşıtlarıyla birlikte oyun oynar.
31-36.2. Grup içi konuşmalara katılır.

ÖĞRENME SÜRECİ

BİTKİLERİN BÜYÜMESİ

Öğretmen çocukları selamlayarak karşılar ve çocukları sohbet çemberine davet eder. Çiçeği olan bir saksı çocuklara gösterilir. Çocuklara bitkilerin büyümesi için nelere ihtiyacı olduğu sorusu sorulur. Çocuklarla birlikte bitkilerin büyümesi ile ilgili video izlenir. Toprağın, havanın, suyun bitkiler için öneminden bahsedilir. Bitkilerin; suyu topraktan kökleriyle aldıkları ve suyun bitkinin gövdesinden yapraklarına, çiçeklerine kadar taşındığı açıklanır. Sohbetin ardından konu ile ilgili çalışma sayfası dağıtılır. **“Ediz ve Filiz fidanı neden suluyor? Ağaçta kaç tane elma var, sayalım. Elmaları kırmızı renge boyayalım.”** yönergeleri çalışılır.

FİDAN

Çocuklar minderlerine yarım ay şeklinde oturur. “Fidan” adlı şiir önce öğretmen tarafından birkaç kere söylenir. Ardından çocuklarla tekrar edilerek öğretilir.

FİDAN

Ben küçücük bir fidanım.
Sularsanız dallanırım.
Büyür büyür ağaç olurum.
Sizlere meyve sunarım.
Büyüdüm işte ağaç oldum.
Dallarımı savurdum.
Evsiz kalan kuşlara,
Dallarıma yuva sundum.

Şiirin ardından çocukların daha önce oynadığı oyunlardan istedikleri bir oyunu oynamaları için rehberlik edilir.

MATERYALLER: Saksı çiçeği

DEĞERLENDİRME

- Bitkiler de canlı mıdır?
- Bitkilerin büyümesi için nelere ihtiyacı vardır?
- Fidanlar büyüyünce ne oluyor?

UYARLAMA

ETKİNLİK PLANI

ETKİNLİK ADI: ÇİÇEĞİM BÜYÜDÜ-DAİREYE ZIPLA

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

İNCE MOTOR

25-30.1. Yumuşak malzemelerle şekiller oluşturur.

31-36.6. Tüp şeklindeki nesneleri işlevine uygun olarak sıkır.

SOSYAL-DUYGUSAL

25-30 1. Oyun arkadaşlarını seçer.

31-36.1. Yaşlıları ile birlikte oyun oynar.

31-36.2. Grup içi konuşmalara katılır.

ÖĞRENME SÜRECİ

ÇİÇEĞİM BÜYÜDÜ

Çocuklar sınıf içine serbest dağılır. Öğretmen sınıfı bir bahçe olarak düşünmelerini ister ve yapılacak olan drama çalışmasını açıklar. “Çocuklar sizler bu bahçenin birer çiçek tohumlarıdır. (Çocuklar oldukları yere çömelip kafalarını dizlerinin üzerine koyar.) Toprağınızı biraz havalandıralım. (Öğretmen bir oyuncak tırmık ile çocukların etrafını tırmıklar.) Ne güzel Güneş tüm sağlıklı besinlerini size gönderiyor. (Çocuklar kafalarını dizlerinin üzerinden kaldırır.) Şimdi size biraz da su verelim, hızlıca büyüyün. (Öğretmen çocukların başına eliyle birkaç damla su serper. Sulanan her bir çocuk sırayla ayağa kalkarak kollarını yana açar.) Ah bahçem ne güzel oldu her taraf mis gibi çiçek kokuyor. (Tüm çocuklar ayakta sallanır. Öğretmen sırayla yanlarına giderek koklar.)

Etkinliğin ardından “haydi tüm çiçekler sandalyelerine” ifadesiyle yerlerine otururlar. “Çiçeğim Büyüdü” adlı sanat etkinliği için gerekli malzemeler dağıtılır. Uygun yönergeler doğrultusunda çalışılır. Tamamlanan çalışmalar panoda sergilenir.

DAİREYE ZIPLA

Öğretmen sınıfın ortasında bulunan boş alana tüm çocukların rahatlıkla sığabileceği büyüklükte bir daire şekli çizer. Oyunu çocuklara anlatır. “Müzik açacağım, müzik çaldığı sürece daireye basmadan etrafında dönerek dans edeceğiz. Müziği kapattığımda hızlı bir şekilde dairenin içine zıplayacağız.” der. Müzik açılır ve çocuklar dans etmeye başlar. Müzik kapatıldığında herkes dairenin içine zıplar. Oyun çocukların ilgi sürelerine göre devam eder.

MATERYALLER: Krepon kâğıdı

DEĞERLENDİRME

- Drama çalışmasında ne olduk?
- Tohum olmak eğlenceli miydi?
- Sanat etkinliğinde neler yaptık?
- Oyunumuzun adı neydi?
- Oyunumuzun kuralı neydi?

UYARLAMA

GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Kurum Adı:

Tarih: 06.02.2024

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu

- **Geliş**

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Güne başlangıç)**

- **Etkinlik Zamanı**

“Hedefe Yürüyelim” isimli etkinlik

Serbest Oyun

Ara Öğün

“Farklı Olanı Bulabilir misin?” isimli etkinlik

Bahçe Zamanı

- **Öğle**

Serbest Oyun/Dinlenme

- **Etkinlik Zamanı**

“Eşleştirme” isimli etkinlik

“Çiçeklere Zarar Vermeyelim” isimli etkinlik

Ara Öğün

Bahçe Zamanı

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Günü değerlendirme)**

- **Serbest Oyun**

Ayrılış

ETKİNLİK PLANI

ETKİNLİK ADI: HEDEFE YÜRÜYELİM-FARKI BULABİLİR MİSİN?

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

KABA MOTOR

31-36.1. Parmak uçlarında birkaç adım atar.

SOSYAL-DUYGUSAL GELİŞİM

25-30.4. Basit kurallara uyar.

31-36.1. Yaşlılarıyla birlikte oyun oynar.

ÖĞRENME SÜRECİ

HEDEFE YÜRÜYELİM

Öğretmen çocukları selamlayarak karşılar ve müzik açarak çocuklara “Sabah dansı yapalım.” der. Çocuklarla birlikte serbest dans edilir. Dans etkinliğinden sonra bir tane balon şişirilir. “Şimdi sizinle eğlenceli bir oyun oynayacağız.” ifadesiyle çocukların dikkati çekilir. Bir başlangıç çizgisi belirlenir. 3 metre kadar ilerisine bir hedef belirlenir. Çocuklar sırayla balonu bacaklarının arasına sıkıştırarak hedefe kadar yürünür. Balonu düşürmeden hedefe ulaşmayı başaran çocuklar alkışlanır.

FARKI BULABİLİR MİSİN?

Öğretmen farklılıkları bulma oyunu oynayacaklarını söyler. Önce iki tane resim hazırlar. Resim aynı resim olsa da içinde farklılıklar bulunur. Çocuklar görsellerdeki farklılıkları bulmaya çalışır. Daha sonra sınıftan 4 tane materyali yere dizer. Çocuklara gözlerini kapatmalarını söyler içlerinden birini alır. Gözlerini açtıklarında önceki hâline göre olan fark sorulur. Bir süre bu şekilde oynadıktan sonra nesne azaltmadan yerlerini değiştirir ve tekrar sorar. Oyun bu şekilde devam ettirilir.

MATERYALLER: Balon

GÜVENLİK ÖNLEMİ: Balon ile yürüme sırasında düşme gibi durumların olmaması için dikkat edilir.

DEĞERLENDİRME

- Balonla ne yaptık?
- Balonlarla yürümekte zorlandınız mı?
- Balon ile başka ne yapmak istersiniz?

UYARLAMA

ETKİNLİK PLANI

ETKİNLİK ADI: EŞLEŞTİRME-ÇİÇEKLERE ZARAR VERMEYELİM

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

İNCE MOTOR

25-30.1. Yumuşak malzemelerle şekiller oluşturur.

25-30.2. Model olunduğunda dik çizgi çizer.

DİL GELİŞİMİ

31-36.2. Resimde gördüğü olayları anlatır.

25-30.4. Üç ve daha fazla sözcüklü cümleler kurar.

25-30.5. Basit cümlelerde zamirleri kullanır.

ÖĞRENME SÜRECİ

EŞLEŞTİRME

Çocuklar, sınıfta kendi istedikleri bir mekâna oturmaları için yönlendirilir. Çocuklara hayvan, sebze, meyve ve benzeri kavramlar içeren eşleştirme kartları dağıtılır. Eşleştirme kartları ile nasıl oynayacakları gösterildikten sonra çocuklara kendi kendilerine eşleştirme kartları ile vakit geçirmeleri için izin verilir. Öğretmen bu sırada çocukları gözlemler ve not alır.

Öğretmen, dergi ya da kitaplardan bulduğu çeşitli resimleri sırayla çocuklara gösterir. Çocuğa “Bu resimde neler var?” sorusu sorulur. Çocuğun iki ya da daha fazla sözcükten oluşan cümlelerle cevap vermesini beklenir. Çalışma tüm çocuklarda aynı şekilde gerçekleştirilir.

Öğretmen çocuğa ait bir nesneyi göstererek “Bu kimin?” diye sorar. Çocuğun “Benim.” diye cevap vermesi beklenir.

ÇİÇEKLERE ZARAR VERMEYELİM

Çocuklar sandalyelerine otururlar. “Çiçekler” adlı parmak oyunu hep birlikte söylenir.

ÇİÇEKLER

Bir sırada beş küçük çiçek varmış. (Beş parmak gösterilir.)

Birincisi benim büyüdüğümü görün, demiş. (Başparmak gösterilir.)

İkincisi biraz güneşe ihtiyacım var, demiş. (İşaret parmak gösterilir.)

Üçüncüsü büyümek güzel, demiş. (Orta parmak gösterilir.)

Dördüncüsü yağmuru hissetmek güzel, demiş. (Yüzük parmak gösterilir.)

Beşinci çiçek de aynı fikirdeyim, demiş. (Serçe parmak gösterilir.)

Bir sırada beş güzel çiçek varmış. (Beş parmak aynı anda gösterilir.)

Rüzgâr estiği zaman başlarını sallarlarmış. (Parmaklar hareket ettirilir.)

Öğretmen her masanın yanına giderek önce kendisi yuvarlak çizer. Ardından çocukların çizmesi için rehberlik eder.

Etkinliklerin ardından çalışma sayfası dağıtılır. “**Filiz ve Ediz çiçekleri taşlarla yuvarlak içine aldı. Böylece bahçede top oynarken çiçekler zarar görmeyecek. Kalemimizle taşların üzerinden gidelim, yuvarlak çizelim.**” yönergeleri çalışılır.

MATERYALLER: Gazete ve dergi resimleri

DEĞERLENDİRME

- Seviyelerine uygun yapboz oyunları dağıtılır ve tamamlamaları için rehberlik edilir.

UYARLAMA

GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Kurum Adı:

Tarih: 07.02.2024

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu

- **Geliş**

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Güne başlangıç)**

- **Etkinlik Zamanı**

“İçinde Dışında” isimli etkinlik

Serbest Oyun

Ara Öğün

“Kutu Kutu Pense” isimli etkinlik

Bahçe Zamanı

- **Öğle**

Serbest Oyun/Dinlenme

- **Etkinlik Zamanı**

“Hareketlenelim” isimli etkinlik

“Portakalı Bulalım” isimli etkinlik

Ara Öğün

Bahçe Zamanı

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Günü değerlendirme)**

- **Serbest Oyun**

Ayrılış

ETKİNLİK PLANI

ETKİNLİK ADI: İÇİNDE-DIŞINDA-KUTU KUTU PENSE

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM

31-36.7. Basit ritim kalıplarını tekrar eder.

25-30 2. Çeşitli rollere girerek oyun oynar.

SOSYAL-DUYGUSAL GELİŞİM

31-36.4. Grupla şarkı söyler/dans eder.

KABA MOTOR

31-36.3. Belirli bir uzaklığı (ortalama 15-20 cm) atlayarak geçer.

ÖĞRENME SÜRECİ

İÇİNDE DIŞINDA

Minderler kullanılarak sınıfın ortasına tüm çocukların içerisine sığabilecekleri büyüklükte bir çember oluşturulur. Çemberin içinin ve dışının neresi olduğu sorularak çocukların cevapları alınır, çemberin içi ve dışı çocuklara gösterilir. Çocuklardan oluşturulan çemberin dışarısında durmaları istenilerek bir oyun oynayacakları bilgisi verilir. İçeri denildiğinde minderlerin üzerinden atlayarak çemberin içerisine girileceği, dışarı denildiğinde ise yine minderlerin üzerinden atlayarak çemberin dışarısına çıkılacağı söylenir. Şaşıran olursa kenara alınır izleyici olarak oyuna devam ederler.

KUTU KUTU PENSE

“Kutu Kutu Pense” oyunu için çocuklar el ele tutuşur bir halka oluştururlar. Aşağıdaki sözleri şarkısıyla söyleyerek sağa ya da sola dönmeye başlarlar. Şarkı içinde adı söylenen çocuk arkasını döner, halka içinde dönerek ve şarkı söyleyerek oyun böylece sürdürülür. Bütün çocuklar arkasını dönünce, şarkı sözleri "bütün çocuklar önüne dönse" biçiminde söylenir ve çocuklar önlerine dönerler. İstenirse oyun bir kez daha yinelenir.

“Kutu kutu pense

Elmayı yense

Arkadaşım Ayşe (Dönmesi istenilen çocuğun adı söylenir.)

Arkasını dönse”

Oyun etkinliğin ardından çocuklar sandalyelerine otururlar, çalışma sayfası dağıtılır. Öğretmen çocuklara sayfadaki resmi incelemelerini söyler. **“Biberlerin dışında olduğu sepeti parmağımızla gösterelim. Biberlerin içinde olduğu sepeti yuvarlak (O) içine alalım.”** yönergeleri çalışılır.

MATERYALLER: Minder

GÜVENLİK ÖNLEMİ: Oyunun hareketli bir oyun olması sebebiyle oyun süresince çocukların mindere takılıp düşmemeleri konusunda dikkat edilir.

DEĞERLENDİRME

- Minderlerle nasıl bir oyun oynadık?
- İçinde-dışında kavramına bir tane örnek verelim.

UYARLAMA

ETKİNLİK PLANI

ETKİNLİK ADI: HAREKETLENELİM-PORTAKALI BULALIM

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

KABA MOTOR

31-36.8. Pedal çevirir.

BİLİŞSEL GELİŞİM

25-30.4. Art arda verilen üç yönergeyi yerine getirir.

SOSYAL-DUYGUSAL GELİŞİM

25-30.4. Basit kurallara uyar.

31-36.1. Yaşlılarıyla birlikte oyun oynar.

ÖĞRENME SÜRECİ

HAREKETLENELİM

Çocuklarla el ele tutuşulur ve daire şekli alınır. Eller bırakılır. Öğretmenin söylediği yönergelere uygun hareketler yapılır. “İki ayağın ile öne sıçra, ellerini, dizlerini yere koy ve ayaklarını sırayla kaldır. Sırtüstü yat ve bacaklarınla pedal çevirme hareketi yap, sağ tarafına yatarak sol bacağını açıp kapat. Sırtüstü yat ve kollarını aç. Sonrada ayaklarını başına doğru çek.” Öğretmen verdiği komutlardaki tüm hareketleri çocuklarla birlikte yapar. Sonraki tekrarlarda çocukları gözlemler gerekli durumlarda rehberlik eder. Etkinlik tamamlandıktan sonra dinlenmek üzere yere uzanılır.

PORTAKALI BULALIM

Çocuklarla birlikte sınıfın ortasında çember oluşturulur. Çocuklardan sınıfın içerisinde bir tane oyuncak getirmeleri istenir. Çocuklar aldıkları oyuncakları ortaya koyar ve bu oyuncaklar içine bir de portakal koyulur. Çocukların içlerinden biri ebe olarak seçilir. Ebe, arkadaşlarını görmeyecek şekilde uzaklaştırılır. Geriye kalan çocukların her biri oyuncaklardan birini ve portakalı alıp tişörtlerinin altına saklar. Ebe çağırılır. Ebe arkadaşlarının tişörtleri üstünden dokunarak saklı olan oyuncaklar arasından portakalı bulmaya çalışır. Portakalı bulan çocuk ebe olacak arkadaşını belirler.

MATERYALLER: Portakal

GÜVENLİK ÖNLEMİ: Çocuklar hareketleri yaparken birbirlerine zarar vermemeleri için aralarındaki mesafelere dikkat edilir.

DEĞERLENDİRME

- Hangi hareketleri yaptık?
- En kolay yaptığınız hareket hangisiydi?
- En zor yaptığınız hareket hangisiydi?
- Portakalla ne yaptık?

UYARLAMA

GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Kurum Adı:

Tarih: 08.02.2024

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu

- **Geliş**

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Güne başlangıç)**

- **Etkinlik Zamanı**

“Sepette Ne Var?” isimli etkinlik

Serbest Oyun

Ara Öğün

“Kaktüsümün Dikenleri” isimli etkinlik

Bahçe Zamanı

- **Öğle**

Serbest Oyun/Dinlenme

- **Etkinlik Zamanı**

“Kitap İnceleme” isimli etkinlik

“Hikâye Tamamlama” isimli etkinlik

Ara Öğün

Bahçe Zamanı

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Günü değerlendirme)**

- **Serbest Oyun**

Ayrılış

ETKİNLİK PLANI

ETKİNLİK ADI: SEPETTE NE VAR?-KAKTÜSÜMÜN DİKENLERİ

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM

31-36.4. Yakın geçmişteki olayları hatırlar.

DİL GELİŞİMİ

25-30.5. Basit cümlelerde zamirleri kullanır.

25-30.6. Basit cümlelerde edatları kullanır.

SOSYAL-DUYGUSAL GELİŞİM

25-30.4. Basit kurallara uyar.

31-36.1. Yaşıtlarıyla birlikte oyun oynar.

ÖĞRENME SÜRECİ

SEPETTE NE VAR?

Öğretmen çocukları selamlayarak karşılar. Sohbet çemberi oluşturulur. Çocuklar minderlerine oturmaları için yönlendirilir. Öğretmen çocukların karşısına oturur, elinde bir sepet vardır. Sepetin içine değişik malzemeler koyar; oyuncak ayı, mandal, boya kalemi, çiçek, elma, ceviz vb. Sırayla çocukları yanına çağırır. Çocuk gözünü kapatarak bir nesne seçer ve elindekinin ne olduğunu tahmin etmeye çalışır. Doğru tahmin eden çocuklar alkışlanır. Oyun çocukların ilgisi doğrultusunda devam eder.

KAKTÜSÜMÜN DİKENLERİ

Çocuklar çalışma masalarına alınır. Çevremizdeki bitki ve ağaçlara nasıl davranmalıyız vb. sorular sorarak sohbeti yönlendirir ve bitkinin ihtiyaçları hakkında öğrenilenler tekrar edilir. Konuyla ilgili çalışma sayfası dağıtılır. **“Çiçeğin büyümesi için Güneş ışınlarını kesik çizgiler üzerinden çizerek çiçeğe ulaştıralım.”** yönergeleri çalışılır.

Çalışma sayfasının ardından **“Kaktüsümün Dikenleri”** adlı sanat etkinliği için gerekli malzemeler dağıtılır. Uygun yönergeler doğrultusunda çalışılır.

MATERYALLER: Çatal, yeşil boya, sepet, oyuncak ayı, mandal, boya kalemi, çiçek, ceviz, elma, vb.

GÜVENLİK ÖNLEMİ: Sanat etkinliği çalışmasında çatalların tehlike oluşturmaması için dikkat edilir.

DEĞERLENDİRME

- Sanat etkinliğinde hangi faaliyeti yaptık?
- Daha önce hiç kaktüs çiçeği gördünüz mü?
- Sepetin içinde hangi malzemeler vardı?
- Gözleriniz kapalıyken nesnenin ne olduğunu bilmek kolay mıydı?

UYARLAMA

ETKİNLİK PLANI

ETKİNLİK ADI: KİTAP İNCELEME-HİKÂYE TAMAMLAMA

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

DİL GELİŞİMİ

25-30.2. Anlaşılır şekilde konuşur.

25-30.5. Basit cümlelerde zamirleri kullanır.

BİLİŞSEL GELİŞİM

31-36.1. Neden-sonuç ilişkisi kurar.

ÖĞRENME SÜRECİ

KİTAP İNCELEME

Çocuklar çalışma masalarına yönlendirilir. Öğretmen çocukların incelemesi için hazırladığı kitapları masaya yerleştirir. Çocuklara kitabın sayfalarını çevirmelerini ve resimlere bakarak kitaplarını birbirlerine anlatmalarını ister. Tüm çocuklar kitapları inceleyip anlatımlarını bitirene kadar etkinlik devam eder.

HİKÂYE TAMAMLAMA

Çocuklar yarım ay şeklinde minderlere otururlar. Daha önce öğrenilen “Pekmez” adlı tekerleme hep birlikte söylenir.

PEKMEZ

Dolapta pekmez,
Yala yala bitmez,
Ayşecik cik cik cik,
Fatma cik cik cik,
Sen bu oyundan çık.

Tekerlemenin ardından öğretmen kısa bir hikâye anlatır.

“Ezgi sabah uyandı, annesine günaydın, dedi. Annesi Ezgi’ye güzel bir kahvaltı hazırladı. Ezgi kahvaltı yapmak istemedi, canı sadece şeker ve çikolata yemek istiyordu. Sonra okula gitmek için hazırlanmaya başladı, birden karnının ağrıdığını hissetti...”

Öğretmen hikâyeyi anlatmayı bırakır, devamını onların getirmesini ister. Çocukların cevapları dinlenir, not alınır. Kahvaltının ve sağlıklı beslenmenin öneminden bahsedilerek öğrenilen bilgiler hatırlatılır.

MATERYALLER: Hikâye kitapları

DEĞERLENDİRME

- Tekerlemeyi bireysel olarak söylemek isteyen olursa imkân verilir.

UYARLAMA

GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Kurum Adı:

Tarih: 09.02.2024

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu

- **Geliş**

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Güne başlangıç)**

- **Etkinlik Zamanı**

“El Ele Verelim” isimli etkinlik

Serbest Oyun

Ara Öğün

“Yapboz Yapalım” isimli etkinlik

Bahçe Zamanı

- **Öğle**

Serbest Oyun/Dinlenme

- **Etkinlik Zamanı**

“Parka Gidelim” isimli etkinlik

“Tek, Çift” isimli etkinlik

Ara Öğün

Bahçe Zamanı

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Günü değerlendirme)**

- **Serbest Oyun**

Ayrılış

ETKİNLİK PLANI

ETKİNLİK ADI: EL ELE VERELİM-YAPBOZ YAPALIM

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM

31-36.6. İki nesneyi belirli bir özelliğe göre sıralar.

İNCE MOTOR

25-30.2. Model olunduğunda dik çizgi çizer.

SOSYAL-DUYGUSAL GELİŞİM

25-30.4. Basit kurallara uyar.

31-36.1. Yaşıtlarıyla birlikte oyun oynar.

ÖĞRENME SÜRECİ

EL ELE VERELİM

Yapılacak etkinlik için çocuklardan kendilerine birer eş seçmeleri istenir. Eş seçimi tamamlandıktan sonra eşler karşılıklı olacak şekilde dururlar. “El Ele Verelim” adlı şarkılı oyun sözlere uygun hareketler yapılarak oynanır.

EL ELE VERELİM

El ele verelim

Dön dön dönelim

Beş kez el çırpıp 1, 2, 3, 4, 5

Etrafımızda dönelim

El ele verelim

Dön dön dönelim

Üç kez el çırpıp 1, 2, 3

Sırt sırta verelim

El ele verelim

Dön dön dönelim

İki kez el çırpıp 1, 2

Eller belde dönelim

Sırt sırta verelim

Dön dön dönelim

Dört kez el çırpıp 1, 2, 3, 4

Yere çömelelim

(Seçkin TABAR)

Oyun bir tur tamamlandıktan sonra eş değişimi yapılarak tekrarlanır.

YAPBOZ YAPALIM

Öğretmen eline büyük parçalı yapbozlar alarak çocukların arasına oturur. “Bu parçaları uygun şekilde yerleştirmeliyiz, her parça birbiriyle uyumlu, dikkat edersek desenlerin parçalarını bulabiliriz.” der ve çocukların yardımıyla yapboz tamamlanır. İstekli çocuklar tarafından yapboz çalışması tekrarlanır.

Etkinliğin ardından çocuklar sandalyelerine oturur. Çalışma sayfası dağıtılır. “**Filiz ve Ediz’in yaptığı kule kaç katlı, sayalım. Ediz’in yaptığı kulenin aynısını bulalım, yuvarlak (O) içine alalım.**” yönergeleri çalışılır.

MATERYALLER: Yapboz

DEĞERLENDİRME

- Oyunumuzun adı neydi?
- Şarkılı oyunları seviyor musunuz?
- Yapboz yapmak eğlenceli mi?
- Evinizde yapboz var mı?

UYARLAMA

ETKİNLİK PLANI

ETKİNLİK ADI: PARKA GİDELİM-TEK, ÇİFT

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

SOSYAL-DUYGUSAL GELİŞİM

31-36.2. Grup içi konuşmalara katılır.

25-30.4. Basit kurallara uyar.

BİLİŞSEL-GELİŞİM

31-36.2. Nesneleri birden fazla özelliğine göre sınıflar.

KABA MOTOR

25-30.3. Kaydırdan kayar.

ÖĞRENME SÜRECİ

PARKA GİDELİM

Öğretmen çocuklara okulumuzun parkına gidileceğini söyler. Parka gitmeden önce çocuklara parkta uyulması gereken kurallardan bahsedilir. Öğretmen park oyuncaklarını kullanırken çocuklara nelere dikkat etmeleri gerektiği anlatılır. Çocuklarla birlikte parka gidilir. Çocuklar sırayla kaydırdan kaydırılır. Salıncakta sallanmak isteyen çocuklar arkadaşlarının yardımıyla sallanırlar. Çocuklarla parkta sohbet edilir. Parkın etrafındaki nesnelerin renkleri ve sayıları hakkında konuşulur.

Sınıfa dönülür. Eller yıkanır.

TEK, ÇİFT

Öğretmen bir tekerleme eşliğinde çocukların minderlere oturmalarını sağlar. Sepet içinde çift hazırlanmış nesneler getirilir. Bu nesneler tek olacak şekilde bir masa üzerine dizilir. Diğer eşleri sepette durur. Sırasıyla çocuklar teker teker çağrılır. Çocuk, sepetin içinden eline bir nesne alır ve masanın üzerindeki nesneler arasından eşini bulur; ikisini yan yana getirilerek yere konulur. Tüm çocuklar etkinliğe katılım gösterinceye kadar çalışma sürdürülür.

MATERYALLER: Sepet içinde çift hazırlanmış nesneler

GÜVENLİK ÖNLEMİ: Parkta kazaların oluşmaması için çocuklar uyarılır ve dikkat edilir.

DEĞERLENDİRME

- Parkta hangi oyuncaklara bindiniz?
- Parkta oynarken nelere dikkat etmeliyiz?
- Sepetin içinde neler vardı?
- Sepetin içindeki nesnelerle neler yaptık?
- Vücudumuzda çift olan organlarımız hangisidir?

UYARLAMA

GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Kurum Adı:

Tarih: 12.02.2024

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu

- **Geliş**

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Güne başlangıç)**

- **Etkinlik Zamanı**

“Ahtapot Yapalım” isimli etkinlik

Serbest Oyun

Ara Öğün

“Dinlenme Zamanı” isimli etkinlik

Bahçe Zamanı

- **Öğle**

Serbest Oyun/Dinlenme

- **Etkinlik Zamanı**

“Erime Deneyi” isimli etkinlik

“Şarkı Söyleyelim” isimli etkinlik

Ara Öğün

Bahçe Zamanı

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Günü değerlendirme)**

- **Serbest Oyun**

Ayrılış

ETKİNLİK PLANI

ETKİNLİK ADI: AHTAPOT YAPALIM-DİNLENME ZAMANI

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

İNCE MOTOR

25-30.1. Yumuşak malzemelerle şekiller oluşturur.

25-30.2. Model olunduğunda dik çizgi çizer.

31-36.6. Tüp şeklindeki nesneleri işlevine uygun olarak sıkar.

DİL GELİŞİMİ

25-30.2. Anlaşılır şekilde konuşur.

ÖĞRENME SÜRECİ

AHTAPOT YAPALIM

Çocuklar sandalyelerine oturlar. Öğretmen çocuklara düz beyaz karton tabakları dağıtır. Çocukların istediği boyayı kullanarak tabağı boyaması için rehberlik edilir. Boyanan tabaklar ahtapotun kafası olur, daha önceden hazırlanan göz ve ağız yapıştırılır. Ardından öğretmen her çocuğa renkli el işi kâğıtlarından kestiği şeritlerden sekiz tane dağıtır. Çocuklar bu şeritleri tabakların alt kısmına yapıştırarak ahtapotun kollarını tamamlarlar. Tamamlanan çalışmalar panoda sergilenir.

DİNLENME ZAMANI

Müzik eşliğinde çocuklarla ısınma, yer değiştirme ve denge hareketleri yapılır (zıplama, tek ayak sıçrama, sürünme, yuvarlanma vb.). Sonra sırayla her çocuk bir hareket gösterir. Sınıf o hareketi tekrarlar. Çocuklara yapılan hareketlerden sonra yorulup yorulmadıkları ve nasıl dinlenebilecekleri sorulur. Çocukların düşünceleri dinlenir. Cevaplar doğrultusunda çocuklarla belirlenen süre kadar dinlenilir ve dinlenmenin önemi hakkında sohbet edilir (yere uzanma, su içme vb.).

MATERYALLER: Karton tabak, göz, ağız, el işi kâğıdı

DEĞERLENDİRME

- Sanat etkinliğinde ne yaptık?
- Ahtapot nerede yaşıyor?
- Ahtapotun kaç tane kolu vardır?
- Dinlenmek neden önemlidir?

UYARLAMA

ETKİNLİK PLANI

ETKİNLİK ADI: ERİME DENEYİ-ŞARKI SÖYLEYELİM

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

DİL GELİŞİMİ

25-30.8. Nesneleri isterken isimlerini söyler.

25-30.9. Anlatılan öyküyü dinler.

31-36.5. Açık uçlu sorular sorar.

BİLİŞSEL GELİŞİM

31-36.1. Neden-sonuç ilişkisi kurar.

ÖĞRENME SÜRECİ

ERİME DENEYİ

Öğretmen çocukları masalara alır. Kesme şekerleri dağıtır ve ellerinde eriyip erimeğine bakmaları istenir. Daha sonra ortaya bir kap koyulur, kabın içine gıda boyalı su eklenir. Çocuklar sırayla gelerek üst üste olacak şekilde kesme şekerleri suyun içine yerleştirirler. Şekerlerin ıslanması, suyun rengine dönüşmesi ardından da erimesi gözlemlenir. Sebep ve sonuç hakkında sohbet edilir.

Çocuklara renkli küçük boy resim kâğıdı ve renkli kalemler dağıtılır. Çocuklara istedikleri resmi yapmaları için izin verilir. Çocuklar çalışmalarını tamamladıktan sonra öğretmen tek tek yanlarına giderek “Resimde ne yapmaya çalıştın? Burada ne var?” gibi sorular sorar. Verilen cevaplar resmin kenarına not alınır.

ŞARKI SÖYLEYELİM

Çocuklar el ele tutuşarak halka olup ellerini bırakırlar. “Köpek Uçmak İstemiş” adlı şarkı sözlerine uygun öykünmeler yapılarak hep birlikte söylenir.

KÖPEK UÇMAK İSTEMİŞ

Köpek uçmak istemiş,
Bir gün kargaya gitmiş.
Karga ona anlatmış,
Bizimki de inanmış.
Tırmanıp koşa koşa,
Balkonun kenarına.
Açmış ayaklarını,
Dikmiş kulaklarını.
Havlayıp birkaç kere hav hav hav,
Atmış kendini yere.
Köpek düşmüş.
Vah vah vah!
Karga gülmüş.
Hah hah hah!

(Anonim)

MATERYALLER: Kesme şeker, su, gıda boyası, kap

DEĞERLENDİRME

- Hangi deneyi yaptık?
- Deneyde hangi malzemeleri kullandık?
- Kesme şekerleri neden eridi?
- Hangi şarkıyı söyledik?

UYARLAMA

GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Kurum Adı:

Tarih: 13.02.2024

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu

- **Geliş**

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Güne başlangıç)**

- **Etkinlik Zamanı**

“Sevimli Kaplumbağa” isimli etkinlik

Serbest Oyun

Ara Öğün

“Çamaşır Oldum” isimli etkinlik

Bahçe Zamanı

- **Öğle**

Serbest Oyun/Dinlenme

- **Etkinlik Zamanı**

“Topu Hedefe Atalım” isimli etkinlik

“Tavşan Zıp” isimli etkinlik

Ara Öğün

Bahçe Zamanı

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Günü değerlendirme)**

- **Serbest Oyun**

Ayrılış

ETKİNLİK PLANI

ETKİNLİK ADI: SEVİMLİ KAPLUMBAĞA-ÇAMAŞIR OLDUM

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

İNCE MOTOR

- 25-30.1. Yumuşak malzemelerle şekiller oluşturur.
- 25-30.2. Model olunduğunda dik çizgi çizer.
- 25-30.3. Nesneleri belirli bir hat üzerinde yan yana dizer.

BİLİŞSEL GELİŞİM

- 25-30.4. Art arda verilen üç yönergeyi yerine getirir.

ÖĞRENME SÜRECİ

SEVİMLİ KAPLUMBAĞA

Çocuklar sandalyelerine otururlar. Her çocuğa yarım ceviz kabuğu dağıtılır. Parmak boyası ile boyanan ceviz kabukları kurumaya bırakılır. Daha önceden hazırlanan kaplumbağanın kafa ve bacaklarını oluşturacak olan gövdeler çocuklara dağıtılır. Kuruyan ceviz kabuğu sırt olarak gövdeye yapıştırılır. Tamamlanan çalışmalar uygun bir yere alınır. Ardından “Kaplumbağa” adlı parmak oyunu önce öğretmen tarafından birkaç kere söylenir. Sonrasında çocuklara tekrar ettirilerek öğretilir.

KAPLUMBAĞA

- Bir küçük kaplumbağa varmış. (Eller daire yapılır.)
- Bir kutuda yaşarmış. (Eller kutu şeklini alır.)
- Gölde yüzermiş. (Yüzme öykünmesi yapılır.)
- Kayalara tırmanmış. (Tırmanma öykünmesi yapılır.)
- Bir gün sivrisineği yakalamış. (Eller birbirine kenetlenir.)
- Sonra da pireyi, (Eller birbirine kenetlenir.)
- Fakat beni, (Çocuk kendini gösterir.)
- Yakalayamadı. (Eller iki yana açılır, baş sallanır.)

ÇAMAŞIR OLDUM

Öğretmen çocukları oyun alanına alır ve çocuklara “Şimdi siz çamaşır makinesine girecek olan elbiselersiniz.” der. Çocuklara değişik çamaşır isimleri (etek, pantolon, gömlek vb.) verilir. Müzik açılınca makine çalışmış olacak ve çocuklar da kendi etraflarında döneceklerdir. Bir süre dönme hareketinden sonra müzik kapatılır, öğretmen “Elektrikler kesildi.” yönergesini verir. Çocuklar donar. Bir süre sonra makine tekrar çalışır (müzik açılır). Çocukların ilgi sürelerine göre drama süresi uzatılır. Çamaşırlar yıkandıktan sonra tek tek ipe mandalla tutturuluyormuş gibi çocuklar yan yana dizilir ve kolları yukarı uzatılır. Bir süre o şekilde durduktan sonra “Çamaşırlar kurudu, şimdi ütüleyelim.” ifadesi ile çocuklar tek tek alınır yere yatırılıp ütü yapıyormuş gibi güzelce ütülenir. Ütülenen çocuk kaldırılıp sandalyesine oturtulur.

MATERYALLER: Ceviz kabuğu, yeşil karton

GÜVENLİK ÖNLEMİ: Drama etkinliği sırasında çocukların başının dönmemesi ve birbirlerine çarpmamaları için dikkat edilir.

DEĞERLENDİRME

- Ceviz kabuklarıyla ne yaptık?
- Kaplumbağa hızlı mı yavaş mı hareket eder?
- Hiç kaplumbağa gördünüz mü?
- Kaplumbağa ses çıkarır mı?

UYARLAMA

ETKİNLİK PLANI

ETKİNLİK ADI: TOPU HEDEFE ATALIM-TAVŞAN ZIP

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

KABA MOTOR

25-30.2. Topu hedefe atar.

SOSYAL-DUYGUSAL GELİŞİM

25-30.4. Basit kurallara uyar.

31-36.1. Yaşlılarıyla birlikte oyun oynar.

ÖĞRENME SÜRECİ

TOPU HEDEFE ATALIM

Çocuklar oyun alanına alınır. Yapılacak olan etkinlik için bir atış çizgisi çizilir. Belirli bir mesafe uzağına lobutlar uygun şekilde dizilir. Sırayla çocuklar gelir ve topu lobutlara atar. Her çocuğa iki hak verilir. Lobutlardan devirdiği olursa arkadaşları tarafından alkışlanır. Oyun tüm çocukların katılımı sağlanınca tamamlanır. İsteğe göre tekrarlanır.

TAVŞAN ZIP

Çocuklar el ele tutuşarak çember oluştururlar. “Tavşan Zip” adlı şarkı birkaç kere söylenir.

“Su hendekte bir tavşan uyuyordu

Uyuyordu

Var mı sana sataşan

Senin ile uğraşan

Tavşan zip tavşan zip.”

Daha sonra tüm çocukların tavşan olup sınıf içerisinde tavşan gibi zip zip zıplamaları istenir. Zip zıplayan çocuklar yoruldukları zaman kendilerine bir hendek bulur ve orada uyumaya başlarlar. Öğretmen çocukların arasında dolaşarak “Şu hendekte bir tavşan uyuyormuş, uyuyormuş. Var mı sana sataşan, seninle uğraşan, tavşan zip tavşan zip” dediğinde tavşanlar zıplamaya başlar. Oyun çocukların ilgisi doğrultusunda devam ettirilir.

MATERYALLER: Oyuncak lobutlar, top

GÜVENLİK ÖNLEMİ: Çocuklar zıplarken birbirlerine çarpmamaları veya bir kaza oluşmaması için dikkat edilir.

DEĞERLENDİRME

- Topla hangi oyunu oynadık?
- Lobutları devirmek eğlenceli miydi?
- Tavşan zip oyununu daha önce oynamış mıydınız?
- Tavşan olmak eğlenceli miydi?

UYARLAMA

GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Kurum Adı:

Tarih: 14.02.2024

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu

- **Geliş**

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Güne başlangıç)**

- **Etkinlik Zamanı**

“Sevimli Mantarlar” isimli etkinlik

Serbest Oyun

Ara Öğün

“Mantarlar Rondü” isimli etkinlik

Bahçe Zamanı

- **Öğle**

Serbest Oyun/Dinlenme

- **Etkinlik Zamanı**

“Kırlı Patatesler” isimli etkinlik

“Köşe Bakkalı” isimli etkinlik

Ara Öğün

Bahçe Zamanı

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Günü değerlendirme)**

- **Serbest Oyun**

Ayrılış

ETKİNLİK PLANI

ETKİNLİK ADI: SEVİMLİ MANTARLAR-MANTARLAR RONDU

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

İNCE MOTOR

- 25-30.1. Yumuşak malzemelerle şekiller oluşturur.
25-30.3. Nesneleri belirli bir hat üzerinde yan yana dizer.
31-36.6. Tüp şeklindeki nesneleri işlevine uygun olarak sıkır.

SOSYAL-DUYGUSAL GELİŞİM

- 31-36.4. Grupla şarkı söyler/dans eder.

ÖĞRENME SÜRECİ

SEVİMLİ MANTARLAR

Çocuklar sandalyelerine otururlar. Her bir çocuğa tuvalet kâğıdı rulosu verilir. Krepon kâğıtları masalara yerleştirilir. Tuvalet kâğıdı ruloları istenilen renkte krepon kâğıdıyla kaplanır. Kâğıttan kek kalıpları ters çevrilerek rulonun üzerine yapıştırılır. Öğretmen minik ponponlar dağıtır, çocuklar da ponponları kullanarak mantarın beneklerini oluştururlar. Çalışmalar gün sonunda evlere gönderilmek üzere uygun bir yere alınır.

MANTARLAR RONDU

Çocuklar el ele tutuşarak halka olup çömelirler. Hep birlikte “Mantarlar” adlı rond etkinliği yapılır. Çocukların öğretmenin yaptığı hareketlerin aynısını yapması için dikkat edilir.

MANTARLAR

- Gösterelim mantarlar nasıl büyüyorlar. (Çocuklar yavaşça ayağa kalkarlar.)
Tatlı tatlı uyuyorlar yeşiller içinde. (Ellerle uyuma hareketi yapılır.)
Yaz yağmuru yağınca, (Ellerle yağmur hareketi yapılır.)
Sonra güneş açınca, (Ellerler güneş doğuşu yapılır.)
İşte bakın ne kadar çok mantar varmış ormanda. (İşaret parmağı ile herkes arkadaşlarını gösterir.)

Rond istenirse tekrarlanabilir.

MATERYALLER: Tuvalet kâğıdı rulosu, kâğıt kek kalıpları, ponpon, yapıştırıcı

GÜVENLİK ÖNLEMİ: Çocuklar için tehlike oluşturabilecek durumlarla ilgili gerekli önlemler alınır.

DEĞERLENDİRME

- Sanat etkinliğinde ne yaptık?
- Sanat etkinliğinde hangi malzemeleri kullandık?
- Ponponlar hangi renklerdeydi?
- Rondumuzu beğendiniz mi?

UYARLAMA

ETKİNLİK PLANI

ETKİNLİK ADI: KİRLİ PATATESLER-KÖŞE BAKKALI

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM

- 31-36.1. Neden-sonuç ilişkisi kurar.
- 31-36.2. Nesneleri birden fazla özelliğine göre sınıflar.
- 31-36.3. Sorulduğunda zıt kavramları söyler.

DİL GELİŞİMİ

- 25-30.9. Anlatılan öyküyü dinler.
- 31-36.1. İki basit cümleyi birleştirir.
- 31-36.2. Resimde gördüğü olayları anlatır.

ÖĞRENME SÜRECİ

KİRLİ PATATESLER

Çocuklar sohbet çemberindeki minderlere oturmaları için yönlendirilir. Öğretmen elindeki iki patatesi çocuklara göstererek “Bu patateslerle bir deney yapacağız.” der. Patateslerin ikisi de soyulur. Biri yıkanır diğeri öylece bırakılır. Yıkanan patatesin temiz, diğerin kirli olduğu vurgusu yapılır. Her biri ayrı ayrı kavanozlara yerleştirilip kapakları kapatılır. Öğretmen, “Bakalım hangi patates çabuk mikrop üretilip çürüyecek. Kirli olan mı yoksa temiz olan mı?” der. Çocukların tahminleri alınır. Ardından kavanozlar daha sonra gözlemlemek üzere uygun bir yere kaldırılır.

KÖŞE BAKKALI

Çocuklarla birlikte çember şeklinde yere oturulur. “Köşe Bakkalı” adlı parmak oyunu tekrarlanarak öğretilir.

KÖŞE BAKKALI

- Köşe bakkalı. (Çene tutulur.)
- Kapalı çarşı. (Ağız gösterilir.)
- Hor hor çeşmesi, (Burun gösterilir.)
- Elmacılar, (Yanaklar gösterilir.)
- Aynacılar, (Gözler gösterilir.)
- Kemancılar, (Kaşlar gösterilir.)
- Düz bayır, (Alına dokunulur.)
- Karışık çayır. (Saçlar gösterilir.)
- İstekli olan çocukların tek söylemesine fırsat verilir.

(Anonim)

Parmak oyununun ardından kitaplıktan seçilen bir hikâye, resimleri gösterilerek çocuklara okunur.

MATERYALLER: İki patates, kapaklı iki kavanoz

DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- Deneyimizde hangi malzemeleri kullandık?
- Deneyi nasıl yaptık?
- Tekerlememiz eğlenceli miydi?
- Hikâyemizde neler oldu?

UYARLAMA

GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Kurum Adı:

Tarih: 15.02.2024

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu

- **Geliş**

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Güne başlangıç)**

- **Etkinlik Zamanı**

“Meyve Salatası” isimli etkinlik

Serbest Oyun

Ara Öğün

“Sebzeler, Meyveler” isimli etkinlik

Bahçe Zamanı

- **Öğle**

Serbest Oyun/Dinlenme

- **Etkinlik Zamanı**

“Sebze Baskısı” isimli etkinlik

“Paylaşmak Ne Güzel” isimli etkinlik

Ara Öğün

Bahçe Zamanı

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Günü değerlendirme)**

- **Serbest Oyun**

Ayrılış

ETKİNLİK PLANI

ETKİNLİK ADI: MEYVE SALATASI-SEBZELER, MEYVELER

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM

25-30.3. Rengi söylenen nesneyi gösterir.

DİL GELİŞİMİ

25-30.8. Nesneleri isterken isimlerini söyler.

31-36.1. İki basit cümleyi birleştirir.

SOSYAL-DUYGUSAL GELİŞİM

25-30.3. Kendine ait nesneleri paylaşır.

ÖĞRENME SÜRECİ

MEYVE SALATASI

Çocuklarla birlikte yere oturulur. Oyuncak meyvelerin olduğu sepeti öğretmen önüne alır. Aynı meyvelerin kartları öncesinde tek tek çocuklara gösterilir. Ardından sırayla çocuklar çağrılır. Sepetin içindeki meyvelerle kartları eşleştirmeleri istenir. Eşleştirme çalışmasını yaparken de meyvelerin ismini söylemeleri beklenir.

Tüm çocuklar eşleştirme çalışmasını tamamladıktan sonra sandalyelerine otururlar. Kış meyvelerinin bulunduğu tabak çocuklara gösterilir. Meyvelerin adı ve rengi hakkında konuşulur. Meyveler yıkanır ve öğretmen tarafından doğranır. Her çocuğa plastik birer tabak ve kaşık dağıtılır. Öğretmenin eşit olarak dağıttığı meyvelerin üzerine yoğurt eklenir. Çocukların kendi tabaklarında karıştırarak meyve salatasını tamamlamaları istenir. Ardından meyve salatası birlikte yenir.

SEBZELER, MEYVELER

Çocuklar sınıfta dağınık bir şekilde yere otururlar. Öğretmen çocuklara “Sebzeler ve Meyveler” adlı oyunu oynayacaklarını söyler. Öğretmen öğrencilerin bir kısmına sebze adı, bir kısmına da meyve adı verir. Sonra verilen yönergeleri yerine getirmeleri için rehberlik edilir. “Sebzeler ayağa kalksın. Meyveler ayağa kalksın. Sebzeler koşmaya başlasın, meyveler de dönmeye başlasın.” diye yönergeler artırılır. Bir grup yönergeyi yerine getirirken diğer grubun beklemesi gerektiği vurgulanır. Oyuna bu şekilde devam edilir.

MATERYALLER: Meyve, plastik tabak, plastik kaşık

DEĞERLENDİRME

- Meyve salatasını hangi meyvelerle yaptık?
- Hangi meyveleri seversiniz?
- Neden meyve yemeliyiz?
- Oyunumuzu tekrar oynamak ister misiniz?

UYARLAMA

ETKİNLİK PLANI

ETKİNLİK ADI: SEBZE BASKISI-PAYLAŞMAK NE GÜZEL

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

DİL GELİŞİMİ

25-30.2. Anlaşılır şekilde konuşur.

25-30.8. Nesneleri isterken isimlerini söyler.

SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM

25-30.3. Kendine ait nesneleri paylaşır.

ÖĞRENME SÜRECİ

SEBZE BASKISI

Çocuklar sandalyelerine otururlar. Her masaya patates, soğan, pırasa, havuç gibi baskı yapılabilecek birçok sebze yerleştirilir. Çocuklara sulu boya ve A4 resim kâğıdı dağıtılır. Çocuklara sebzelerin düz yüzeylerini boyayarak kâğıt üzerine baskı yapmaları için rehberlik edilir. Etkinliği yaparken çocuklar kendilerine ait malzemeleri paylaşmaları konusunda desteklenir. Daha sonra keçeli kalemler çocuklara dağıtılır. Yaptıkları baskılara şekiller vermeleri istenir. Ardından çizilen şekiller üzerinde konuşulur.

PAYLAŞMAK NE GÜZEL

Çocuklarla birlikte sohbet çemberi oluşturularak oturulur. Daha sonra “paylaşmak” ile ilgili sohbet başlatılır. Paylaşmanın öneminden bahsedilir. Çocukların fikirleri alınır. Ardından “Cevizleri Paylaşalım” adlı parmak oyunu çocuklarla tekrarlanarak söylenir.

CEVİZLERİ PAYLAŞALIM

Sincap kardeş çok acıkmış. (Karın bölgesi ovuşturulur.)

Ceviz ağacına tırmanmış. (Tırmanma hareketi yapılır.)

Tam altı ceviz toplamış. (Altıparmak gösterilerek sayılır.)

Kardeşi de uyanmış. (Uyanma hareketi yapılır.)

O da çok acıkmış. (Karın bölgesi ovuşturulur.)

Sincap cevizlerin yarısını kardeşine vermiş.

1 2 3 tane ceviz kardeşine. (Üç parmak sayılır.)

1 2 3 tane ceviz kendisine vermiş. (Üç parmak sayılır.)

Cevizleri eşit paylaşmışlar.

(Seçkin TABAR)

MATERYALLER: Çeşitli sebzeler

DEĞERLENDİRME

- Sanat etkinliğinde ne yaptık?
- Hangi sebzelerle baskı yaptık?
- En sevdiğiniz sebzeler hangisidir?
- Hangi konuda sohbet ettik?
- Paylaşmak sence nasıl bir duygu?
- Sincap ne yaptı?

UYARLAMA

GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Kurum Adı:

Tarih: 16.02.2024

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu

- **Geliş**

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Güne başlangıç)**

- **Etkinlik Zamanı**

“Tohumduk Ağaç Olduk” isimli etkinlik

Serbest Oyun

Ara Öğün

“Parmak Ucu, Taban” isimli etkinlik

Bahçe Zamanı

- **Öğle**

Serbest Oyun/Dinlenme

- **Etkinlik Zamanı**

“Yapboz Çalışması” isimli etkinlik

“Benim Yapbozum” isimli etkinlik

Ara Öğün

Bahçe Zamanı

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Günü değerlendirme)**

- **Serbest Oyun**

Ayrılış

ETKİNLİK PLANI

ETKİNLİK ADI: TOHUMDUK AĞAÇ OLDUK-PARMAK UCU, TABAN

KAZANIM VE GÖSTERGELER

BİLİŞSEL GELİŞİM

25-30.2. Çeşitli rollere girerek oyun oynar.

SOSYAL-DUYGUSAL

25-30.4. Basit kurallara uyar.

31-36.1. Yaşlılarıyla birlikte oyun oynar.

31-36.4. Grup ile şarkı söyler dans eder.

ÖĞRENME SÜRECİ

TOHUMDUK AĞAÇ OLDUK

Çocuklar güler yüzle karşılanır. Öğretmen çocukları oyun alanına alır. Çocuklara “Benim Küçük Tohumlarım” adlı drama çalışması yapılacağı söylenir. Drama için gerekli olan fon müziği ve toprak örüntüsü olarak kullanılacak kahverengi örtü hazırlanır. Çocuklar ayakta bekler. Kahverengi örtü yere serilir, fon müziği açılır ve öğretmen rehberliğinde dramanın canlandırılmasına başlanır.

“Sizler hepiniz birer küçük tohumsunuz. Ben de küçük tohumlarımı toprağa savuruyorum. (Öğretmen çocukları birer tohum gibi tek tek kahverengi örtünün üzerine yatırır.) Tohumlarımızın üzerine biraz toprak örtüyorum. (Öğretmen yerde yatan çocukların üzerine kahverengi krepon kâğıdı örter.) Tohumlarımı sulayayım ki bir an önce büyüsünler...”

(Öğretmen tohumları sulama hareketi yapar.) Güneş ışığı tohumlarıma geliyor. Tohumlarım yavaş yavaş büyüdü. (Çocuklar yavaş yavaş uyanır ve ayakta dik bir şekilde durur.) Ne kadar güzel ağaçlar oldular... Kim bilir hanginiz ne ağacı oldunuz?” denildikten sonra çocuklar olduğu yere oturur. Tek tek ne ağacı olduklarını söylemeleri için fırsat tanınır.

PARMAK UCU, TABAN

Çocuklarla el ele tutuşulup halka olunur. Daha önce öğrenilen “Gel Bize Katıl Bize” adlı şarkı hep birlikte söylenir.

GEL BİZE KATIL BİZE

Ele tutuşalım

Halkaya karışalım

Haydi, kardeş sen de gel

Gel bize katıl bize

Hem oyuna hem söze

Türkü söyleyip oy oy

Oynayalım loy loy

(Anonim)

Şarkının ardından çocuklar ellerini bırakır ve yere otururlar. Sırtüstü yatarak pedal çevirme hareketi yapılır. İhtiyacı olan çocuklar desteklenerek hareketi yapması sağlanır. Bir süre pedal çevirdikten sonra “Haydi şimdi oyun oynayalım.” yönergesi ile çocuklar ayağa kaldırılır. Çocuklara parmak ucu denildiğinde parmak ucunda, taban denildiğinde normal duracakları bilgisi verilir. Oyuna başlanır şaşırان çocuk sandalyesine oturur ve izleyici olarak oyuna devam eder. Oyuna şaşırmadan devam eden çocuklar alkışlanır ve sandalyelerine otururlar. Konuyla ilgili çalışma sayfaları dağıtılır. **“Filiz ne yapıyor? Başka kimler o şekilde yürüyor? Ediz ne yapıyor? Başka ne yaparken pedal çeviririz? Yapmak istediğimiz hareketi işaretleyerek gösterelim.”** yönergeleri çalışılır.

MATERYALLER: Kahverengi örtü, kahverengi krepon kâğıtları

DEĞERLENDİRME

- Güne hangi etkinlikle başladık?
- Drama çalışmasını beğendiniz mi?
- Tohumun ağaç olması için nelere ihtiyacı oldu?
- Parmak ucunda durmak zor mu, kolay mı?

UYARLAMA

ETKİNLİK PLANI

ETKİNLİK ADI: YAPBOZ ÇALIŞMASI-BENİM YAPBOZUM

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM

31-36.6. İki nesneyi belirli bir özelliğe göre sıralar.

İNCE MOTOR

25-30.2. Model olunduğunda dik çizgi çizer.

SOSYAL-DUYGUSAL GELİŞİM

25-30.4. Basit kurallara uyar.

31-36.1. Yaşlılarıyla birlikte oyun oynar.

ÖĞRENME SÜRECİ

YAPBOZ ÇALIŞMASI

Öğretmen eline büyük parçalı yapbozlar alarak çocukların yanına oturur. Üçer kişilik gruplar oluşturulur. Her gruba birer yapboz verilir. “Bu parçaları uygun şekilde yerleştirmeliyiz, her parça birbiriyle uyumlu, dikkat edersek desenlerin parçalarını bulabiliriz.” diyerek yapılacak olan çalışma için bilgi verilir. Çalışma süresince çocuklar gözlemlenir ve gerekli durumlarda rehberlik edilir.

BENİM YAPBOZUM

Çocuklar çalışma masalarına alınır. “Şimdi kendi yapbozumuzu yapmaya ne dersiniz?” yönergesiyle çeşitli hayvan resimlerinin olduğu boyama sayfaları dağıtılır. Çocuklar resimleri boyarlar. Boyanan resimler fon kartonuna yapıştırılır. Ardından resimler makasla dört eşit parçaya bölünür. Çocuklar kendi yapbozlarını tamamlarlar.

MATERYALLER: Yapboz (büyük parçalı), boyama sayfası, boya kalemleri

DEĞERLENDİRME

- Çocuklar yapbozlarını birbiriyle değiştirirler. Bir süre yapbozlarıyla çalışma yaparlar.

UYARLAMA

GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Kurum Adı:

Tarih: 19.02.2024

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu

- **Geliş**

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Güne başlangıç)**

- **Etkinlik Zamanı**

“Duygularımız” isimli etkinlik

Serbest Oyun

Ara Öğün

“Kocaman Bal Kabağım” isimli etkinlik

Bahçe Zamanı

- **Öğle**

Serbest Oyun/Dinlenme

- **Etkinlik Zamanı**

“Bekçi Baba” isimli etkinlik

“Ne Hissediyorum” isimli etkinlik

Ara Öğün

Bahçe Zamanı

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Günü değerlendirme)**

- **Serbest Oyun**

Ayrılış

ETKİNLİK PLANI

ETKİNLİK ADI: DUYGULARIMIZ-KOCAMAN BAL KABAĞI

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

İNCE MOTOR

25-30.1. Yumuşak malzemelerle şekiller oluşturur.

DİL GELİŞİMİ

25-30.1. Çoğul ekini kullanır.

25-30.2. Anlaşılır şekilde konuşur.

ÖĞRENME SÜRECİ

DUYGULARIMIZ

Çocuklarla sohbet çemberi oluşturularak minderlere oturulur. Çocuklara hangi durumlarda hangi duyguların yaşandığı ile ilgili sorular sorularak duygularını ifade etme becerisi desteklenir.

Örneğin;

— Ailem istediğim oyuncacı aldığında...

— Arkadaşım benimle oyuncacıyı paylaşmadığında vb. örnekler çoğaltılır. Ardından daha önce öğrenilen duygular ile ilgili parmak oyunu hep birlikte söylenir.

Okula başladığım gün çok üzgündüm, çünkü annemi özlemiştim. (Üzgün ifadesi yapılır.)

Öğretmenimi görünce onu çok sevdim. Mutlu oldum. (Gülümsenir.)

Sınıfa girince çok oyuncak olduğunu görünce şaşırdım. (Şaşkın bakılır.)

Aaaa! Ne kadar çok oyuncak, var dedim. (El ağza götürülür, şaşkın bakılır.)

Arkadaşım oyuncacıyı benimle paylaşmayınca sinirlendim. (Kızgın bakılır.)

Okula öyle alıştım ki eve gitme zamanı gelsin istemedim. (İki elin parmak uçları birleştirilir, çatı yapılır.)

Okulda çok mutluyum, eve gitsem de yarın yine gelirim. (Gülümsenir.)

(Seçkin TABAR)

KOCAMAN BAL KABAĞI

Çocuklar sandalyelerine otururlar. Duygular ile ilgili çalışma sayfası dağıtılır. “Çim adamlar hangi duyguda? Söyleyelim. Aynı duyguda olanları eşleştirelim. Ediz’in oyun oynayabileceği yaşitlarını parmağımızla gösterelim. Gösterdiğimiz çocukları çizerek Ediz’e götürelim.” yönergeleri çalışılır.

Çalışma sayfasının ardından “Kocaman Bal Kabağı” adlı sanat etkinliği için gerekli malzemeler dağıtılır. Uygun yönergeler doğrultusunda çalışılır.

MATERYALLER: Parmak boyası

DEĞERLENDİRME

- Çalışma sayfasındaki resimde hangi yüz ifadeleri vardı?
- Parmak oyunumuzun konusu neydi?
- Sanat etkinliğinde hangi etkinliği yaptık?
- Hiç bal kabağı yediniz mi?

UYARLAMA

ETKİNLİK PLANI

ETKİNLİK ADI: NE HİSSEDİYORUM?-BEKÇİ BABA

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM

25-30.4. Art arda verilen üç yönergeyi yerine getirir.

DİL GELİŞİMİ

25-30.5. Basit cümlelerde zamirleri kullanır.

25-30.6. Basit cümlelerde edatları kullanır.

SOSYAL-DUYGUSAL

31-36.1. Yaşlıları ile birlikte oyun oynar.

ÖĞRENME SÜRECİ

NE HİSSEDİYORUM?

Çocuklara “mutlu, üzgün, kızgın” duygularının olduğu kartlar gösterilir. “Bu kartta ne resmi görüyorsun? Sence bu çocuk kendini nasıl hissediyor? Sen hangi durumlarda kendini bu çocuk gibi hissediyorsun?” şeklinde sorular yöneltilir. Çocukların başkalarının duygularını anlamalarına ve ifade etmelerine yardımcı olunur. Çocuklardan mutlu oldukları, üzüldükleri ya da kızdıkları bir olayı anlatmaları istenir.

BEKÇİ BABA

Çocuklar sınıfta dağınık şekilde ayakta dururlar. “Bekçi Baba” adlı oyunu oynayacakları söylenerek içlerinden biri seçilir ve bekçi baba olur. Bekçi baba olan çocuk diğer çocukların uzağında arkası dönük vaziyette durur. Çocuklarla “Hoplayalım zıplayalım daldan elma toplayalım (2)” sözü ezgili olarak söylenir. Çocuklar da zıplayarak elma topluyormuş gibi yapar. Bu sırada öğretmen “Bekçi baba geliyor, yere yatıp saklanalım.” der. Bütün çocuklar yüzüstü gözleri kapalı olacak şekilde yatar. Ardından öğretmen çarşafı bir öğrencinin üstünü kapatır. Öğretmenin uyarısıyla diğer çocuklar ayağa kalkar. Bekçi baba çağrılır. Çarşafın altındaki arkadaşını tahmin etmeye çalışır. Bilirse çarşaf altındaki bekçi baba olur, bilemezse tekrar bekçi baba olarak oyuna devam eder. Oyun çocukların ilgilerine göre devam ettirilir.

MATERYALLER: Örtü

GÜVENLİK ÖNLEMİ: Çocuklar için tehlike oluşturabilecek durumlarla ilgili gerekli önlemler alınır.

DEĞERLENDİRME

- Hangi durumlarda sevinirsiniz?
- Hangi durumlarda üzülürsünüz?
- Hangi durumlarda kızsınız?
- Hangi durumlarda korkarsınız?

UYARLAMA

GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Kurum Adı:

Tarih: 20.02.2024

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu

- **Geliş**

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Güne başlangıç)**

- **Etkinlik Zamanı**

“Sarıları Bulalım” isimli etkinlik

Serbest Oyun

Ara Öğün

“Sarıdır Benim Adım” isimli etkinlik

Bahçe Zamanı

- **Öğle**

Serbest Oyun/Dinlenme

- **Etkinlik Zamanı**

“Parmaklar Oynasın” isimli etkinlik

“Sevimli Tavşanlarımız” isimli etkinlik

Ara Öğün

Bahçe Zamanı

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Günü değerlendirme)**

- **Serbest Oyun**

Ayrılış

ETKİNLİK PLANI

ETKİNLİK ADI: SARILARI BULALIM-SARIDIR BENİM ADIM

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM

25-30.3. Rengi söylenen nesneyi gösterir.

31-36.8. Basit şarkıları ezbere söyler.

İNCE MOTOR

25-30.2. Model olunduğunda dik çizgi çizer.

DİL GELİŞİMİ

25-30.2. Anlaşılır şekilde konuşur.

SOSYAL-DUYGUSAL GELİŞİM

31-36.2. Grup içi konuşmalara katılır.

ÖĞRENME SÜRECİ

SARILARI BULALIM

Çocuklarla sohbet çemberi oluşturulur. Sarı renk nesne resimleri çocuklara gösterilerek isimleri birlikte söylenir. Nesne isimleri söylenirken sarı rengine vurgu yapılır. Sarı araba, sarı şemsiye gibi... Çocuklara sınıfta sarı renkte neler olduğu sorulur. Her bir çocuğun bir sarı nesne almasına fırsat verilir. Toplanan nesneler sarı nesne kapmaca oyunu için kullanılır. Sarı nesneler sınıfın ortasına çocuk sayısından bir eksik olacak şekilde yerleştirilir. Hareketli ve sözsüz müzik eşliğinde çocuklar dans ederler, müzik durdurulunca çocuklar bir tane sarı nesneyi eline alır. Müzik her durduğunda sarı nesne alamayan çocuk yanar ve oyundan çıkar, her seferinde bir sarı nesne yerden kaldırılır.

SARIDIR BENİM ADIM

Çocuklar sandalyelerine otururlar. "Sarı" adlı tekerleme çocuklarla tekrar edilerek söylenir.

SARI

Sarıdır benim adım,

Her yerde ben varım.

Fazla aramayın beni,

Güneşin rengidir benim adım.

Ardından çocuklara üzerinde limon resmi olan boyama sayfası dağıtılır. Boya kalemlerinin içerisinde sarı renk olanı ellerine alıp göstermeleri istenir. Limon resmi sarı renge boyanır.

MATERYALLER: Limon resmi boyama sayfası, boya kalemleri

DEĞERLENDİRME

- Hangi rengi öğrendik?
- Hangi resmi boyadık?
- Limonun tadı nasıldır?

UYARLAMA

ETKİNLİK PLANI

ETKİNLİK ADI: PARMAKLAR OYNASIN- SEVİMLİ TAVŞANLARIMIZ

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

İNCE MOTOR

- 25-30.1. Yumuşak malzemelerle şekiller oluşturur.
25-30.2. Model olunduğunda dik çizgi çizer.
31-36.6. Tüp şeklindeki nesneleri işlevine uygun olarak sıkar.

ÖĞRENME SÜRECİ

PARMAKLAR OYNASIN

Çocuklar sandalyelerine otururlar. Öğretmen “Tavşan” adlı parmak oyununu birkaç defa söyledikten sonra çocuklara da tekrarlatılarak öğretir.

TAVŞAN

Tavşan kardeş çok acıkmış. (Sağ elin parmakları ile zafer işareti yapılır.)
Tarladan kocaman bir havuç koparmış. (Kollar yana açılır.)
Başlamış hızlı hızlı yemeye, (Yeme hareketi yapılır.)
Kıtır kıtır kıtır. (Hızlı hızlı söylenir.)
Havucun yarısı bitmiş.
Karnı da doymuş ama havucu yarım bırakmak istememiş.
Yavaş yavaş yemeye devam etmiş. (Yeme hareketi yapılır.)
Kı---tır kı-tır kı-tır kıtır. (Yavaş yavaş söylenir.)
Oh be sonunda havuç bitmiş.
(Seçkin TABAR)

Parmak oyununun ardından çalışma sayfası dağıtılır. “Sarı renkli nesnelerin adlarını parmağımızla göstererek söyleyelim. Sarı parmak boyası ile çerçevenin içine el izimizi yapalım. Nesnelerin isimlerini ve renklerini söyleyelim. Sarı renkli olanları yuvarlak (O) içine alalım.” yönergeleri çalışılır.

SEVİMLİ TAVŞANLARIMIZ

Çocuklar sandalyelerine oturur. Her birine köpük bardak dağıtılır. Masalara küçük kaplarda parmak boyası yerleştirilir. Çocukların köpük bardağın her tarafını boyamaları için rehberlik edilir. Boyanan bardaklara daha önceden hazırlanan tavşan kulakları, göz ve burun yapıştırılır. Tamamlanan sevimli tavşanlar uygun bir yere alınarak sergilenir.

MATERYALLER: Köpük bardak, tavşan kulağı, göz, burun

DEĞERLENDİRME

- Sanat etkinliğinde ne yaptık?
- Etkinliğimizde hangi malzemeleri kullandık?
- Parmak oyunumuzda tavşan havucu nasıl yedi?

UYARLAMA

GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Kurum Adı:

Tarih: 21.02.2024

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu

- **Geliş**

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Güne başlangıç)**

- **Etkinlik Zamanı**

“Çizgide Yürüyelim” isimli etkinlik

Serbest Oyun

Ara Öğün

“Atlar Ormanda Yürüyor” isimli etkinlik

Bahçe Zamanı

- **Öğle**

Serbest Oyun/Dinlenme

- **Etkinlik Zamanı**

“Eldivenin Eşini Bulalım” isimli etkinlik

“Yanardağ” isimli etkinlik

Ara Öğün

Bahçe Zamanı

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Günü değerlendirme)**

- **Serbest Oyun**

Ayrılış

ETKİNLİK PLANI

ETKİNLİK ADI: ÇİZGİDE YÜRÜYELİM-ATLAR ORMANDA YÜRÜYOR

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM

24-30.4. Art arda verilen üç yönergeyi yerine getirir.

31-36.4. Yakın geçmişteki olayları hatırlar.

DİL GELİŞİMİ

25-30.2. Anlaşılır şekilde konuşur.

SOSYAL-DUYGUSAL GELİŞİM

25-30.4. Basit kurallara uyar.

KABA MOTOR

31-36.1. Parmak uçlarında birkaç adım atar.

ÖĞRENME SÜRECİ

ÇİZGİDE YÜRÜYELİM

Çocuklar sınıfta dağınık bir şekilde ayakta dururlar. Öğretmenin verdiği yönergeler doğrultusunda çocuklar hareketleri yaparlar. “Çocuklar kollarımızı açarak tek ayak üzerinde durmaya çalışıyoruz. Tek ayak üzerinde dururken bir elimizle yukarıdaki ayağımıza dokunuyoruz, şimdi de eğiliyoruz ve sırtımızı bükerek ellerimizi yere koyuyoruz. Son olarak çömeliyoruz ve ellerimizi ayaklarımızın önüne koyup kurbağa gibi zıplıyoruz.” Hareketleri yapmakta zorlanan çocuklara destekte bulunulur.

Hareketlerin ardından çocuklar minderlere otururlar. Öğretmen renkli bant ile 3 metre kadar uzunlukta olacak şekilde bir düz bir de kesik çizgili (çizgiler arasında 20 cm kadar boşluk olmalı) alan oluşturulur. Çocuklara önce bir uçak olup kolları yana açarak düz çizginin üzerinden geçileceği sonra da araba olup kesik çizgili yoldan gidileceği bilgisi verilir. Araba yolundaki alanda çizgi olmayan yerlerde tümsek olduğunu bu sebeple çizginin kesildiği yerde zıplayarak ilerlemeleri istenir. Öğretmen rehber olmak için önce kendisi yapar. Sonra müzik açılır ve müzik eşliğinde çocuklar sırayla çizgilerden ilerlerler.

ATLAR ORMANDA YÜRÜYOR

Çocuklar yarım ay şeklinde düzenlenen sandalyelerine otururlar. “Atlar Ormanda” adlı parmak oyunu önce öğretmen tarafından birkaç defa söylenir. Ardından çocuklara tekrar ettirilerek öğretilir.

ATLAR ORMANDA

Atlar yavaş yavaş ormanda gidiyor. (Eller dizlere vurulur.)

Atlar hızlandı, (Eller dizlere hızlı hızlı vurulur.)

Taşlığa geldi. (Eller göğse vurulur.)

Çimenliğe geldi. (Ayuç içleri birbirine sürülür.)

Bataklığa geldi. (Ağızdan, dil damağa vurularak lak lak diye ses çıkarılır.)

Atlar patikadan atlıyor. (Eller havaya kaldırılıp hızla dizlere doğru indirilerek vurulur.)

Hooop güm!

Parmak oyununun ardından daha önce öğrenilen şarkılardan istekli olan çocukların söylemesine fırsat verilir.

MATERYALLER: Elektrik bandı

GÜVENLİK ÖNLEMİ: Söylenen hareketler yapılırken çocukların zarar görmemesi için uyarılır ve dikkat edilir.

DEĞERLENDİRME

- Hangi hareketleri yaptık?
- Uçak olmak mı eğlenceliydi yok araba olmak mı?
- Atlar nerede yürüdü?
- Siz hiç ormana gittiniz mi?

UYARLAMA

ETKİNLİK PLANI

ETKİNLİK ADI: ELDİVENİN EŞİNİ BULALIM-YANARDAĞ

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

SOSYAL-DUYGUSAL GELİŞİM

31-36.2. Grup içi konuşmalara katılır.

25-30.4. Basit kurallara uyar.

31-36.1. Yaşlılarıyla birlikte oyun oynar.

DİL GELİŞİMİ

31-36.2. Resimde gördüğü olayları anlatır.

İNCE MOTOR

25-30.1. Yumuşak malzemelerle şekiller oluşturur.

BİLİŞSEL GELİŞİM

31-36.2. Nesneleri birden fazla özelliğine göre sınıflar.

ÖĞRENME SÜRECİ

ELDİVENİN EŞİNİ BULALIM

Çocuklar ayakta yan yana sıra olurlar. Öğretmen “ayna” olur ve bütün çocukların karşısına geçer. Çocuklar öğretmenin yaptığı hareketlere öykünerek aynısını yapar. Daha sonra isteğe bağlı olarak bir çocuk ayna olur ve oyun bu şekilde devam eder.

Oyunun ardından çocuklarla yere oturulur. Öğretmen 5 çift desenli eldivenin teklerini dağınık olarak zemine yerleştirir. Sonra çocukların arasından birini seçer. Eldivenlerin diğer teklerini çocuğa verir. Çocuk da zemindeki eldivenler ile elindekileri eşleştirir. Oyun her çocuğun katılımı sağlanana kadar devam eder.

YANARDAĞ

Çocuklar sandalyelerine otururlar. Öğretmen çeşitli dağ resimleri gösterir. Bazılarının yanardağ olduğu ve ateş püskürttüğü söylenir. Yanardağlar hakkında basit ifadelerle bilgi verilir. Ardından çocuklara yanardağ resimleri ile kahverengi boyalar dağıtılır. Çocuklar dağı boyadıktan sonra kırmızı ve sarı parmak boyalarla lav yapmalarına rehberlik edilir. Tamamlanan çalışmalar panoya asılarak sergilenir.

MATERYALLER: Eldiven, boyalar, yanardağ boyama sayfası

DEĞERLENDİRME

- Eldivenlerle neler yaptık?
- Eldivenin eşini bulurken zorlandınız mı?
- Yanardağ nedir?

UYARLAMA

GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Kurum Adı:

Tarih: 22.02.2024

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu

- **Geliş**

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Güne başlangıç)**

- **Etkinlik Zamanı**

“Müzikli Oyun” isimli etkinlik

Serbest Oyun

Ara Öğün

“Eşleştirme Yapalım” isimli etkinlik

Bahçe Zamanı

- **Öğle**

Serbest Oyun/Dinlenme

- **Etkinlik Zamanı**

“Hava Soğuk Isınalım” isimli etkinlik

“Resimleri İnceleyelim” isimli etkinlik

Ara Öğün

Bahçe Zamanı

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Günü değerlendirme)**

- **Serbest Oyun**

Ayrılış

ETKİNLİK PLANI

ETKİNLİK ADI: MÜZİKLİ OYUN-EŞLEŞTİRME YAPALIM

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM

25-30.4. Art arda verilen üç yönergeyi yerine getirir.

25-30.5. Varlıkların sesiyle resimleri eşleştirir.

SOSYAL-DUYGUSAL GELİŞİM

25-30.1. Oyun arkadaşlarını seçer.

31-36.1. Yaşıtları ile birlikte oyun oynar.

31-36.2. Grup içi konuşmalara katılır.

ÖĞRENME SÜRECİ

MÜZİKLİ OYUN

Öğretmen çocukları selamlayarak karşılar. Çocuklara birlikte el ele tutuşarak çember oluşturmaları söylenir. Çeşitli beden hareketleri yapılır. Saat yönünde yavaş tempoda sınıfta koşulur. Ardından sohbet çemberi oluşturulur. Çocuklar bu sırada dinlendirilir. Öğretmen sınıfa çeşitli spor dallarını gösteren resimler getirir. Çocuklara resimde neler gördükleri sorulur. Çocuklarla sohbet edilir.

Yere çocuk sayısı kadar içine daire şekli olan farklı geometrik şekiller çizilir. Müzik açılır çocuklardan serbest dans etmeleri istenir. Müzik kapatılınca çocuklar bir şeklin içine zıplar. Daire şeklinin içinde olanlar ellerini kaldırır. Oyuna çocukların ilgi sürelerine göre devam edilir.

EŞLEŞTİRME YAPALIM

Öğretmen çocuklara eşleştirme kartlarıyla oynayacaklarını söyler. Çocuklara oyunu yerde mi yoksa masada mı oynamak istedikleri sorulur. Gerekirse yerde oynamak isteyenleri minderlere, masada oynamak isteyenleri masalara gruplandırır. Ardından eşleştirme kartlarını çocuklara dağıtır. Öğretmen çocuklarla sırasıyla bireysel olarak ilgilenir. Eşleştirme yapamayan çocuğa yardımcı olunur.

MATERYALLER: Eşleştirme kartları

DEĞERLENDİRME

- Bugün sohbet konumuz neydi?
- En çok hangi sporu beğendin?
- Oyunumuzda hangi şeklin içine giren el kaldırdı?
- Eşleştirme kartları ile tekrar oynamak ister misiniz?

UYARLAMA

ETKİNLİK PLANI

ETKİNLİK ADI: HAVA SOĞUK ISINALIM-RESİMLERİ İNCELEYELİM

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

İNCE MOTOR

25-30.2. Model olunduğunda dik çizgi çizer.

SOSYAL-DUYGUSAL GELİŞİM

31-36.2. Grup içi konuşmalara katılır.

BİLİŞSEL GELİŞİM

31-36.1. Neden-sonuç ilişkisi kurar.

31-36.2. Nesneleri birden fazla özelliğine göre sınıflar.

ÖĞRENME SÜRECİ

HAVA SOĞUK ISINALIM

Çocuklara birlikte el ele tutuşarak sohbet çemberi oluşturulur. Öğretmen üzerinde soba, elektrikli ısıtıcı ve kalorifer resimlerinin olduğu kartları göstererek bazı insanların evlerinde farklı şekillerde ısındıklarını anlatır. Çocuklara “Sizin evinizde hangisi var? Eğer olmasaydı ve soğukta kalsaydık ne olurdu? Başka neler kullanarak ısınabiliriz?” soruları sorularak düşünceleri sağlanır. Cevaplar alınarak sohbet sürdürülür. Battaniye, yorgan, kalın kıyafetlerin bizi ısıtabileceği bilgisi vurgulanır.

RESİMLERİ İNCELEYELİM

Öğretmen, dergi ya da kitaplardan bulduğu manzara resimlerini sırayla çocuklara gösterir. Gösterdiği çocuğa “Bu resimde neler var?” diye sorarak çocuğun iki ya da daha fazla sözcükten oluşan cümlelerle cevap vermesini bekler. Gerekli durumlarda öğretmen söyleyebileceği cümleleri örnek vererek rehber olur.

MATERYALLER: Manzara resimleri

DEĞERLENDİRME

- Hava soğukken kendimizi nasıl hissederiz?
- Evi ısıtmak için ne yapabiliriz?
- Kendimizi ısıtmak için başka ne kullanabiliriz?
- Resimlerin içerisinde en çok hangisini beğendiniz?

UYARLAMA

GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Kurum Adı:

Tarih: 23.02.2024

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu

- **Geliş**

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Güne başlangıç)**

- **Etkinlik Zamanı**

“Meyveler” isimli etkinlik

Serbest Oyun

Ara Öğün

“Oyuncağı Bulalım” isimli etkinlik

Bahçe Zamanı

- **Öğle**

Serbest Oyun/Dinlenme

- **Etkinlik Zamanı**

“Oyuncaklar Nerede” isimli etkinlik

“El Tut Kurtul” isimli etkinlik

Ara Öğün

Bahçe Zamanı

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Günü değerlendirme)**

- **Serbest Oyun**

Ayrılış

ETKİNLİK PLANI

ETKİNLİK ADI: MEYVELER-OYUNCAĞI BULALIM

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM

31-36.8. Basit şarkıları ezbere söyler.

SOSYAL-DUYGUSAL

25-30.4. Basit kurallara uyar.

31-36.1. Yaşlılarıyla birlikte oyun oynar.

ÖĞRENME SÜRECİ

MEYVELER

Öğretmen çocukları selamlayarak karşılar. Çocuklar öğretmenin yönergesi ile el ele tutuşarak halka oluştururlar. Öğretmen ile birlikte şarkı eşliğinde dönerler. Şarkı bitiminde öğretmen çocuklara, “Şimdi hangi şarkıyı söyleyelim?” diyerek çocukların da fikirlerini alır. Şarkı çemberi bu şekilde devam eder. Etkinliğin ardından çocuklar olduğu yere otururlar. “Meyveler” adlı parmak oyunu birkaç defa söylendikten sonra çocuklara tekrar ettirilerek öğretilir.

MEYVELER

Meyveler durmuş yan yana, (Parmaklar açılır yan yana getirilir.)

Yiyeyim diye beni bekler. (Parmakla hafifçe göğsüne dokunur.)

Elma ne güzel de yıkanmış, (Yıkanma hareketi yapılır.)

Portakala yan bakar. (Vücut hareket ettirilerek kısırdırma hareketi yapılır.)

Şeftali ellerini çırpır, (İki el birbirine vurulur.)

Hadi beni al diye.

Hiçbiri beni kandıramaz, (Başla hayır işareti yapılır.)

İki gözüm canım kiraz. (İki elin parmakları aşağıya doğru sallanır.)

(Anonim)

OYUNCAĞI BULALIM

Çocuklarla birlikte minderlere oturularak çember oluşturulur. Öğretmen çocuklardan birinin elinden tutarak “Seninle sınıfımızdan bir oyuncak seçeceğiz ve bu oyuncığımızı arkadaşlarına göstermeden saklayacağız.” der. Çocukla birlikte oyuncak saklanır. Diğer çocuklar o sırada elleri gözlerinde kapalı bir şekilde bekler. Öğretmen çocuklara “Evet biz oyuncak sakladık.” der. Çocuklar aynı anda oyuncak aramaya başlarlar. Oyuncak bulan çocuğu, diğer arkadaşları alkışlayarak kutlar. Oyun tekrarlanarak devam eder.

DEĞERLENDİRME

- Şarkı söylemeyi seviyor musunuz?
- Parmak oyunumuzda hangi meyvelerin isimlerini söyledik?
- Saklı oyuncak bulmakta zorlandınız mı?

UYARLAMA

ETKİNLİK PLANI

ETKİNLİK ADI: OYUNCAKLAR NEREDE?-EL TUT KURTUL

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM

31-36.3. Sorulduğunda zıt kavramları söyler.

SOSYAL-DUYGUSAL ALAN

25-30.4. Basit kurallara uyar.

31-36.1. Yaşlılarıyla birlikte oyun oynar.

ÖĞRENME SÜRECİ

OYUNCAKLAR NEREDE?

Öğretmen eline iki oyuncak alarak çocukların arasına oturur. Birini öne koyarak önde, diğerini arkaya koyarak arkada der. Her çocuğun eline iki nesne alarak aynı işlemi yapması istenir. Öğretmen öndeki dediğinde öndeki nesneyi, arkada dediğinde ise arkadaki nesneyi havaya kaldırır.

Daha sonra çocukların arka arkaya tek sıra olmaları için rehberlik edilir. En öne öğretmen geçer. “Herkes önünde duran arkadaşını ile sarılsın. Şimdi arkasındaki arkadaşını ile sarılsın” der. Daha sonra hep birlikte yan yana dizilirler. Öğretmenin yönergesi ile “Herkes sandalyelerin önünde dursun. Şimdi de sandalyelerin arkasında dursun.” diyerek komutlar vererek önde-arkada kavramı pekiştirilir.

EL TUT KURTUL

Çocuklar oyun alanına dağılırlar. “El Tut Kurtul” oynanacağı söylenir. Çocuklar arasından biri sayışma yoluyla ebe olur. Diğer arkadaşlarını kovalamaya başlar. Ebeye yakalanmamak için bir arkadaşının eli tutulur. Ebe de tek olan çocuğu kovalamaya çalışır. El ele tutuşan çocuklara tek olan çocuklardan biri dokunursa çözülürler ve yeniden kaçmaya başlarlar. Vurulan çocuk ebe olur ve oyun devam eder.

MATERYALLER: Sandalye, sınıftaki oyuncaklar

DEĞERLENDİRME

- Hangi kavramı öğrendik?
- Oyunumuzun adı neydi?
- Oyunumuzun kuralı neydi?
- Ebeden kaçarken neler hissettiniz?

UYARLAMA

GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Kurum Adı:

Tarih: 26.02.2024

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu

- **Geliş**

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Güne başlangıç)**

- **Etkinlik Zamanı**

“Rakamlar Olmasaydı” isimli etkinlik

Serbest Oyun

Ara Öğün

“Mandalları Toplayalım” isimli etkinlik

Bahçe Zamanı

- **Öğle**

Serbest Oyun/Dinlenme

- **Etkinlik Zamanı**

“Hayvanları Tanıyalım” isimli etkinlik

“Leylek Leylek Havada” isimli etkinlik

Ara Öğün

Bahçe Zamanı

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Günü değerlendirme)**

- **Serbest Oyun**

Ayrılış

ETKİNLİK PLANI

ETKİNLİK ADI: RAKAMLAR OLMASAYDI-MANDALLARI TAKALIM

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM

25-30.1. Tek basamaklı sayıları art arda sayar.

31-36.2. Nesneleri birden fazla özelliğine göre sınıflar.

SOSYAL-DUYGUSAL GELİŞİM

25-30.4. Basit kurallara uyar.

31-36.1. Yaşlılarıyla birlikte oyun oynar.

ÖĞRENME SÜRECİ

RAKAMLAR OLMASAYDI

Öğretmen çocuklar sınıfa gelmeden önce sınıfın farklı bölümlerine 1 ve 2 rakamının yazılı olduğu kartları saklar. Çocukları selamlayarak karşılar. “Çocuklar, sınıfımızda saklanmış rakamlar var. Hadi birlikte bu rakamları bulalım.” der. Çocuklarla birlikte rakam avına çıkılır. Saklanan kartlar bulunduktan sonra sohbet çemberi oluşturulur. Öğretmen çocuklara, “Sınıfımızın dışında da birçok yerde rakamlar ile karşılaşabiliriz. Duvardaki saatin içinde, takvimin üzerinde, paralarımızın üzerinde ve hayatımızın birçok kullanım alanında rakamlar ile karşılaşırız. Peki, eğer rakamlar olmasaydı ne yapardık?” der. Cevaplar dinlenir. Ardından çocuklarla birlikte 1-5 arası ritmik sayma çalışmaları yapılır.

MANDALLARI TAKALIM

Çocuklar çember şeklinde yere otururlar. Önlerine çeşitli renklerdeki mandallar dağınık olarak yerleştirilir. Birlikte mandallar renklerine göre gruplandırılır. Çocukların her renkteki mandallardan ikişer tane seçerek önlerine koymaları sağlanır. Ardından seçtikleri mandalları üzerlerindeki kıyafete tutturmaları için yardımcı olunur.

MATERYALLER: 1 ve 2 rakam kartları, çeşitli renklerde mandallar

DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- Mandal oyununu sevdiniz mi?
- Rakamları bulmak eğlenceli miydi?
- Yarın neler yapmak istersiniz?

UYARLAMA

ETKİNLİK PLANI

ETKİNLİK ADI: HAYVANLARI TANIYALIM-LEYLEK LEYLEK HAVADA

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

SOSYAL-DUYGUSAL GELİŞİM

31-36.2. Grup içi konuşmalara katılır.

DİL GELİŞİMİ

25-30.9. Anlatılan öyküyü dinler.

31-36.2. Resimde gördüğü olayları anlatır.

ÖĞRENME SÜRECİ

HAYVANLARI TANIYALIM

Oyun alanına çocuk sayısı kadar birbirine eş hayvan kartları görünür şekilde dağıtılır. Müzik açılır ve bir süre dans edilir. Müzik durunca, herkes yerden bir hayvan kartı alır ve diğer eşini arar. Eşi hangi çocuktaysa onunla eş olup o hayvanın taklidini yaparlar. Bu sırada çocukların arasında tek tek dolaşılır ve grupla birlikte taklitleri izlenip hangi hayvanı taklit ettikleri anlaşılmaya çalışılır. Oyun etkinliğinin ardından kartlardaki hayvanlar hakkında konuşulur.

LEYLEK LEYLEK HAVADA

Çocuklarla birlikte yarım ay şeklinde düzenlenen minderlere oturulur. “Leylek Leylek Havada” adlı tekerleme birkaç kere söylenir. Ardından çocuklara tekrar ettirilerek öğretilir.

LEYLEK LEYLEK HAVADA

Leylek leylek havada,
Yumurtası tavada,
Gel bizim hayata,
Hayat kapısı kilitli,
Leyleğin başı bitli.

(Anonim)

Tekerlemenin ardından öğretmen kitap merkezinden seçtiği bir hikâye kitabını çocukların önüne koyar. Tek tek resimlerine bakılarak ne anlatmak istediği konuşulur. Ardından hikâye anlatılır.

MATERYALLER: Eş hayvan kartları

DEĞERLENDİRME

- Sizce en sevimli hayvan hangisi? Neden o?
- Yaptığımız etkinliklerde hangi hayvanlar vardı?
- Siz başka hangi hayvanları tanıyorsunuz?
- Oyunda hangi hayvanı taklit ettiniz?

UYARLAMA

GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Kurum Adı:

Tarih: 27.02.2024

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu

- **Geliş**

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Güne başlangıç)**

- **Etkinlik Zamanı**

“Pekmez” isimli etkinlik

Serbest Oyun

Ara Öğün

“Terazi” isimli etkinlik

Bahçe Zamanı

- **Öğle**

Serbest Oyun/Dinlenme

- **Etkinlik Zamanı**

“Tavşan ile Kaplumbağa” isimli etkinlik

“Minik Tavşanım” isimli etkinlik

Ara Öğün

Bahçe Zamanı

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Günü değerlendirme)**

- **Serbest Oyun**

Ayrılış

ETKİNLİK PLANI

ETKİNLİK ADI: PEKMEZ-TERAZİ

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

SOSYAL-DUYGUSAL GELİŞİM

31-36.2. Grup içi konuşmalara katılır.

31-36.4. Grupla şarkı söyler/dans eder.

BİLİŞSEL GELİŞİM

31-36.1. Neden-sonuç ilişkisi kurar.

31-36.2. Nesneleri birden fazla özelliğine göre sınıflar.

ÖĞRENME SÜRECİ

PEKMEZ

Çocuklarla birlikte yarım ay şeklinde minderlere oturulur. Öğretmen hareketlerini göstererek “Pekmez” adlı tekerlemeyi söyler. Çocuklarla tekrar edilir.

ON KİLO PEKMEZ

On kilo pekmez

Yala yala bitmez

Beşi sana beşi bana

Aslan geliyor

Kaplan geliyor, tıp

Eller kollar bağlı şıp

(Anonim)

Tekerlemenin son cümlesi söylenince çocuklar bir süre kımıldamadan ve konuşmadan dururlar. Duramayan çocuk olursa kenara alınır izleyici olarak oyuna devam eder. Başarabilenler alkışlanır. Oyun çocukların ilgileri süresince devam eder.

TERAZİ

Bir terazi alınır ve çocukların görebilecekleri bir yere konulur. Terazinin adı söylenerek ne işe yaradığı hakkında bilgi verilir. Sınıf içerisinde çeşitli nesneler seçilir ve hangilerinin ağır hangilerinin hafif olacağına dair tahminler alınır. Çocuklar önce sadece nesnelere bakarak, ardından da tek tek ellerine alarak nesnelerin ağırlıklarını kıyaslamada tahminde bulunurlar. Sonrasında nesneler tartılır ve tahminlerin doğru olup olmadığı değerlendirilir.

MATERYALLER: Terazi, çeşitli nesneler

DEĞERLENDİRME

- Oyunumuzda söylediğimiz tekerlemenin adı neydi?
- Nesnelerin ağırlıklarını tahmin etmek sizin için zor muydu?
- Nesnelerin ağırlığını ölçtüğümüz aletin adı neydi?

UYARLAMA

ETKİNLİK PLANI

ETKİNLİK ADI: TAVŞAN İLE KAPLUMBAĞA-MİNİK TAVŞANIM

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

İNCE MOTOR

25-30.2. Model olunduğunda dik çizgi çizer.

SOSYAL-DUYGUSAL GELİŞİM

31-36.1. Yaşıtlarıyla birlikte oyun oynar.

31-36.2. Grup içi konuşmalara katılır.

BİLİŞSEL GELİŞİM

31-36.3. Sorulduğunda zıt kavramları söyler.

31-36.8. Basit şarkıları ezberler.

ÖĞRENME SÜRECİ

TAVŞAN İLE KAPLUMBAĞA

Çocuklar sandalyelerine otururlar. Öğretmen çocuklara tavşan ve kaplumbağa resimleri gösterir. Tavşanın çok hızlı, kaplumbağanın çok yavaş olduğundan bahsedilir. Ardından üzerinde tavşan ve kaplumbağa resimlerinin bulunduğu boyama sayfaları çocuklara dağıtılır. Boyanan resimler öğretmen tarafından etrafından kesilir. Resimlerin kesilmesinin ardından çocuklara dil bastı çubuklarının ucuna yapıştırmaları için yardım edilir. Her çocuk sırayla tavşan ve kaplumbağa olur. Kuklalarını kullanarak koşma yarışı yapılır.

MİNİK TAVŞANIM

Çocuklar el ele tutuşarak halka olurlar ve ellerini bırakırlar. Daha önce öğrenilen “Tavşanım” adlı şarkı hareketleriyle birlikte söylenir.

TAVŞANIM

Tavşanım, tavşanım,

Minik tavşanım.

Ayağında patiği,

Eskimiş yırtılmış,

Tavşanım ağlar.

Tavşan bana baksana,

Tiki tiki yapsana,

Bekçi amca geliyor,

Çabucak kaçsana.

(Anonim)

MATERYALLER: Tavşan ve kaplumbağa resmi, dil bastı çubuğu

DEĞERLENDİRME

- Şarkıyı bireysel olarak söylemek isteyen çocuklara fırsat verilir.

UYARLAMA

GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Kurum Adı:

Tarih: 28.02.2024

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu

- **Geliş**

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Güne başlangıç)**

- **Etkinlik Zamanı**

“Paketi Açalım” isimli etkinlik

Serbest Oyun

Ara Öğün

“Neyin Sesi” isimli etkinlik

Bahçe Zamanı

- **Öğle**

Serbest Oyun/Dinlenme

- **Etkinlik Zamanı**

“Sonra Ne Olmuş” isimli etkinlik

“Minder Kapmaca” isimli etkinlik

Ara Öğün

Bahçe Zamanı

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Günü değerlendirme)**

- **Serbest Oyun**

Ayrılış

ETKİNLİK PLANI

ETKİNLİK ADI: PAKETİ AÇALIM-NEYİN SESİ?

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

İNCE MOTOR

25-30.5. Paketlerin ambalajlarını açar.

SOSYAL-DUYGUSAL GELİŞİM

31-36.1. Yaşlılarıyla birlikte oyun oynar.

BİLŞSEL GELİŞİM

25-30.5. Varlıkların sesiyle resimlerini eşleştirir.

ÖĞRENME SÜRECİ

PAKETİ AÇALIM

Öğretmen çocukların karşısına oturur ve her birine birer hediye paketi verir. İçlerinde ne olduğu söylenmez. Çocuklardan başla komutuyla paketleri açmaları istenir. İlk önce paketini açan çocuk alkışlanır. Paketlerin içinden birer kalp şekli çıkar. Öğretmen “Sizi seviyorum çocuklar” der ve herkes birbirine sarılır. Ardından tüm çocuklara sırayla sevdikleri şeyleri söylemeleri için fırsat verilir. Çocukların söyledikleri not alınır.

NEYİN SESİ?

Öğretmen, eline aldığı ritim aletiyle ses çıkarma çalışmaları yapar. Çocukların dikkatini çektikten sonra hepsinin bir ritim aleti alarak yerine oturması istenir. Çocuklarla birlikte farklı sesler çıkarma çalışmaları yapılır. Ardından çocuklar gözlerini kapatırlar. Öğretmen bir ritim aleti ile ses çıkartır. Çıkan sesin hangi ritim aletine ait olduğunu bulmaları istenir. Etkinliğin ardından öğretmen çocuklara çeşitli bilmece sorar. Cevabı bulmakta zorlanılan bilmeceelerde çeşitli ipuçları verilerek rehber olunur.

Yol üstünde kırmızı bohça. **(Domates)**

Bir bacağı var birde şapkam. **(Mantar)**

Uykuyu çok sever, mır mır diye gezer. **(Kedi)**

Dala yuva yapar, cik cik der kanat çırpır. **(Kuş)**

MATERYALLER: Hediye paketleri, kalp şekilleri

DEĞERLENDİRME

- Paketi açarken heyecanlandınız mı?
- Paketin içinden ne çıktı?
- Bilmecelelerin cevaplarını bulmada zorlandınız mı?

UYARLAMA

ETKİNLİK PLANI

ETKİNLİK ADI: SONRA NE OLMUŞ?-MİNDER KAPMACA

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

DİL GELİŞİMİ

25-30. 2. Anlaşılır şekilde konuşur.

25-30. 5. Basit cümlelerde zamirleri kullanır.

BİLİŞSEL GELİŞİM

31-36. 1. Neden-sonuç ilişkisi kurar.

ÖĞRENME SÜRECİ

SONRA NE OLMUŞ?

Çocuklar yarım ay şeklinde otururlar. “Dedemin Sakalı” adlı tekerleme hep birlikte söylenir.

Altı kere altı otuz altı.

Dedemin sakalı yolda kaldı.

Sakalını aldı dereye attı.

Dedem sakalsız kaldı.

Tekerlemenin ardından öğretmen bir hikâye anlatacağını, dikkatle dinlemelerini söyler.

“Arda arkadaşıyla evlerinin bahçesinde yakalamaca oynuyordu. Arda’nın ayağı bir taşa takıldı ve yere düştü. Canı çok acıdı. Aras yanına koştu. Arda’nın dizinin kanadığını görünce ağlamaya başladı.”

Hikâye burada bırakılır ve “Sonra ne olmuş olabilir? Sizce Arda ne yapmalı? Siz böyle bir durumda olsaydınız ne yapardınız?” gibi sorular sorularak hikâyenin sonu çocuklarla birlikte tamamlanır.

MİNDER KAPMACA

Çocuklar oyun alanına alınır. Minder kapmaca oyunu oynanacağı açıklanır. Çocuk sayısından bir eksik minder oyun alanının zeminine belirli aralıklara dizilir. Hareketli bir müzik eşliğinde minderler arasında dans edilir. Bir süre minderlerin arasında dans ettikten sonra müzik kapatılır. Çocuklar bir minder kaparak üzerine oturur. Çocukların arasından minder kapamayıp ayakta kalan çocuk oyun dışına alınır ve yeniden müzik açılır. Onlar dans ederken bir minder daha eksiltir. Oyun bu şekilde tek bir galip kalana kadar her turda bir minder çıkarılarak devam ettirilir.

MATERYALLER: Minderler

GÜVENLİK ÖNLEMİ: Minder kapma sırasında çocukların birbirine çarpmamaları için dikkat edilir.

DEĞERLENDİRME

- Arda’ya ne olmuştu?
- Siz hiç düştünüz mü?
- Minder kapmaca oyunu eğlenceli miydi?

UYARLAMA

GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Kurum Adı:

Tarih: 29.02.2024

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu

- **Geliş**

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Güne başlangıç)**

- **Etkinlik Zamanı**

"Ceviz Adam" isimli etkinlik

Serbest Oyun

Ara Öğün

"Öt Kuşum Öt" isimli etkinlik

Bahçe Zamanı

- **Öğle**

Serbest Oyun/Dinlenme

- **Etkinlik Zamanı**

"Daire" isimli etkinlik

"Saç, Burun, Kulak" isimli etkinlik

Ara Öğün

Bahçe Zamanı

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Günü değerlendirme)**

- **Serbest Oyun**

Ayrılış

ETKİNLİK PLANI

ETKİNLİK ADI: CEVİZ ADAM-ÖT KUŞUM ÖT

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

SOSYAL-DUYGUSAL GELİŞİM

31-36.1. Yaşıtlarıyla birlikte oyun oynar.

31-36.2. Grup içi konuşmalara katılır.

BİLİŞSEL GELİŞİM

31-36.7. Basit ritim kalıplarını tekrar eder.

31-36.8. Basit şarkıları ezberler.

ÖĞRENME SÜRECİ

CEVİZ ADAM

Öğretmen çocukları müzik ile karşılar. Çocuklarla birlikte dans eder. Çocuklar dans ederken öğretmen yönergeler verir. “Şimdi kedi gibi dans edelim. Şimdi de balık gibi dans edelim.” der. Yönergeler çeşitlendirilerek dans etmeye devam edilir. “Haydi şimdi farklı bir çalışma yapalım.” yönergesiyle el ele tutuşulup halka olunur. Önce basit ritim çalışmaları yaptırılır. Eller, ayaklar, parmaklar kullanılarak ritim tutulur. Daha sonra hep birlikte “Ceviz Adam” adlı şarkı söylenir.

CEVİZ ADAM

Ceviz adam şip şap şap.

Burnu uzun lu lu lu.

Kaşı keman gıy gıy gıy.

Saçı rüzgâr vü vü vü.

Karnı davul güm güm güm.

Bize güler hah hah hah.

(Anonim)

ÖT KUŞUM ÖT

Çocuklar oyun alanına alınır. “Öt Kuşum Öt” adlı oyunun kuralları açıklanır. Çocuklardan biri sayışma ile ebe seçilir. Ebenin gözleri bağlanır. Yanına bir arkadaşı gelir. Ebe arkadaşına “Öt kuşum öt” der. Ebenin karşısında duran arkadaşı cik cik diye öter. Ebenin onu sesinden tanıması istenir. Bilemediğinde ipuçları verilerek arkadaşını bulması için rehberlik edilir.

MATERYALLER: Göz bandı

DEĞERLENDİRME

- Bugün hangi etkinlikleri yaptık?
- Ritimleri nasıl oluşturduk?
- Şarkımızda vücudumuzun hangi bölümlerinin adı geçiyor?

UYARLAMA

ETKİNLİK PLANI

ETKİNLİK ADI: DAİRE-SAÇ, BURUN, KULAK

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

BİLİŞSEL GELİŞİM

25-30.1. Art arda verilen üç yönergeyi yerine getirir.

SOSYAL-DUYGUSAL GELİŞİM

25-30.4. Basit kurallara uyar.

31-36.1. Yaşlılarıyla birlikte oyun oynar.

ÖĞRENME SÜRECİ

DAİRE

Çocuklarla birlikte çember şeklinde ayakta durulur. “Küçük Daire, Büyük Daire” adlı parmak oyunu önce öğretmen tarafından birkaç kere söylenir. Ardından çocuklara tekrar ettirilerek öğretilir.

KÜÇÜK DAİRE BÜYÜK DAİRE

Büyük daire elimizde, (Kollar birleştirilir, gövde hizasında pota şeklinde tutulur.)

Dön dönelim! (Etrafında dönülür.)

Büyük daire başımızın üstünde, (Kollar başın yukarısında birleştirilir.)

Dön dön dönelim! (Etraflarında dönülür.)

Büyük daire pat dedi, düştü yere, (El çırpılır.)

Vah vah vah! (Dizlere vurulur.)

Küçük daire elimizde, (İki elin parmak uçları birleştirilir, ellere top şekli verilir.)

Dön dön dönelim! (Etrafında dönülür.)

Küçük daire başımızın üstünde, (Parmak uçları birleştirilir, başın üzerine konur.)

Küçük daire pat dedi, düştü yere. (El çırpılır.)

Vah vah vah! (Dizlere vurulur.)

Çocuklar çalışma masalarına alınır. El işi kâğıdından hazırlanan daire şekilleri ve A4 kâğıtları çocuklara dağıtılır. Çocuklardan daire şekillerini A4 kâğıdına yapıştırmaları istenir. Daire şeklini kullanarak boya kalemleri ile resim yapmalarına rehberlik edilir.

SAÇ, BURUN, KULAK

Öğretmen çocukları iki gruba ayırarak karşılıklı oturtur. Ortalarına da birer top koyar. Oyunun kuralını anlatır. Öğretmen burun, saç, kulak gibi organları söyledikçe herkes o organı gösterir. Top dediğinde ortadaki topu en hızlı şekilde almaya çalışırlar. Alan çocuklar alkışlanır ve toplar tekrar ortaya konulur. Oyun çocuklar istediği sürece devam ettirilir. Her çocuğun topu alabilmesi için öğretmen rehberlik eder.

MATERYALLER: El işi kâğıdından hazırlanmış daire şekilleri

DEĞERLENDİRME

- Parmak oyununda hangi şeklin adı geçiyordu?
- Parmak oyunu eğlenceli miydi?
- Oyunumuzun kuralı neydi?

UYARLAMA

