

## NİSAN AYI EĞİTİM PLANI

OKUL ADI:

AY: NİSAN

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.
- 25-30.4. 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 geçmişindeki olayları hatırlar.
- 31-36.7. Basit ritim kalıplarını tekrar eder.
- 31-36.8. Basit şarkıları ezberler.

### DİL GELİŞİMİ

- 25-30.1. Çoğul ekini kullanır.
- 25-30.2. Anlaşılır şekilde konuşur.
- 25-30.4. Üç ve daha fazla sözcüklü cümleler kurar.
- 25-30.8. Nesneleri isterken isimlerini söyler.
- 25-30.9. Anlatılan öyküyü dinler.
- 31-36.1. İki basit cümleyi birleştirir.
- 31-36.2. Resimde gördüğü olayları anlatır.
- 31-36.4. Çevresindeki ya da öyküdeki olayları dramatize eder.
- 31-36.5. Açık uçlu sorular sorar.

### SOSYAL-DUYGUSAL GELİŞİM

- 25-30.1. Oyun arkadaşını 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.
- 31-36.1. Modele bakarak yuvarlak çizgi çizer.
- 31-36.6. Tüp şeklindeki nesneleri işlevine uygun olarak sıkar.

### KABA MOTOR

- 25-30.4. Düz ve belirli bir hat üzerinde geriye doğru yürür.  
25-30.2. Topu hedefe atar.  
31-36.1. Parmak uçlarında birkaç adım atar.  
31-36.3. Belirli bir uzaklığı (ortalama 15-20 cm) atlayarak geçer.  
31-36.5. Kendisine doğru atılan topu yakalamak için kollarını uzatır.  
31-36.8. Pedal çevirir.  
31-36.9. Tek ayak üzerinde sıçrar.

#### **KAVRAMLAR**

**Zıt:** Aynı-farklı-benzer  
**Sayı/sayma:** 4 rakamı  
**Konum:** Önde-Arkada  
**Duygu:** Mutlu-üzgün  
**Renk:** Kırmızı-sarı, mavi  
**Miktar:** Parça-bütün  
**Şekil:** Dikdörtgen

#### **DEĞERLENDİRME**

**Çocuk Açısından:**

**Program Açısından:**

**Öğretmen Açısından:**

## GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Kurum Adı:

Tarih: 01.04.2024

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu

- **Geliş**

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Güne başlangıç)**

- **Etkinlik Zamanı**

“Araba Nerede Gider?” isimli etkinlik

Serbest Oyun

Ara Öğün

“Benim Taşıtım” isimli etkinlik

Bahçe Zamanı

- **Öğle**

Serbest Oyun/Dinlenme

- **Etkinlik Zamanı**

“Araba Sürelim” isimli etkinlik

“Karganın Cevizi Nerede?” isimli etkinlik

Ara Öğün

Bahçe Zamanı

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Günü değerlendirme)**

- **Serbest Oyun**

Ayrılış

## ETKİNLİK PLANI

**ETKİNLİK ADI:** ARABA NEREDE GİDER-BENİM TAŞITIM

### GELİŞİM GÖSTERGELERİ

#### SOSYAL-DUYGUSAL GELİŞİM

25-30.3. Kendine ait nesneleri paylaşır.

31-36.1. Yaşlılarıyla birlikte oyun oynar.

#### İNCE MOTOR

25-30.2. Model olunduğunda dik çizgi çizer.

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

### ÖĞRENME SÜRECİ

#### ARABA NEREDE GİDER?

Çocuklar minderlere otururlar. Bir gün öncesinde çocuklardan getirmeleri istenilen oyuncak arabalar zemine yerleştirilir. Araba, kamyon, motor gibi araçların karada gittiği bilgisi verilir. Çocuklar sırayla arabaların yanına çağrılır. Sırası gelen çocuk arabaların içerisinden kendisininkini alarak arkadaşlarına gösterir ve yerine tekrar oturur. Tüm çocuklar arabalarını aldıktan sonra öğretmenin daha önceden renkli bant ile hazırladığı araba yolunda sürerler. Oyun sırasında çocuklar gözlemlenir. Zaman zaman oyuncakları paylaşma konusuna vurgu yapılır.

#### BENİM TAŞITIM

Çocuklar çalışma masalarına alınır. Boş meyve suyu kutusu ya da ilaç kutusu her bir çocuğa verilir. Çocukların el işi kâğıdı ile kutuları kaplamaları için rehberlik edilir. Masaya yerleştirilen artık materyaller ile araba tamamlanır. Tamamlanan arabalar evlere gönderilmek üzere uygun bir alana yerleştirilir.

Sanat etkinliğinin ardından konuyla ilgili çalışma sayfası dağıtılır. **“Filiz ve Ediz arabalarını yarıştıyor, sizce kim kazanır? Filiz’in kullandığı araba ne renk? Ediz’in kullandığı araba ne renk?”** yönergeleri çalışılır.

**MATERYALLER:** Boş meyve suyu veya ilaç kutuları, artık materyaller, renkli bant

#### DEĞERLENDİRME

- Arabalarla neler yaptık?
- İlaç kutularıyla neler yaptık?
- Oyuncağınızı paylaşmak size nasıl hissettirdi?

#### UYARLAMA

## ETKİNLİK PLANI

**ETKİNLİK ADI:** ARABA SÜRELİM-KARGANIN CEVİZİ NEREDE?

### GELİŞİM GÖSTERGELERİ

#### BİLİŞSEL GELİŞİM

25-30.2. Çeşitli rollere girerek oyun oynar.

#### SOSYAL-DUYGUSAL GELİŞİM

25-30.4. Basit kurallara uyar.

31-36.1. Yaşlılarıyla birlikte oyun oynar.

### ÖĞRENME SÜRECİ

#### ARABA SÜRELİM

Çocuklar yarım ay şeklinde düzenlenen sandalyelerin önünde dururlar. “Araba Sürelim” adlı parmak oyununu öğretmen birkaç kere söyler. Ardından çocuklarla tekrarlanarak öğretilir.

##### ARABA SÜRELİM

Haydi, arabaya binelim. (Ayakta duran bütün çocuklar sandalyelerine otururlar.)

Koltuğa kurulalım.

Çevirelim anahtarı. (Burun sağa sola çevrilir.)

Arabayı çalıştıralım

Sonra gaza basalım. (Sağ ayakla gaza basıyormuş gibi yapılır.)

Çevirelim direksiyonu. (Ellerle direksiyon çevirme hareketi yapılır.)

Tekerlekler dönmeye başladı. (Eller birbirinin etrafında döndürmeye başlanır.)

Önce yavaş sonra hızlı... (Eller birbirinin etrafında önce yavaş yavaş sonra hızlı hızlı çevrilir.)

(Seçkin TABAR)

#### KARGANIN CEVİZİ NEREDE?

Çocuklar el ele tutuşup halka olurlar. Bir çocuk karga olur ceviz olarak eline bir Lego alır. Diğer çocuklar, uyuyormuş gibi yaparak gözlerini yumarlar. Yalnız bir elleri avuç içi açık olacak şekilde yandadır. Karga cevizle arkadaşlarının arasında dolaşırken, cevizi (Legoyu) bir arkadaşının eline bırakır ve yerine oturmak üzere kaçır. Yerine ulaşınca kadar yakalanmazsa kurtulur. Eline ceviz konulan çocuk kargayı yakalayamazsa kendisi bir sonraki oyun için karga olur.

**MATERYALLER:** Lego

#### DEĞERLENDİRME

- Parmak oyununda hangi aracı sürdük?
- Arabanın tekerlekleri nasıl dönüyordu?
- Siz de ceviz sever misiniz?

#### UYARLAMA



## GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Kurum Adı:

Tarih: 02.04.2024

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu

- **Geliş**

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Güne başlangıç)**

- **Etkinlik Zamanı**

“Gökyüzünde Gidenler” isimli etkinlik

Serbest Oyun

Ara Öğün

“Yapbozları Tamamlayalım” isimli etkinlik

Bahçe Zamanı

- **Öğle**

Serbest Oyun/Dinlenme

- **Etkinlik Zamanı**

“Uçak Olduk” isimli etkinlik

“Renkli Uçaklar” isimli etkinlik

Ara Öğün

Bahçe Zamanı

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Günü değerlendirme)**

- **Serbest Oyun**

Ayrılış

## ETKİNLİK PLANI

**ETKİNLİK ADI:** GÖKYÜZÜNDE GİDENLER-YAPBOZLARI TAMAMLAYALIM

### GELİŞİM GÖSTERGELERİ

#### BİLİŞSEL GELİŞİM

25-30.2. Çeşitli rollere girerek oyun oynar.

#### DİL GELİŞİMİ

31-36.1. İki basit cümleyi birleştirir.

31-36.2. Resimde gördüğü olayları anlatır.

### ÖĞRENME SÜRECİ

#### GÖKYÜZÜNDE GİDENLER

Çocuklarla sohbet çemberi oluşturulur. Çocuklara çeşitli uçak görselleri gösterilerek incelemelerine fırsat verilir. “Daha önce uçak gördünüz mü? Uçak ile seyahat ettiniz mi? Uçağı kullanan kişiye ne denir?” vb. sorular yöneltilerek uçak hakkında sohbet edilir. Uçak, helikopter gibi araçların gökyüzünde gittiği bilgisi verilir. Sohbetin ardından “Tombul Uçak” adlı parmak oyunu çocuklarla tekrarlayarak öğretilir.

##### TOMBUL UÇAK

Ben tombul bir uçağım. (Sağ elin içi sol elin üzerine konur.)

Göklere havalanırım. (Eller ilk şekliyle yukarı doğru itilir.)

Uçarak dolaşırım. (Ellerle uçuş hareketi yapılır.)

Bulutların altından. (Eller alttan, üstten aynı şekilde geçer.)

Üstünden geçerim.

Yavaşça yere inerim. (Eller yere indirilir.)

(Anonim)

#### YAPBOZLARI TAMAMLAYALIM

Öğretmen daha önce hazırladığı uçak ve helikopter yapbozlarını oyun alanına karışık olarak yerleştirir. Çocuklar sayıları eşit olacak şekilde iki gruba ayrılır. Bir gruba uçak yapbozu, diğer gruba helikopter yapbozu verilir. Çocuklara yapbozları tamamlamaları için rehberlik edilir. Yapbozlar tamamlandıktan sonra değiştirilir. Bu sefer uçak yapan grup helikopter yapbozunu, helikopter yapan grup da uçak yapbozunu tamamlar.

**MATERYALLER:** Uçak görselleri, uçak ve helikopter yapbozları

#### DEĞERLENDİRME

- Uçaklar hangi hayvanlara benziyor? Neden?
- Uçağı kullanan kişiye ne ad verilir?
- Parmak oyunumuzun adı neydi?
- Hiç uçağı bindiniz mi?

#### UYARLAMA



## ETKİNLİK PLANI

**ETKİNLİK ADI:** UÇAK OLDUK-RENKLİ UÇAKLAR

### GELİŞİM GÖSTERGELERİ

#### BİLİŞSEL GELİŞİM

25-30-2. Çeşitli rollere girerek oyun oynar.

#### SOSYAL-DUYGUSAL GELİŞİM

25-30.4. Basit kurallara uyar.

31-36.1. Yaşlılarıyla birlikte oyun oynar.

#### İNCE MOTOR

25-30.2. Model olunduğunda dik çizgi çizer.

31-36.1. Modele bakarak yuvarlak çizgi çizer.

### ÖĞRENME SÜRECİ

#### UÇAK OLDUK

Çocuklarla birlikte bahçeye çıkılır. “Uçak” adlı oyunu oynayacakları söylenerek oyunun kuralları hakkında bilgi verilir. Sayışma yapılarak bir ebe seçilir. Diğer çocuklar uçak taklidi yaparak ebeden kaçar. Ebe, kaçan çocukları yakalamaya çalışır. Ebelenmek üzere olan çocuk “Uçak” diyerek kolları açık şekilde hareketsiz kalırsa kilitlenmiş olur ve ebelenmekten kurtulur. Bu defa ebe, diğer çocuklara yönelerek onları yakalamaya çalışır. Hareketsiz kalan çocuğun tekrar hareket edebilmesi için serbest olan çocuklardan birinin bu çocuğun kolunun altından geçmesi gerekir. Çocukların hepsi uçak şeklinde donup kaldıysa kilitlenmiş sayılmazlar ve ebe istediği kişiyi ebeleme hakkını elde eder. Çocuklardan kime dokunursa yeni ebe o olur. Oyun bu şekilde çocukların ilgileri doğrultusunda devam eder.

#### RENKLİ UÇAKLAR

Çocuklar çalışma masalarına alınır. Üzerinde renksiz uçak resmi olan kâğıtlar dağıtılır. Renkli el işi kâğıtları masalara yerleştirilir. Çocuklar istedikleri bir renk el işi kâğıdını seçerler. El işi kâğıdından küçük parçalar yırtıp uçağın içine yapıştırırlar. Tamamlanan çalışmalar panoya asılarak sergilenir.

Konuyla ilgili çalışma sayfası dağıtılır. “Gökyüzünde uçak ve helikopterler gezintiye çıkmış, hangisinde olmak isterdiniz? Küçük olan helikopter ve uçağı yuvarlak (O) içine alalım. Büyük olanları çizerek büyük buluta götürelim.” yönergeleri çalışılır.

**MATERYALLER:** Renksiz uçak resimleri, renkli el işi kâğıtları

**GÜVENLİK ÖNLEMİ:** Bahçe oyununda oluşabilecek kazalara karşı gerekli uyarılar yapılır ve önlemler alınır.

#### DEĞERLENDİRME

- Oyunumuzu nerede oynadık?
- Oyunda ne olduk?
- Donduğumuzda tekrar hareket edebilmemiz için ne yapılıyordu?
- Uçağınızı hangi renk yaptınız?

#### UYARLAMA



## GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Kurum Adı:

Tarih: 03.04.2024

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu

- **Geliş**

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Güne başlangıç)**

- **Etkinlik Zamanı**

“Oyuncakları Paylaşalım” isimli etkinlik

Serbest Oyun

Ara Öğün

“Suda Ne Gider?” isimli etkinlik

Bahçe Zamanı

- **Öğle**

Serbest Oyun/Dinlenme

- **Etkinlik Zamanı**

“Taşıtları Bulalım” isimli etkinlik

“Gemi” isimli etkinlik

Ara Öğün

Bahçe Zamanı

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Günü değerlendirme)**

- **Serbest Oyun**

Ayrılış

## ETKİNLİK PLANI

**ETKİNLİK ADI:** OYUNCAKLARI PAYLAŞALIM-SUDA NE GİDER?

### GELİŞİM GÖSTERGELERİ

#### SOSYAL-DUYGUSAL GELİŞİM

- 31-36.2. Grup içi konuşmalara katılır.
- 25-30.3. Kendine ait nesneleri paylaşır.
- 25-30.1. Oyun arkadaşını seçer.

#### DİL GELİŞİMİ

- 25-30.2. Anlaşılır şekilde konuşur.

### ÖĞRENME SÜRECİ

#### OYUNCAKLARI PAYLAŞALIM

Öğretmen ve çocuklar hep birlikte yarım ay şeklinde yere otururlar. Bir gün önce çocuklardan kendilerine ait bir oyuncak getirmeleri istenir. Her çocuk önüne oyuncağını koyar. Çocuklardan sıra ile evden getirdikleri oyuncakları tanıtmaları istenir. Daha sonra getirdikleri oyuncakları kimle oynamak istedikleri sorulur. Seçtikleri arkadaşları ile birlikte oynamaları için yönlendirilir. Zaman zaman oyunlarına katılıp çocuklar gözlemlenir.

#### SUDA NE GİDER?

Öğretmen deniz taşıtlarıyla ilgili bir sohbet başlatır. Deniz taşıtlarının isimleri ve özellikleriyle ilgili konuşulur. “Hiç gemiye bindiniz mi? Gemiye kimler kullanır?” vb. sorular sorarak çocukların bilgileri sorgulanır. Gemi, kayık gibi araçların suda gittiği bilgisi verilir. Sohbetin ardından “Gemi” adlı tekerleme birkaç kere çocuklarla beraber söylenir.

##### GEMİ

Beyaz gemi,  
Nerde dümeni,  
Martılar uçuyor,  
Verin şu yemi,  
Martı turp yer mi?  
Yemez yemez,  
Bu oyun sürmez...

**MATERYALLER:** Çocukların kendilerine ait bir oyuncak

#### DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- Deniz taşıtlarının isimleri nedir?
- Hiç gemiye bindiniz mi?

#### UYARLAMA

## ETKİNLİK PLANI

**ETKİNLİK ADI:** TAŞITLARI BULALIM-GEMİ

### GELİŞİM GÖSTERGELERİ

#### DİL GELİŞİMİ

- 31-36.1. İki basit cümleyi birleştirir.  
31-36.5. Açık uçlu sorular sorar.  
31-36.2. Resimde gördüğü olayları anlatır.

#### BİLİŞSEL GELİŞİM

- 31-36.4. Yakın geçmişindeki olayları hatırlar.

### ÖĞRENME SÜRECİ

#### TAŞITLARI BULALIM

Çocuklarla sohbet çemberi oluşturulur. Çeşitli taşıtlara ait görsellerin olduğu kartlar zemine yerleştirilir. Kartlar tek tek çocuklara gösterilerek üzerindeki taşıtın adı ve nerede gittiği sorulur. Verilen cevaplar dinlenerek sohbet edilir. Deniz, hava ve kara taşıtları ile ilgili bilmeceler sorulur. Cevapları alınır.

Dumanı tüter, isterse gider.

Balık değildir, denizde yüzer. **(Gemi)**

Altında dört teker,

Üstünde yük çeker. **(Araba)**

Dörtten fazla tekerleği var,

Uzun yola hep gider,

Hasret çekenleri kavuşturur. **(Otobüs)**

İki tekerleği var,

İnsanı biraz yorar.

Sakin araba sanmayın,

Bambaşka bir adı var. **(Bisiklet)**

Havada gider, askerler biner,

Uçak gibidir, pervanesi döner. **(Helikopter)**

Havalarda dolaştırır,

Yolcuları hızla ulaştırır. **(Uçak)**

#### GEMİ

Çocuklar sandalyelerine otururlar. “Gemi” adlı tekerleme hep birlikte söylenerek tekrar edilir. Ardından konu ile ilgili çalışma sayfası dağıtılır. “**Ediz, Filiz’e gemi ile ilgili bir şey soruyor. Sizce ne soruyor olabilir? Gemiye istediğimiz renklere boyayarak renklendirelim.**” yönergeleri çalışır.

**MATERYAL:** Taşıtlara ait görsellerin olduğu kartlar

#### DEĞERLENDİRME

- Bilmeceler hangi araçlar ile ilgiliydi?
- Bilmecelerin cevaplarını bulmak zor oldu mu?
- Çalışmada hangi aracı boyadık?

#### UYARLAMA



## GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Kurum Adı:

Tarih: 04.04.2024

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu

- **Geliş**

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Güne başlangıç)**

- **Etkinlik Zamanı**

“Sağlıklı Yiyecekler” isimli etkinlik

Serbest Oyun

Ara Öğün

“Beslenme Türküsü” isimli etkinlik

Bahçe Zamanı

- **Öğle**

Serbest Oyun/Dinlenme

- **Etkinlik Zamanı**

“Zıplayan Top” isimli etkinlik

“Kukla Nerede?” isimli etkinlik

Ara Öğün

Bahçe Zamanı

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Günü değerlendirme)**

- **Serbest Oyun**

Ayrılış

## ETKİNLİK PLANI

**ETKİNLİK ADI:** SAĞLIKLI YİYECEKLER-BESLENME TÜRKÜSÜ

### GELİŞİM GÖSTERGELERİ

#### BİLİŞSEL GELİŞİM

31-36.2. Nesneleri birden fazla özelliğine göre sınıflar.

#### İNCE MOTOR

25-30.3. Nesneleri belirli bir hat üzerinde yan yana dizer.

#### SOSYAL-DUYGUSAL GELİŞİM

31-36.4. Grupla şarkı söyler.

### ÖĞRENME SÜRECİ

#### SAĞLIKLI YİYECEKLER

Çocuklarla el ele tutuşulup halka olunur ve eller bırakılır. Çocuklardan birinin eline top verilir. Müzik açılır. Topu elden ele geçirmeleri istenir. Müzik durduğunda top kimin elindeyse o çocuğun en sevdiği meyve veya sebze adını söylemesi istenir. Oyunda tüm çocukların söz almalarına dikkat edilir. Daha sonra çocuklar oldukları yere otururlar. Her çocuğa plastik tabak dağıtılır. Zemine sağlıklı ve sağlıksız yiyecek resimleri yerleştirilir. Çocuklar bu yiyeceklerin arasından sağlıklı olanları bulup tabaklarına yapıştırırlar. Her çocuk kendi tabağını tamamladıktan sonra tabağına yapıştırdığı yiyecekleri arkadaşlarına anlatması için rehberlik edilir.

#### BESLENME TÜRKÜSÜ

Çocuklar yarım ay şeklinde düzenlenen sandalyelere otururlar. “Beslenme Türküsü” adlı şarkı önce öğretmen tarafından birkaç kere söylenir. Sonra çocuklara tekrar ettirilerek öğretilir.

##### BESLENME TÜRKÜSÜ

Abur cubur abur cubur,  
Abur cubur yemem.  
Hep tıknıp durmam.  
Midemi yormam.  
Bellidir öğünüm.  
Hoş geçer günüm.  
Abur cubur abur cubur,  
Abur cubur yemem.  
Bu yenir mi demem.  
Yemek de seçmem.  
Annem ne yapmışsa,  
Yerim iştahla.  
Abur cubur abur cubur,  
Abur cubur yemem.  
(Anonim)

**MATERYALLER:** Plastik tabak, yapıştırıcı, yiyecek resimleri

#### DEĞERLENDİRME

- Hangi yiyecekler sağlıksızdır?
- Hangi yiyecekler sağlıksızdır?
- Neden sağlıklı beslenmeliyiz?
- Şarkımız eğlenceli miydi?

#### UYARLAMA



## ETKİNLİK PLANI

**ETKİNLİK ADI:** ZIPLAYAN TOP-KUKLA NEREDE

### GELİŞİM GÖSTERGELERİ

#### BİLİŞSEL GELİŞİM

25-30.2. Çeşitli rollere girerek oyun oynar.

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

#### ZIPLAYAN TOP

Çocuklarla oyun alanına geçilir. “Zıplayan Top” adlı oyunu oynayacakları, oyundaki topun kendileri olacağı söylenir. Çocuklar oyun için ikiye eş olurlar. Eşlerden biri çömelir, top olur. Diğer de bir elini top olan eşinin başına koyar. Oyun sırasında top olan çocuk zıplarken eşi de elini çekmemeli ve topu kendisi zıplatıyor gibi yapmalıdır. Öğretmenin vereceği yönergelerle göre top zıplatılır. “Top 4 kere zıplasın, 3 kere zıplasın, vb.” yönergeler bir süre söylendikten sonra eşler yer değiştirir. Yönergeler tekrarlanarak oyuna devam edilir.

#### KUKLA NEREDE?

“Hop hop hoplarınız,

Zıp zıp zıplarız,

El ele tutuşup halka yaparız.” Tekerlemesi ile halka olunup yere oturulur. Bir kukla ve kutu ile çocukların dikkati çekilir.

Kukla, kutunun altına, üstüne, içine, dışına, önüne ve arkasına konularak çocuklardan kuklanın konumunu söylemesi istenir. “Siz de bu kuklanın yerine geçmek ister misiniz?” diye sorulur. İstekli olan çocuklara yönergelerle uygun olarak sınıf içerisinde konum almaları istenir. (Masanın altı, pencerenin önü, dolabın yanı, sandalyenin üstü, vb.).

Etkinliğin ardından çocuklar sandalyelerine otururlar. Çalışma sayfası dağıtılır. **“Filiz ve Ediz zıplayarak dubaya ulaşmaya çalışıyor. En arkada olan çocuğu yuvarlak (O) içine alalım. En önde olan çocuğu çizerek duba ile eşleştirelim.”** yönergeleri çalışılır.

**MATERYALLER:** Bir tane kukla, bir tane kutu

#### DEĞERLENDİRME

- Oyunumuzda ne olduk?
- Top olmak eğlenceli miydi?
- Kukla ile hangi kavramları tekrarladık?

#### UYARLAMA



## GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Kurum Adı:

Tarih: 05.04.2024

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu

- **Geliş**

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Güne başlangıç)**

- **Etkinlik Zamanı**

"Basket" isimli etkinlik

Serbest Oyun

Ara Öğün

"Doğa Olayları" isimli etkinlik

Bahçe Zamanı

- **Öğle**

Serbest Oyun/Dinlenme

- **Etkinlik Zamanı**

"Ahtapotumun Kolları" isimli etkinlik

"Söyleyelim Eğlenelim" isimli etkinlik

Ara Öğün

Bahçe Zamanı

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Günü değerlendirme)**

- **Serbest Oyun**

Ayrılış

## ETKİNLİK PLANI

**ETKİNLİK ADI:** BASKET-DOĞA OLAYLARI

### GELİŞİM GÖSTERGELERİ

#### KABA MOTOR

25-30.2. Topu hedefe atar.

#### SOSYAL-DUYGUSAL GELİŞİM

31-36.1. Yaşlılarıyla birlikte oyun oynar.

### ÖĞRENME SÜRECİ

#### BASKET

Çocuklar oyun alanına alınır. Hepsinin arka arkaya sıra olmaları sağlanır. Atış için bir çizgi belirlenir. Çizginin 3 metre ilerisine bir sepet yerleştirilir. Sırayla çocukların eline verilen topu hedefe atmaları istenir. Topu hedefe atmayı başaran çocuk alkışlanır, diğer çocuklar “baskeeeeet” derken topu hedefe atan çocuk motive edilir.

#### DOĞA OLAYLARI

Çocuklarla halka oluşturup yere oturulur. “Şimdi bir oyun oynayalım.” diyerek yağmur, şimşek, kar ve dolu oyununun kuralları çocuklara anlatılır ve oyuna başlanır.

Yağmur denilince ellerle dize vurulur, şimşek denilince el çırpılır, rüzgâr denilince eller birbirine sürtülür ve ağızdan rüzgâr sesi çıkarılır, dolu denilince eller göğüs üzerine vurulur. Çocuklara karışık olarak yağmur, dolu, rüzgâr, şimşek yönergeleri verilir. Şaşıran çocuk oyundan çıkarak sandalyesine oturur.

Etkinliğin ardından çocuklara konuyla ilgili çalışma sayfası dağıtılır. “Ediz’in arkasında sakladığı oyuncakları diğer oyuncaklar içerisinde bulalım, yuvarlak (O) içine alalım.” yönergesi çalışılır.

**MATERYALLER:** Top, sepet

#### DEĞERLENDİRME

- Hangi oyunları oynadık?
- Basket atarken zorlandınız mı?
- Topla başka hangi oyunları oynayabilirdik?

#### UYARLAMA

## ETKİNLİK PLANI

**ETKİNLİK ADI:** AHTAPOTUMUN KOLLARI-SÖYLEYELİM EĞLENELİM

### GELİŞİM GÖSTERGELERİ

#### SOSYAL-DUYGUSAL GELİŞİM

25-30.4. Basit kurallara uyar.

31-36.1. Yaşıtlarıyla birlikte oyun oynar.

#### İNCE MOTOR

25-30.1. Yumuşak malzemelerle şekiller oluşturur.

### ÖĞRENME SÜRECİ

#### AHTAPOTUMUN KOLLARI

Çocuklar sandalyelerine otururlar. Sınıf içi nesneler kullanılarak ritmik sayma çalışmaları yapılır. En son olarak bir ahtapot resmi gösterilerek kolları sayılır. Ahtapot hakkında basit ifadeler kullanarak bilgi verilir. Ardından **“Ahtapotumun Kolları”** adlı sanat etkinliği için gerekli malzemeler dağıtılır. Uygun yönergeler doğrultusunda çalışılır. Tamamlanan çalışmalar panoya asılarak sergilenir.

Ardından öğretmen internet ortamında ahtapot şarkısını çocuklara dinletir. Çocuklar müziğin ritmine uygun dans ederler.

#### SÖYLEYELİM EĞLENELİM

Çocuklarla el ele tutuşup halka olunur. “Ahtapot” adlı şarkı tekrarlanarak söylenir. Şarkının sözlerine uygun öykünmeler yapılır.

##### AHTAPOT ŞARKISI

Sekiz kolum var benim.

Bir de başım var benim.

Ahtapottur benim adım.

Kollarımla sarmalarım.

Kapanırım, açılırım, kıvrılırım, kaçarım.

(Anonim)

#### DEĞERLENDİRME

- Ahtapot nerede yaşar?
- Ahtapot ses çıkarır mı?
- Ahtapotun kaç kolu vardır?
- Şarkımızı beğendiniz mi?

#### UYARLAMA

08-12.04.2024  
ARA TATİL  
VE  
RAMAZAN BAYRAMI  
TATİLİ

## GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Kurum Adı:

Tarih: 15.04.2024

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu

- **Geliş**

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Güne başlangıç)**

- **Etkinlik Zamanı**

“Dört Rakamını Öğreniyoruz” isimli etkinlik

Serbest Oyun

Ara Öğün

“Boyama Yapalım” isimli etkinlik

Bahçe Zamanı

- **Öğle**

Serbest Oyun/Dinlenme

- **Etkinlik Zamanı**

“Kayıp 4” isimli etkinlik

“Sesli Dört” isimli etkinlik

Ara Öğün

Bahçe Zamanı

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Günü değerlendirme)**

- **Serbest Oyun**

Ayrılış

## ETKİNLİK PLANI

**ETKİNLİK ADI:** DÖRT RAKAMINI ÖĞRENİYORUZ-BOYAMA YAPALIM

### GELİŞİM GÖSTERGELERİ

#### BİLİŞSEL GELİŞİM

25-30.1 Tek basamaklı sayıları art arda söyler.

#### İNCE MOTOR

25-30.1. Yumuşak malzemelerle şekiller oluşturur.

### ÖĞRENME SÜRECİ

#### DÖRT RAKAMINI ÖĞRENİYORUZ

Panoya asılmış olan dört rakamına çocukların dikkati çekilir ve bu rakamın adının dört olduğu söylenir. Dört tane parmak gösterilerek sırayla sayma eylemi yapılır.

Çocuklara dört rakamı ile ilgili bir oyun oynanacağı söylenir, ezgili tekerleme eşliğinde birbiriyle aynı olan dört nesneyi getirip masaya koymaları gerektiği söylenir.

“Haydi, gel, haydi gel,  
Sayıları sayalım,  
Sınıftan dört nesne,  
Bulup masaya koyalım.”

#### BOYAMA YAPALIM

Çocuklar sandalyelerine otururlar. Üzerinde 4 rakamı bulunan boyama sayfaları dağıtılır. Masalara renkli krepon kâğıtları yerleştirilir. Çocuklar istedikleri renk krepon kâğıdından minik toplar yaparak 4 rakamın içine yapıştırırlar. Tamamlanan çalışmalar panoya asılarak sergilenir.

**MATERYALLER:** Kartondan hazırlanan 4 rakamı, üzerinde 4 rakamı olan boyama sayfaları, krepon kâğıtları

#### DEĞERLENDİRME

- Hangi rakamı öğrendik?
- Dört rakamından önce hangi rakamlar var?
- 4 rakamının içini ne ile renklendirdik?

#### UYARLAMA



## ETKİNLİK PLANI

**ETKİNLİK ADI:** KAYIP 4-SESLİ DÖRT

### GELİŞİM GÖSTERGELERİ

#### BİLİŞSEL GELİŞİM

25-30.1 Tek basamaklı sayıları art arda söyler.

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

#### DİL GELİŞİMİ

25-30.2. Anlaşılır şekilde konuşur.

#### KABA MOTOR

31-36.8. Pedal çevirir.

### ÖĞRENME SÜRECİ

#### KAYIP 4

Çocuklar minderlere yarım ay şeklinde otururlar. “Dört Nerede?” adlı tekerleme önce öğretmen tarafından birkaç kere söylenir. Ardından çocuklarla tekrar edilerek öğretilir.

##### DÖRT NEREDE?

Müzik çalıyor,

Rakamlar dans ediyor,

Bir... İki... Üç...

Sahnedede...

E hani dört nerede?

Tekerlemenin ardından çocuklara “Sizce 4 nerede olabilir?” sorusu sorulur. Cevaplar tek tek alınarak sohbet edilir.

#### SESLİ DÖRT

Çocuklar birbirine yakın olmayacak şekilde ayakta dururlar. Verilen yönergelere uygun şekilde hareketlerin yapılması için rehberlik edilir. (Dört kez alkışla, dört kez zıpla, dört kez havla, dört kez öt, dört kez pedal çevir vb.)

Hareketlerin ardından çalışma sayfası dağıtılır. “Kaç tane bisiklet var sayalım. 4 rakamının içini parmak boyası ile kırmızı renge boyayalım.” yönergeleri çalışılır.

#### DEĞERLENDİRME

- Yaptığımız etkinliklerin en çok hangisinde eğlendiniz?
- Tekerlememizde rakamlar ne yapıyordu?
- Bisiklet sürmeyi biliyor musunuz?

#### UYARLAMA



## GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Kurum Adı:

Tarih: 16.04.2024

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu

- **Geliş**

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Güne başlangıç)**

- **Etkinlik Zamanı**

“Topu At, Sayı Say” isimli etkinlik

Serbest Oyun

Ara Öğün

“Rakamları Sayalım” isimli etkinlik

Bahçe Zamanı

- **Öğle**

Serbest Oyun/Dinlenme

- **Etkinlik Zamanı**

“Hangi Taşıtın Sesi?” isimli etkinlik

“Haydi Deniz Yapalım” isimli etkinlik

Ara Öğün

Bahçe Zamanı

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Günü değerlendirme)**

- **Serbest Oyun**

Ayrılış

## ETKİNLİK PLANI

**ETKİNLİK ADI:** TOPU AT, SAYI SAY-SAY-SAY RAKAMLARI ÇİZELİM

### GELİŞİM GÖSTERGELERİ

#### SOSYAL-DUYGUSAL GELİŞİM

25-30.4. Basit kurallara uyar.

31-36.1. Yaşlılarıyla birlikte oyun oynar.

#### BİLİŞSEL GELİŞİM

25-30.1. Tek basamaklı sayıları art arda söyler.

### ÖĞRENME SÜRECİ

#### TOPU AT, SAYI SAY

Oyun etkinliği için çocuklar el ele tutuşup halka olurlar ve ellerini bırakırlar. Öğretmen, eline küçük bir top alır. Eline aldığı küçük topu belli bir sayıya kadar elinde atıp tutarak saydırır. Daha sonra herhangi bir çocuğa topu atar ve 1-5 arası bir rakam söyler. Çocuk ise öğretmenin söylediği rakam sayısı kadar topu saydırır. Çocuk saydırmayı tamamlayınca topu bir başka arkadaşına atar ve bir rakam adı söyler. Bu sefer yeni öğrenci arkadaşının söylediği rakam sayısı kadar topu saydırır. Oyun bu şekilde devam eder. Tüm çocukların katılımının sağlanmasına dikkat edilir.

#### RAKAMLARI SAYALIM

Çocuklar çalışma masalarına alınır. Masalara kartondan hazırlanan 1'den 4'e kadar rakamlar yerleştirilir. Çocuklarla birlikte 1'den 4'e kadar olan sayılar sayılır. Parmakları ile sayılan sayıları göstermeleri istenir. Çocuklara renkli ponponlar verilir, masaya yerleştirilmiş olan rakamların yanına sayı değeri kadar ponponu dizmeleri istenir. Ponponlar dizildikten sonra çocuklara "Hangi rakamın ponponları daha az/çok?" gibi sorular yöneltilir.

**MATERYALLER:** Top, kartondan hazırlanan rakamlar (1-4), ponponlar

#### DEĞERLENDİRME

- Kaça kadar saydık?
- Hangi rakamın ponponları daha çok?
- Hangi rakamın ponponları daha az?

#### UYARLAMA

## ETKİNLİK PLANI

**ETKİNLİK ADI:** HANGİ TAŞITIN SESİ?-HAYDİ DENİZ YAPALIM

### GELİŞİM GÖSTERGELERİ

#### BİLİŞSEL GELİŞİM

24-30.5. Varlıkların sesiyle resimlerini eşleştirir.

31-36.2. Nesneleri birden fazla özelliğine göre sınıflar.

31-36.3. Sorulduğunda zıt kavramları söyler

#### SOSYAL-DUYGUSAL GELİŞİM

25-30.4. Basit kurallara uyar.

31-36.2. Grup içi konuşmalara katılır.

### ÖĞRENME SÜRECİ

#### HANGİ TAŞITIN SESİ?

Çocuklar minderlerini alarak yere otururlar. Hava, kara ve deniz taşıtlarının olduğu resimler sınıf duvarına çocukların boy hizasında asılır. Çocuklara çeşitli taşıtlara ait sesler dinlettirilerek “Hangi taşıtın sesi?” olduğu sorulur. Duydukları sesin hangi araca ait olduğunu resimler üzerinde göstermeleri istenir. Etkinliğin ardından “Biz Şen Gemicileriz” adlı şarkı çocuklarla birlikte tekrarlanarak söylenir.

#### BİZ ŞEN GEMİCİLERİZ

Biz şen gemicileriz,

Ne hoş gezeriz.

Kaptan baba düdüğü çalar,

Durmaz gideriz.

Çıkırık-çakarak.

Çıkırık-çakarak.

Makara çekeriz.

Heyamola-heyamola sefer ederiz.

(Anonim)

#### HAYDİ DENİZ YAPALIM

Çocuklara masadaki yerlerine oturmaları için yardımcı olunur. Konuyla ilgili çalışma sayfası dağıtılır. “Sesini dinlediğimiz taşıtı bularak yuvarlak (O) içine alalım. Diğer taşıtların sesini çıkartarak taklidini yapalım.” yönergeleri çalışılır.

Çalışma sayfasının ardından “Basalım Çekelim, Denimizi Yapalım” adlı sanat etkinliği için gerekli malzemeler dağıtılır. Uygun yönergeler doğrultusunda çalışılır.

**MATERYALLER:** Minik ebatta sünger, parmak boyası

#### DEĞERLENDİRME

- Şarkımızın adı neydi?
- Sesin hangi araca ait olduğunu bulmaya çalışırken zorlandınız mı?
- En kolay hangi aracın sesini tanıdınız?
- En hızlı hangi araç gider?
- En yavaş hangi araç gider?

#### UYARLAMA



## GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Kurum Adı:

Tarih: 17.04.2024

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu

- **Geliş**

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Güne başlangıç)**

- **Etkinlik Zamanı**

“Tren Olalım” isimli etkinlik

Serbest Oyun

Ara Öğün

“Hızlı Yavaş” isimli etkinlik

Bahçe Zamanı

- **Öğle**

Serbest Oyun/Dinlenme

- **Etkinlik Zamanı**

“Kutuda ne Var?” isimli etkinlik

“Kamyonum Yük Taşır” isimli etkinlik

Ara Öğün

Bahçe Zamanı

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Günü değerlendirme)**

- **Serbest Oyun**

Ayrılış

## ETKİNLİK PLANI

**ETKİNLİK ADI:** TREN OLALIM-HIZLI YAVAŞ

### GELİŞİM GÖSTERGELERİ

#### BİLİŞSEL GELİŞİM

- 25-30.2. Çeşitli rollere girerek oyun oynar.  
31-36.2. Nesneleri birden fazla özelliğine göre sınıflar.  
31-36.3. Sorulduğunda zıt kavramları söyler.

#### DİL GELİŞİMİ

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

### ÖĞRENME SÜRECİ

#### TREN OLALIM

Öğretmen “Haydi çocuklar gelin arkama, sınıfımızda tren oluşturup gezelim.” der. Öğretmen her yanından geçtiği çocuğa trene katılması için işaret eder. Çocuklarla birlikte ara ara hızlı, ara ara yavaş tren temposunda sınıfta tur atılır. Zaman zaman istasyona gelindiği belirtilerek inmek isteyen iner, binmek isteyen biner. Çocukların ilgi süresine göre trencilik oyunu devam eder.

#### HIZLI YAVAŞ

Çocuklar çalışma masalarına alınır. Hızlı-yavaş kavramıyla ilgili çeşitli örnekler verilir. İki farklı taşıt resmini yan yana tutarak hangisinin hızlı hangisinin yavaş olduğu sorulur. Hızlı ve yavaş hareket eden taşıt, hayvan vb. örnekler verilir. Konuyla ilgili çalışma sayfası dağıtılır. “Resimdeki taşıtların adını söyleyelim. Yavaş giden taşıtın kutucuğunu sarı renge boyayalım. Hızlı giden taşıtın kutucuğunu kırmızı renge boyayalım.” yönergeleri çalışılır. Çalışmanın ardından yerde, topu hızlı ve yavaş yuvarlama çalışmaları yapılır.

**MATERYALLER:** Taşıtlara ait resimler

#### DEĞERLENDİRME

- Tren olmak eğlenceli miydi?
- Tren nasıl ses çıkarır?
- Hızlı ve yavaş gidene örnek verelim.

#### UYARLAMA



## ETKİNLİK PLANI

**ETKİNLİK ADI:** KUTUDA NE VAR?-KAMYONUM YÜK TAŞIR

### GELİŞİM GÖSTERGELERİ

#### DİL GELİŞİMİ

25-30.2. Anlaşılır şekilde konuşur.

25-30.8. Nesneleri isterken isimlerini söyler.

#### İNCE MOTOR

25-30.1. Yumuşak malzemelerle şekiller oluşturur.

### ÖĞRENME SÜRECİ

#### KUTUDA NE VAR?

Çocuklar minderlere otururlar. Öğretmen daha önce renkli el işi kâğıtlarıyla süslediği kutuyu alarak çocukların karşısına oturur. Kutunun içinde çeşitli taşıtlara ait resimler bulunur. (Resimler kenarlarından kesilip baş kısımlarından pipetlere tutturulur.)

Çocuklara “Bu kutunun içinde bazı taşıtlara ait resimler var. Şimdi kutunun içinden resimleri yavaş yavaş yukarı çıkaracağım. Resmin hangi taşıta ait olduğunu bulup sesini taklit edeceksiniz.” denir. Öğretmen resimlerden birinin pipetini tutup yavaş yavaş yukarı çeker. Çocuklar resmin görünen kısımlarına dikkatle bakarak tahmin etmeye çalışırlar. Tahminini söylemek isteyen çocuğun parmak kaldırarak söz hakkı istemesi gerektiği hatırlatılır. Resmin hangi taşıta ait olduğunu bulan oyunu kazanır.

#### KAMYONUM YÜK TAŞIR

Çocuklar sandalyelerine otururlar. “Arabam” adlı tekerleme çocuklarla birlikte birkaç kere söylenir.

##### ARABAM

Arabam geliyor, düdüğünü çalıyor.

Lastik patladı, şoför atladı.

İçindeki yolcuların ödü patladı, boom!

Tekerlemenin ardından “**Kamyonum Yük Taşır**” adlı sanat etkinliği için gerekli malzemeler dağıtılır. Uygun yönergeler doğrultusunda çalışılır. Tamamlanan çalışmalar panoda sergilenir.

**MATERYALLER:** Karton kutu, taşıtlara ait resimler, pipet, renkli krepon kâğıtları

#### DEĞERLENDİRME

- Kutunun içinde neler vardı?
- Taşıtların isimlerini bulmakta zorlandınız mı?
- Taşıtların seslerini çıkartırken eğlendiniz mi?
- Sanat etkinliğinde ne yaptık?

#### UYARLAMA



## GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Kurum Adı:

Tarih: 18.04.2024

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu

- **Geliş**

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Güne başlangıç)**

- **Etkinlik Zamanı**

“Renkli Arabalarımız” isimli etkinlik

Serbest Oyun

Ara Öğün

“Rakamı Duy, Daireyi Bul” isimli etkinlik

Bahçe Zamanı

- **Öğle**

Serbest Oyun/Dinlenme

- **Etkinlik Zamanı**

“Örüntü Yapalım” isimli etkinlik

“Hikâye Canlandırma” isimli etkinlik

Ara Öğün

Bahçe Zamanı

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Günü değerlendirme)**

- **Serbest Oyun**

Ayrılış

## ETKİNLİK PLANI

**ETKİNLİK ADI:** RENKLİ ARABALARIMIZ-RAKAMI DUY, DAİREYİ BUL

### GELİŞİM GÖSTERGELERİ

#### İNCE MOTOR

25-30.1. Yumuşak malzemelerle şekiller oluşturur.

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

#### SOSYAL-DUYGUSAL GELİŞİM

25-30.4. Basit kurallara uyar.

31-36.1. Yaşlılarıyla birlikte oyun oynar.

### ÖĞRENME SÜRECİ

#### RENKLİ ARABALARIMIZ

Çocuklar sandalyelerine oturtulur ve havlu kâğıt ruloları dağıtılır. Masalara renkli krepon kâğıtları yerleştirilir. Çocuklardan ruloları istedikleri renkteki krepon kâğıdıyla sarmaları istenir. Ardından öğretmen masalara değişik modellerde araba resimlerini yerleştirir. Her çocuk istediği araba kalıbını seçerek istediği renge boyar. Boyadıktan sonra rulonun üst kısmına yapıştırır. Tamamlanan çalışmalar sınıfın uygun bir alanında sergilenir.

Konuyla ilgili çalışma sayfası dağıtılır. **“Arabalarla aynı renkte olan dolmuşları çizerek eşleştirelim. İtfaiyeci, polis ve doktoru, gideceği yolun kesik çizgileri üzerinden çizerek araçlarına götürelim.”** yönergeleri çalışılır. Çalışmanın ardında acil durum araçları ile ilgili basit cümlelerle bilgi verilir.

#### RAKAMI DUY, DAİREYİ BUL

Zemine elektrik bandı ile dört tane büyük çember yapılır. Çemberlerin ortasına 1, 2, 3 ve 4 rakamları yazılır. Hareketli bir müzik açılır çocuklar serbest dans etmeye başlarlar. Öğretmen müziği durdurur ve bir rakam söyler. Çocuklar söylenen rakamın yazılı olduğu çemberin içine girmeye çalışır. Doğru zıplayan çocuklar alkışlanır. Oyun çocukların ilgileri süresince devam eder.

**MATERYALLER:** Krepon kâğıdı, havlu kâğıt rulosu, araba resimleri

#### DEĞERLENDİRME

- Sanat etkinliğinde neler yaptık?
- Arabanızı hangi renge boyadınız?
- Oyunumuzda hangi rakamları kullandık?

#### UYARLAMA

## ETKİNLİK PLANI

**ETKİNLİK ADI:** ÖRÜNTÜ YAPALIM-HİKÂYE CANLANDIRMA

### GELİŞİM GÖSTERGELERİ

#### BİLİŞSEL GELİŞİM

25-30.1. Tek basamaklı sayıları art arda söyler.

#### DİL GELİŞİMİ

31-36.4. Çevresindeki ya da öyküdeki olayları dramatize eder.

#### SOSYAL-DUYGUSAL GELİŞİM

31-36.2. Grup içi konuşmalara katılır.

31-36.4. Grupla şarkı söyler/dans eder.

### ÖĞRENİM SÜRECİ

#### ÖRÜNTÜ YAPALIM

Çocuklar arasından oynanacak oyun için sayışarak bir lider seçilir. Diğer çocukların boynuna 1’den 4’e kadar hazırlanan rakam kolyeleri takılır. Öğretmen “Bir müzik açacağım dans etmeye başlayacaksınız. Müziği durdurunca seçtiğimiz lider rakamlara bakarak arkadaşlarını 1, 2, 3, 4-1, 2, 3, 4 olacak şekilde yan sıraya koyacak.” der.

Hareketli bir müzik açılır ve çocuklar serbest bir şekilde dans etmeye başlar. Müzik durdurulunca lider, arkadaşlarını yan yana dizerek örüntüyü oluşturur. Doğru bir şekilde yaparsa arkadaşları tarafından alkışlanır. Yanlış olan varsa hep birlikte düzeltilir. Sonra yeni bir lider seçilir ve onun boynundaki kolye eski lidere takılır. Oyun tekrarlanır. Tüm çocuklar lider olacak şekilde oyuna devam edilir.

#### HİKÂYE CANLANDIRMA

Çocuklar yarım ay şeklinde düzenlenen minderlere oturur. “Tren” adlı parmak oyunu çocuklarla birlikte söylenir.

##### TREN

Cuf... cuff... cuff...

Tren köprüden geçiyor, (iki el üst üste öne ve arkaya hareket ettirilir.)

Yokuştan aşağı iniyor, (Parmaklar dirseğe konur ve aşağı doğru indirilir.)

Cuf... cuff... cuff...

Tren geriye dönüyor.

Yukarıya çıkıyor. (Parmaklar dirseğe doğru süratle çıkarılır.)

Tekerlemenin ardından öğretmen kitap köşesinden hikâye kitaplarından birini seçer ve çocukların karşısına oturur. Kitabı göstererek okuyacağı hikâyeyi dikkatle dinlemeleri istenir. Hikâyeyi okuduktan sonra hikâyede geçen olaylar ve kahramanları hakkında sohbet edilir. Ardından istekli olan çocuklara hikâyedeki kahramanların rolleri verilir. Hikâyeyi canlandırmaları için rehberlik edilir.

**MATERYALLER:** 1’den 4’e kadar rakam kolyeleri

#### DEĞERLENDİRME

- Rakam örüntüsü oluştururken zorlandınız mı?
- Lider olmak hoşunuza gitti mi?
- Hikâyeyi canlandırırken rolünüz neydi?
- Hikâyeyi canlandırırken ne hissettiniz?

#### UYARLAMA



## GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Kurum Adı:

Tarih: 19.04.2024

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu

- **Geliş**

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Güne başlangıç)**

- **Etkinlik Zamanı**

“Her Şey Bir Kere” isimli etkinlik

Serbest Oyun

Ara Öğün

“Doğru, Yanlış” isimli etkinlik

Bahçe Zamanı

- **Öğle**

Serbest Oyun/Dinlenme

- **Etkinlik Zamanı**

“Farkları Bulalım” isimli etkinlik

“Hangi Rakamı Söyledim?” isimli etkinlik

Ara Öğün

Bahçe Zamanı

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Günü değerlendirme)**

- **Serbest Oyun**

Ayrılış

## ETKİNLİK PLANI

**ETKİNLİK ADI:** HER ŞEY BİR KERE-DOĞRU, YANLIŞ

### GELİŞİM GÖSTERGELERİ

#### SOSYAL-DUYGUSAL GELİŞİM

31-36.2. Grup içi konuşmalara katılır.

25-30.4. Basit kurallara uyar.

#### BİLİŞSEL GELİŞİM

25-30.2 Çeşitli rollere girerek oyun oynar.

### ÖĞRENME SÜRECİ

#### HER ŞEY BİR KERE

Çocuklar yan yana sıra olurlar. Bir keseye zıplayan, koşan, alkışlayan, göz kırpan çocuk resimleri katlanarak koyulur. Resim bulunamazsa hareketler öğretmenin okuması için yazılır. Her çocuk sırayla bir kâğıt seçer. Öğretmenin de yönlendirmesiyle o hareketi sadece bir kere önce kendi yapar. Sonra aynı hareketi arkadaşlarına yine sadece bir kere yaptırır. Tüm çocukların kâğıt seçmeleriyle etkinlik sonlandırılır.

#### DOĞRU, YANLIŞ

Çocuklar çember şeklinde minderlere oturtulur. Öğretmen içlerinden birini seçer ve kulağına yapması gereken bir hareket söyler. Örneğin “Bir kâğıt al ve sınıfın ortasına at/Sınıfın kapısını yavaş kapat.” gibi. Hareketi yapan çocuğu izleyen arkadaşları yaptığı harekete göre “doğru” ya da “yanlış” diye belirtirler. Tüm çocukların katılımı sağlanacak şekilde etkinlik devam eder.

**MATERYALLER:** Zıplayan, koşan, alkışlayan, göz kırpan çocuk resimleri

#### DEĞERLENDİRME

- Bugün hangi etkinlikleri yaptık?
- Seçtiğin kâğıttaki davranışı yapmak zor muydu? Kolay mıydı?
- Bir tane doğru davranış söyleyelim.
- Bir tane yanlış davranış söyleyelim.

#### UYARLAMA



## ETKİNLİK PLANI

**ETKİNLİK ADI:** FARKLARI BULALIM-HANGİ RAKAMI SÖYLEDİM?

### GELİŞİM GÖSTERGELERİ

#### SOSYAL-DUYGUSAL GELİŞİM

25-30.4. Basit kurallara uyar.

31-36.1. Yaşıtlarıyla birlikte oyun oynar.

31-36.4. Grupla dans eder.

#### DİL GELİŞİMİ

25-30.2. Anlaşılır şekilde konuşur.

### ÖĞRENME SÜRECİ

#### FARKLARI BULALIM

Çocuklarla birlikte halka olunur ve yere oturulur. Öğretmen farklılıkları bulma oyunu oynayacaklarını söyler. Daha önceden iki tane resim hazırlar. Resim aynı resim olsa da içinde farklılıklar bulunmalıdır. Çocuklar görselleri dikkatle inceleyip farklılıkları bulmaya çalışır. Daha sonra sınıftan 5 tane nesne yere dizilir. Çocuklardan gözlerini kapatmaları istenir ve nesnelerden birinin yeri değiştirilir. Çocuklardan tekrar gözlerini açmaları istenir. Gözlerini açtıklarında önceki hâlden farklı olanları bulmaya çalışırlar. Oyun çocukların ilgileri süresince devam eder.

#### HANGİ RAKAMI SÖYLEDİM?

Çocuklar oyun alanında birbirlerine yakın olmayacak şekilde dururlar. Hareketli sözsüz bir müzik açılır. Çocuklar bir süre serbest dans ederler. Sonra müzik durdurulur ve “üç kez zıpla” yönergesi verilir. Çocuklar üç kere zıplar ve müzik tekrar açılır. Çocuklar dans etmeye başlar. Müzik her kapatıldığında “iki kere el sallla, üç farklı arkadaşına sarıl” vb. yönergeler verilerek oyun devam ettirilir.

**MATERYALLER:** Sınıf içi nesneler

#### DEĞERLENDİRME

- Bugün hangi etkinlikleri yaptık?
- Resimdeki farklılıkları bulmakta zorlandınız mı?
- Söylenen hareketleri yapmak zor muydu? Kolay mıydı?

#### UYARLAMA



## GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Kurum Adı:

Tarih: 22.04.2024

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu

- **Geliş**

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Güne başlangıç)**

- **Etkinlik Zamanı**

"23 Nisan Kutlu Olsun" isimli etkinlik

Serbest Oyun

Ara Öğün

"23 Nisan Şiiri" isimli etkinlik

Bahçe Zamanı

- **Öğle**

Serbest Oyun/Dinlenme

- **Etkinlik Zamanı**

"Sohbet Edelim" isimli etkinlik

"Şarkı Söyleyelim, Eğlenelim" isimli etkinlik

Ara Öğün

Bahçe Zamanı

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Günü değerlendirme)**

- **Serbest Oyun**

Ayrılış

## ETKİNLİK PLANI

**ETKİNLİK ADI:** 23 NİSAN KUTLU OLSUN-23 NİSAN ŞİİRİ

### GELİŞİM GÖSTERGELERİ

#### İNCE MOTOR

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

#### BİLİŞSEL GELİŞİM

31-36.1. Neden-sonuç ilişkisi kurar.

#### SOSYAL-DUYGUSAL GELİŞİM

31-36.2. Grup içi konuşmalara katılır.

### ÖĞRENME SÜRECİ

#### 23 NİSAN KUTLU OLSUN

Çocuklar sandalyelerine otururlar. Öğretmen eline bir bayrak alarak çocuklara 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı'nın yaklaştığını söyler. 23 Nisan'ın Dünya'da çocuklar adına düzenlenen tek bayram olduğu, aynı zamanda tüm Dünya çocuklarının da davetli olduğu bir kutlama yapıldığı bilgisi verilir.

Her çocuğa Dünya resminin çizili olduğu kâğıtlar dağıtılır. Dünya resminin ortasında boşluk, çevresinde de değişik ırktan çocuk resimleri bulunur. Çocuk resimleri boyanır, ortadaki boşluğa da Atatürk resmi yapıştırılır. Tamamlanan çalışmalar panoya asılarak sergilenir.

#### 23 NİSAN ŞİİRİ

Çocuklar minderlerine otururlar. "23 Nisan" adlı şiir önce öğretmen tarafından birkaç kere söylenir. Ardından çocuklara tekrar ettirilerek öğretilir.

##### 23 NİSAN

Bugün 23 Nisan.

Sevinelim çocuklar.

Şarkı türkü söyleyip,

Eğlenelim çocuklar.

(Seçkin TABAR)

**MATERYALLER:** Dünya çocukları resmi, Atatürk resmi

#### DEĞERLENDİRME

- Kutlanacak olan bayram ne bayramıdır?
- Sanat etkinliğinde ne yaptık?
- Şiirimizde eğlenmek için ne yaptık?

#### UYARLAMA

## ETKİNLİK PLANI

**ETKİNLİK ADI:** SOHBET EDELİM-ŞARKI SÖYLEYELİM, EĞLENELİM

### GELİŞİM GÖSTERGELERİ

#### SOSYAL-DUYGUSAL GELİŞİM

31-36.4. Grupla şarkı söyler/dans eder

31-36.2. Grup içi konuşmalara katılır.

#### DİL GELİŞİMİ

31-36.1. İki basit cümleyi birleştirir.

31-36.2. Resimde gördüğü olayları anlatır.

### ÖĞRENME SÜRECİ

#### SOHBET EDELİM

Çocuklarla sohbet çemberi oluşturulur ve minderlere oturulur. 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı'nı simgeleyen resimler gösterilir. "Sizce resimlerdeki çocukları mutlu eden şey nedir? Bir kutlama yapıyor olabilirler mi? Neyi kutluyor olabilirler?" vb. sorular yöneltir. Çocukların cevapları dinlenerek sohbet edilir. Atatürk'ün çocukları çok sevdiği, bu bayramı çocuklara armağan ettiği belirtilir. Bu bayramın dünyada çocuklara ait tek bayram olduğu ve ülkemizde kutlandığı bilgisi verilir.

#### ŞARKI SÖYLEYELİM, EĞLENELİM

Çocuklara Türk Bayrakları dağıtılır. "23 Nisan" adlı şarkı hep birlikte bayraklar sallanarak söylenir.

##### 23 NİSAN

Sanki her tarafta var bir düğün,  
Çünkü en şerefli, en mutlu gün,  
Bugün 23 Nisan,  
Hep neşeyle doluyor insan.  
(Anonim)

**MATERYALLER:** Türk bayrakları

#### DEĞERLENDİRME

- 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı'nı çocuklara kim armağan etmiştir?
- Daha önce hiç 23 Nisan kutlamasına gittiniz mi?
- Şarkımızı söylerken elimizde ne vardı?

#### UYARLAMA

23 NİSAN ULUSAL  
EGEMENLİK  
VE  
ÇOCUK BAYRAMI

## GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Kurum Adı:

Tarih: 24.04.2024

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu

- **Geliş**

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Güne başlangıç)**

- **Etkinlik Zamanı**

"Atatürk Çerçevesi" isimli etkinlik

Serbest Oyun

Ara Öğün

"Atatürk'e Armağan" isimli etkinlik

Bahçe Zamanı

- **Öğle**

Serbest Oyun/Dinlenme

- **Etkinlik Zamanı**

"Oyuncakları Toplayalım" isimli etkinlik

"Bununla Oynamayı Seviyorum" isimli etkinlik

Ara Öğün

Bahçe Zamanı

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Günü değerlendirme)**

- **Serbest Oyun**

Ayrılış

## ETKİNLİK PLANI

**ETKİNLİK ADI:** ATATÜRK ÇERÇEVESİ-ATATÜRK'E ARMAĞAN

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

#### SOSYAL-DUYGUSAL GELİŞİM

- 31-36.4. Grupla şarkı söyler/dans eder.
- 31-36.2. Grup içi konuşmalara katılır.

### ÖĞRENME SÜRECİ

#### ATATÜRK ÇERÇEVESİ

Öğretmen çocuklar gelmeden önce Atatürk köşesinin önüne bir masanın üzerine Atatürk resmi koyar ve resmin etrafına çiçekler dizer. Öğretmen eline aldığı Atatürk fotoğrafıyla çocukların dikkatlerini Atatürk köşesine çeker. Çocuklara bugün ülkemizin kurucusu olan Ulu Önder Mustafa Kemal Atatürk'le ilgili sohbet edeceklerini söyler. Ulu Önder Mustafa Kemal Atatürk hakkında öğretmen çocuklara bilgiler verir. Daha önce öğrenilen 23 Nisan şarkısı tekrar edilir. Öğretmen çocukları çalışma masalarına alır. Atatürk'ün farklı resimlerini dağıtır. Çocuklar seçtikleri Atatürk resmini alarak ponpon, pul, boncuk, renkli kâğıtlar, eva parçaları vb. malzemeler kullanarak Atatürk çerçevesi yaparlar. Her çocuk tamamladığı etkinliği arkadaşlarına gösterir ve gün sonunda evine götürmesi için uygun bir yere alınır.

#### ATATÜRK'E ARMAĞAN

Çocuklar yarım ay şeklinde düzenlenen sandalyelerine otururlar. "Atatürk Sevgisi" adlı parmak oyunu birkaç kere söylenir. Ardından çocuklarla tekrar edilerek öğretilir.

##### ATATÜRK SEVGİSİ

Atatürk çocukları çok severmiş. (İki kol başın üzerinden yanlara doğru açılır.)  
Bu güzel ülkeyi bizlere armağan etmiş. (Eller kucakta kavuşturulur.)  
Görebilseydim ATAM'ı,  
Yanaklarından öperdim önce, (Yanaklar tutulur, öpme hareketi yapılır.)  
Çiçek bahçesinden çiçek toplardım. (Ellerle çiçek toplarmış gibi yapılır.)  
Önce gül, (Sağ elin başparmağı gösterilir diğer parmaklar kapatılır.)  
Menekşe, (Sağ elin işaret parmağı gösterilir.)  
Papatya, (Sağ elin orta parmağı gösterilir.)  
Sonra lale, (Sağ elin yüzük parmağı gösterilir.)  
Gelincik de toplar, (Sağ elin serçe parmağı gösterilir.)  
ATAM'A armağan ederdim. (Sağ elde çiçek varmış gibi tutulur ve uzatılır.)  
(Seçkin TABAR)

**MATERYALLER:** Atatürk resimleri, pul, sim, yapıştırıcı, ponpon, eva, renkli kâğıt, boncuk vb.

#### DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- Atatürk kimdir?
- Atatürk ülkemiz için neler yapmıştır?
- Atamıza ne armağan ettik?

#### UYARLAMA



## ETKİNLİK PLANI

**ETKİNLİK ADI:** OYUNCAKLARI TOPLAYALIM-BUNUNLA OYNAMAYI SEVİYORUM

### GELİŞİM GÖSTERGELERİ

#### İNCE MOTOR

25-30.2. Model olunduğunda dik çizgi çizer.

#### BİLİŞSEL GELİŞİM

31-36.1. Neden-sonuç ilişkisi kurar.

#### SOSYAL-DUYGUSAL GELİŞİM

31-36.2. Grup içi konuşmalara katılır.

### ÖĞRENME SÜRECİ

#### OYUNCAKLARI TOPLAYALIM

Çocuklar sandalyelerine otururlar. “Oyuncaklar” adlı şiir birkaç kere hep birlikte söylenir.

##### OYUNCAKLAR

Sınıfımdaki oyuncakları,

Çok sever, oynarım.

İşim bitince hemen.

Kutusuna koyarım.

Şiirin ardından konuyla ilgili çalışma sayfası dağıtılır. “Sizce Filiz neden ağlıyor? Oyuncakları toplamadığı için Ediz’e ne söyleyebiliriz? Oyuncakları çizerek sepete götürelim.” yönergeleri çalışılır.

#### BUNUNLA OYNAMAYI SEVİYORUM

Çocuklar el ele tutuşup halka olurlar ve yere otururlar. Öğretmen daha önceden çocuk sayısı kadar hazırladığı gülen yüzleri zemine yerleştirir. Daha sonra her çocuk bir adet gülen yüz alır. Sınıfta oynamayı en çok sevdiği oyuncağın yanına giderek gülen yüzünü yanına koyar ve “Bununla oynamayı seviyorum.” diyerek yerlerine oturur. Tüm çocuklar etkinliği tamamladığında çocukların oynamayı en çok sevdikleri oyuncaklarla oynamalarına izin verilir.

#### DEĞERLENDİRME

- Düzen ne demektir?
- Oyuncaklarla neler yaptık?
- Oyun oynadıktan sonra neden oyuncaklarımızı toplamalıyız?

#### UYARLAMA



## GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Kurum Adı:

Tarih: 25.04.2024

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu

- **Geliş**

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Güne başlangıç)**

- **Etkinlik Zamanı**

“Dikdörtgeni Tanıyalım” isimli etkinlik

Serbest Oyun

Ara Öğün

“Lokomotif Yapalım” isimli etkinlik

Bahçe Zamanı

- **Öğle**

Serbest Oyun/Dinlenme

- **Etkinlik Zamanı**

“Resim Yapalım” isimli etkinlik

“Dereden Karşıya Geçelim” isimli etkinlik

Ara Öğün

Bahçe Zamanı

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Günü değerlendirme)**

- **Serbest Oyun**

Ayrılış

## ETKİNLİK PLANI

**ETKİNLİK ADI:** DİKDÖRTGENİ TANIYALIM-LOKOMOTİF YAPALIM

### GELİŞİM GÖSTERGELERİ

#### İNCE MOTOR

25-30.3. Nesneleri belirli bir hat üzerinde yan yana dizer.

#### SOSYAL-DUYGUSAL GELİŞİM

25-30.4. Basit kurallara uyar.

31-36.2. Grup içi konuşmalara katılır.

#### BİLİŞSEL GELİŞİM

31-36.2. Nesneleri birden fazla özelliğine göre sınıflar.

### ÖĞRENME SÜRECİ

#### DİKDÖRTGENİ TANIYALIM

Çocuklarla sohbet çemberi oluşturulur. Panoya dikdörtgen şekli asılır ve çocuklara tanıtılır. Sınıftan dikdörtgen şekline benzeyen nesneler bulunur. Kare ile benzer ve farklı yönleri üzerine sohbet edilir.

Daha önceden birkaç tane kutuya pirinç konulur ve içerisine kartondan hazırlanan kare şekilleri saklanır. Öğretmen çocuklara “Biz yokken yaramaz dikdörtgenler sınıftaki kutuların içine saklanmış, onları bulalım.” der. Çocuklar kutuların içerisindeki dikdörtgenleri bularak öğretmenin yanına getirir. Oyun sonunda çocuklar alkışlanır.

#### LOKOMOTİF YAPALIM

Çocuklar sandalyelerine otururlar. “Dikdörtgen” adlı şiir birkaç kere söylenir. Sonra çocuklarla tekrar edilerek öğretilir.

##### DİKDÖRTGEN

Dikdörtgen benim adım.

Dört köşem var,

Dört de kenarım.

İşte kapı, pencere!

Birçok yerde ben varım.

(Seçkin TABAR)

Şiirin ardından konuyla ilgili çalışma sayfası dağıtılır. “Bu bir dikdörtgen. Haydi, şeklin adını şimdi sen söyle! Dikdörtgen şeklinin üzerine çıkartma sayfasındaki parçaları yapıştırarak örnekteki gibi lokomotif yapalım. Lokomotifin gideceği rayları çizmeyi unutmayalım.” yönergeleri çalışılır.

**MATERYALLER:** İçi pirinç dolu kutular, dikdörtgen şekilleri

#### DEĞERLENDİRME

- Hangi şekli tanıdık?
- Kutuların içinde ne vardı?
- Dikdörtgen şekillerini bulmak eğlenceli miydi?
- Dikdörtgen şeklinden ne yaptık?

#### UYARLAMA

## ETKİNLİK PLANI

**ETKİNLİK ADI:** RESİM YAPALIM-DEREDEN KARŞIYA GEÇELİM

### GELİŞİM GÖSTERGELERİ

#### 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.

31-36. 2. Grup içi konuşmalara katılır.

### ÖĞRENME SÜRECİ

#### RESİM YAPALIM

Çocuklar sandalyelerine otururlar. El işi kâğıtlarına çizili olan dikdörtgen şekilleri dağıtılır. Çizgilerinden kesmeleri için rehberlik edilir. Çocuklar kesilen dikdörtgen şekillerini A4 kâğıdına yapıştırır. Pastel boyalarını kullanarak dikdörtgenden diledikleri resmi oluşturmaları için rehberlik edilir. Çalışmasını tamamlayan çocuk resmini anlatırken gereken notlar alınır.

#### DEREDEN KARŞIYA GEÇELİM

Çocuklar oyun alanına alınır. Sayıları eşit iki grup oluşturulur. Sayışmaca ile bir ebe seçilir. Oyun alanına birbirinden 3 metre uzaklıkta paralel iki çizgi çizilir. Çocuklardan bu çizgilerin gerisinde yan yana durmaları istenir. Ebe de iki çizginin arasında durur. “Dereden geçelim.” yönergesi verildiğinde gruplar karşılıklı olarak koşarak yer değiştirmeye çalışırlar. Bu sırada ebe çocuklardan birisini yakalamaya çalışır, yakalanan çocuk ebe olur. Oyuna bu şekilde devam edilir.

**MATERYALLER:** El işi kâğıdına çizili dikdörtgen şekilleri

**GÜVENLİK ÖNLEMİ:** Çocuklar yer değiştirirken birbirlerine çarpmamaları için dikkat edilir.

#### DEĞERLENDİRME

- Oynadığımız oyunun adı ne?
- Bu oyunda eğlendiniz mi?
- Bildiğiniz diğer oyunlar içinde en eğlenceli olan oyun hangisi?
- Sizce ebe olmak mı eğlenceli, yoksa kaçmak mı?

#### UYARLAMA



## GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Kurum Adı:

Tarih: 26.04.2024

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu

- **Geliş**

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Güne başlangıç)**

- **Etkinlik Zamanı**

“Balonu Düşürmeyelim” isimli etkinlik

Serbest Oyun

Ara Öğün

“Balon Olalım” isimli etkinlik

Bahçe Zamanı

- **Öğle**

Serbest Oyun/Dinlenme

- **Etkinlik Zamanı**

“Çizgi Üzerinde Yürüyelim” isimli etkinlik

“Hikâye Seçelim” isimli etkinlik

Ara Öğün

Bahçe Zamanı

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Günü değerlendirme)**

- **Serbest Oyun**

Ayrılış

## ETKİNLİK PLANI

**ETKİNLİK ADI:** BALONU DÜŞÜRMEYELİM-BALON OLALIM

### GELİŞİM GÖSTERGELERİ

#### KABA MOTOR

31-36.5. Kendisine doğru atılan topu yakalamak için kollarını uzatır.

#### DİL GELİŞİMİ

25-30.8. Nesneleri isterken isimlerini söyler.

#### BİLİŞSEL GELİŞİM

31-36.7. Basit ritim kalıplarını tekrar eder.

31-36.8. Basit şarkıları ezberler.

### ÖĞRENME SÜRECİ

#### BALONU DÜŞÜRMEYELİM

Öğretmen bir balonu şişirerek çocuklara gösterir. “Çocuklar şimdi sizinle bir oyun oynayacağız. Ben bir müzik açacağım ve balonu havaya atacağım. Sizler de balona vurarak yere düşmesini engelleyeceksiniz.” der.

Müzikle beraber oyun başlar. Balon tamamen yere düşünceye kadar vurma eylemine devam edilir. Oyun çocukların ilgi sürelerine göre tekrar başlatılabilir.

#### BALON OLALIM

Çocuklarla halka olup yere oturulur. Bir balon olsalardı nasıl şişirilirdiler diye sorulur ve cevap vermeleri için yönlendirilir. Öğretmen “O zaman şimdi sizlerle bir drama çalışması yapalım. Benim söylediğim cümleleri dikkatle dinleyin ve yaptığım hareketleri yapmaya çalışın.” denir. Öğretmen yönergelerini söyleyerek uygun hareketler eşliğinde çalışmayı başlatır. “Şimdi hepimiz birer sönük balonuz (başlar dizlerin üzerinde olur). Yavaş yavaş içimize hava üfleniyor. Üüffff, üüffff (Her üflemede yavaş yavaş baş dizlerin üzerinden kaldırılır). Çok güzel şişiyor balonlar. Biraz daha şişirelim. Üüffff, üüffff (Her üflemede kollar yavaş yavaş yukarıya doğru kaldırılır). Evett kocaman bir balon oluyoruz. Birazcık daha şişirelim. Üüffff (Birkaç saniye beklenir). Paaatttt....(Sırtüstü yere yatılır).

Öğretmen “Tüm balonlarım patladı.” ifadesiyle çalışmayı sonlandırır.

#### MATERYALLER: Balon

#### DEĞERLENDİRME

- Balon oyunu eğlenceli miydi?
- Balonu yere düşürmemeye çalışırken zorlandınız mı?
- Drama çalışmasında ne olduk?
- Bir balonunuz olsaydı ve patlasaydı ne yapardınız?

#### UYARLAMA



## ETKİNLİK PLANI

**ETKİNLİK ADI:** ÇİZGİ ÜZERİNDE YÜRÜYELİM-HİKÂYE SEÇELİM

### GELİŞİM GÖSTERGELERİ

#### İNCE MOTOR

25-30.2. Model olunduğunda dik çizgi çizer.

#### DİL GELİŞİMİ

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

#### KABA MOTOR

25.30.4. Düz ve belirli bir hat üzerinde geriye doğru yürür.

### ÖĞRENME SÜRECİ

#### ÇİZGİ ÜZERİNDE YÜRÜYELİM

Öğretmen sınıfın zeminine elektrik bantları ile zikzak ve düz yol oluşturur. Çocuklar sıra ile önce zikzak yoldan yürür. Daha sonra düz yoldan geri geri adımlarla yürüyerek yerine geçer. Gerekli durumlarda öğretmen tarafından rehberlik edilir. Hareket çalışması tüm çocukların yolda yürümeleri ile tamamlanır.

#### HİKÂYE SEÇELİM

Çocuklar yarım ay şeklinde düzenlenen minderlerin üzerine otururlar. Daha önce öğrenilen parmak oyunlarından birkaç tanesi hep birlikte tekrar edilir. Parmak oyunları ile dikkati topladıktan sonra bol resimli hikâye kitabı çocukların net görebileceği şekilde yere yerleştirilir. Ardından sayfaları teker teker açarak o sayfada neler olduğu sorulur. Çocukların verdiği cevaplar üzerine sohbet edilir. Daha sonra hikâye çocuklara okunur.

**MATERYALLER:** Elektrik bantları

**GÜVENLİK ÖNLEMİ:** Çocukların geri geri yürümeleri sırasında takılıp düşmemeleri için tedbirler alınır.

#### DEĞERLENDİRME

- Geri geri gitmek kolay mıydı?
- Hikâye kitabındaki resimleri beğendiniz mi?
- Etkinliklerden en çok hangisini beğendiniz?

#### UYARLAMA



## GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Kurum Adı:

Tarih: 29.04.2024

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu

- **Geliş**

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Güne başlangıç)**

- **Etkinlik Zamanı**

“Kimin Boyu Daha Uzun?” isimli etkinlik

Serbest Oyun

Ara Öğün

“Parmaklarımız Oynasın” isimli etkinlik

Bahçe Zamanı

- **Öğle**

Serbest Oyun/Dinlenme

- **Etkinlik Zamanı**

“Patates Adam” isimli etkinlik

“Tünelden Geçelim” isimli etkinlik

Ara Öğün

Bahçe Zamanı

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Günü değerlendirme)**

- **Serbest Oyun**

Ayrılış

## ETKİNLİK PLANI

**ETKİNLİK ADI:** KİMİN BOYU DAHA UZUN?-PARMAKLARIMIZ OYNASIN

### GELİŞİM GÖSTERGELERİ

#### DİL GELİŞİMİ

25-30.2. Anlaşılır şekilde konuşur.

#### BİLİŞSEL GELİŞİM

31-36.3. Sorulduğunda zıt kavramları söyler.

### ÖĞRENME SÜRECİ

#### KİMİN BOYU DAHA UZUN?

Çocuklar minderlere otururlar. Öğretmen eline aldığı metreyi çocuklara göstererek tanıtır. “Şimdi bununla boyumuzu ölçelim.” yönergesiyle önce kendi boyunu ölçer. Bunun için kapıya dayanır ve kalem ile kapıya işaret koyar. Sonra metre ile işaretli olan kısım ölçülür. Ardından çocukların tek tek boyları ölçülür ve işaretlerinin yanına isimleri yazılır. Çocuklarla boyların ölçüldüğü kapının önünde toplanılır. Kimin boyu daha uzun, kimin boyu daha kısa belirlenir. Öğretmen kendi boyunun ölçümünü göstererek “Benim boyum daha uzun, tıpkı bir zürafa gibi.” diyerek uzun ve kısa kavramına dikkat çeker.

#### PARMAKLARIMIZ OYNASIN

Çocuklarla birlikte “Zürafa” adlı parmak oyunu tekrarlanarak söylenir.

##### ZÜRAFA

Hayvanat bahçesine gittim. (Parmaklarla yürüme hareketi yapılır.)

Başımı yukarı çevirdim. (Baş yukarı kaldırılır.)

Bir de ne göreyim!

Upuzun bir boyun, (Sağ kol yukarı kaldırılır.)

Çok şaşırdım, (Yüze şaşırmış ifadesi verilir.)

Döndüm maymuna baktım.

Boynu kısa mı kısa (Kol yarım kaldırılır.)

Merdivene tırmandım. (Tırmanma hareketi yapılır.)

Uzun boynuna yakından baktım.

Hemen tanıdım, bu bizim zürafa.

(Anonim)

#### DEĞERLENDİRME

- Boyumuzu neyle ölçtük?
- Sınıfımızda boyu en uzun olan arkadaşımız kim?
- Sınıfımızda boyu en kısa olan arkadaşımız kim?
- Oyun hamuru ile neler yaptık?

#### UYARLAMA

## ETKİNLİK PLANI

**ETKİNLİK ADI:** PATATES ADAM-TÜNELDEN GEÇELİM

### GELİŞİM GÖSTERGELERİ

#### DİL GELİŞİMİ

25-30.2. Anlaşılır şekilde konuşur.

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

31-36.1. İki basit cümleyi birleştirir.

#### KABA MOTOR

31-36.1. Parmak uçlarında birkaç adım atar.

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

31-36.9. Tek ayak üzerinde sıçrar.

#### SOSYAL-DUYGUSAL GELİŞİM

25-30.1. Oyun arkadaşını seçer.

25-30.4. Basit kurallara uyar.

#### PATATES ADAM

Öğretmen, “Patates Adam” adlı şarkıyı söyler ve yapılan her hareketi çocuklarla birlikte uygular. Birkaç kez birlikte yaptıktan sonra “öylece kalmış” sözlerinden sonra susup bekleyerek çocukların hareketi yapıp yapmadığını kontrol eder. Yapmayan çocuklara hareket gösterilerek rehberlik edilir.

##### PATATES ADAM

Patates adam, patates adam,  
Kuşlarını çatmış, böylece kalmış.  
Patates adam, patates adam,  
Gözlerini kapatmış, böylece kalmış.  
Patates adam, patates adam,  
Kulaklarını çekmiş, böylece kalmış.  
Patates adam, patates adam,  
Burnunu tutmuş, böylece kalmış.  
Patates adam, patates adam,  
Ağzını kapatmış, böylece kalmış.  
Patates adam, patates adam,  
Yanaklarını şişirmiş, böylece kalmış.  
Patates adam, patates adam,  
Çenesini tutmuş, böylece kalmış.  
Patates adam, patates adam  
Şış yapmış, böylece kalmış  
Patates adam, patates adam,  
Kollarını bağlamış, böylece kalmış.

(Anonim)

#### TÜNELDEN GEÇELİM

Öğretmen sınıfın uygun bir yerine iki minderden çadır şekli yaparak tünel oluşturur. Çocukları iki gruba ayırır. Birinci grup tünelin bir tarafında yere oturur. İkinci grup sırayla tünelden sürünerek geçer. Geçen çocuklar oturan gruptan kendilerine eş seçer. Bir müzik açılır çift olarak zıplama, parmak ucu yürüme çalışmaları yapılır. Oyun, grupların yer değiştirmesiyle devam eder.

**MATERYALLER:** Minderler

**GÜVENLİK ÖNLEMİ:** Eş olarak yapılacak hareketlerde denge kontrolüne dikkat edilir.

#### DEĞERLENDİRME

- Şarkımızın adı neydi?
- Patates adam sizce başka ne yapabilir?
- Sürünme hareketi eğlenceli miydi?

#### UYARLAMA



## GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI

Kurum Adı:

Tarih: 30.04.2024

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu

- **Geliş**

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Güne başlangıç)**

- **Etkinlik Zamanı**

“Deve-Cüce” isimli etkinlik

Serbest Oyun

Ara Öğün

“Hikâye Saati” isimli etkinlik

Bahçe Zamanı

- **Öğle**

Serbest Oyun/Dinlenme

- **Etkinlik Zamanı**

“Elma Kurdu” isimli etkinlik

“Aynısını Yap” isimli etkinlik

Ara Öğün

Bahçe Zamanı

Serbest Oyun

- **Grup Zamanı (Günü değerlendirme)**

- **Serbest Oyun**

Ayrılış

## ETKİNLİK PLANI

**ETKİNLİK ADI:** DEVE, CÜCE-HİKÂYE SAATİ

### GELİŞİM GÖSTERGELERİ

#### DİL GELİŞİMİ

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

25-30.9. Anlatılan öyküyü dinler.

25-30.1. Çoğul ekini kullanır.

25-30.2. Anlaşılır şekilde konuşur.

#### SOSYAL-DUYGUSAL GELİŞİM

25-30.4. Basit kurallara uyar.

### ÖĞRENME SÜRECİ

#### DEVE-CÜCE

Çocuklar fazla dağınık olmayacak şekilde ayakta dururlar. Birlikte “deve-cüce” oyununun oynanacağı söylenir. Çocuklara “cüce” denildiğinde çömecekleri, “deve” dendiğinde ayağa kalkacakları bedensel olarak gösterilerek oyunun nasıl oynanması gerektiği anlatılır. Oyunu oynarken çok dikkatli olmaları ve şaşırımları gerektiği vurgusu yapılır. Oyuna başlanır ve bir süre öğretmen de çocuklarla birlikte çömelir ve ayağa kalkar. Sonrasında öğretmen tarafından sadece yönergeler verilir. Şaşıran çocuk olursa uyarılır ve oyuna devam edilir. Oyun çocukların ilgi sürelerine göre devam ettirilerek oynanır.

#### HİKÂYE SAATİ

Çocuklarla birlikte daha önce öğrenilen “Biz Şen Gemicileriz” adlı şarkı tekrar edilir.

##### BİZ ŞEN GEMİCİLERİZ

Biz şen gemicileriz,

Ne hoş gezeriz.

Kaptan baba düdük çalar,

Durmaz gideriz.

Çıkırık-çakarak.

Çıkırık-çakarak.

Makara çekeriz.

Heyamola-heyamola sefer ederiz.

(Anonim)

Parmak oyununun ardından çocuklara minderlerine oturmaları için rehberlik edilir. Çocukların içinden istekli olan biri kitap merkezinden bir hikâye/masal kitabı seçer. Öğretmen bütün çocukları görebilecek şekilde oturur. “Şimdi size bu hikâyeyi anlatacağım.” diyerek okunacak kitaba dikkat çekilir. Hikâye bittikten sonra masalda geçen karakterlerle ilgili sorular sorulur.

**MATERYALLER:** Hikâye kitabı

#### DEĞERLENDİRME

- Bugün hangi oyunu oynadık?
- Yaptığımız etkinliklerden en çok beğendiğiniz hangisiydi?
- Hikâyedeki kahramanlardan hangisi olmak isterdiniz?

#### UYARLAMA



## ETKİNLİK PLANI

**ETKİNLİK ADI:** ELMA KURDU-AYNISINI YAP

### GELİŞİM GÖSTERGELERİ

#### DİL GELİŞİMİ

25-30.2. Anlaşılır şekilde konuşur.

#### BİLİŞSEL GELİŞİM

31-36.7. Basit ritim kalıplarını tekrar eder.

31-36.8. Basit şarkıları ezberler.

### ÖĞRENME SÜRECİ

#### ELMA KURDU

Çocuklarla birlikte daha önce öğrenilen “Ben Bir Elma Kurduyum” adlı şarkı tekrar edilir.

##### **BEN BİR ELMA KURDUYUM**

Ben bir elma kurduyum kıvrıla kıvrıla gezerim  
Nerde bir elma görsem dayanmaz hemen yerim  
Kırt kırt nari nari nom kırt kırt nari nari nom  
Dalda duran elmayım, olgunlaştım sormayın  
İçime yaramaz kurt düştü, kuşlar başıma üşüştü  
Kırt kırt nari nari nom, kırt kırt nari nari nom  
Elmanın kalbindeyim, çok tatlı bir yerdeyim  
Mutluyum sevinçliyim, haydi gelin dans edelim  
Kırt kırt kırt kırt nana nini nom

**(Anonim)**

#### AYNISINI YAP

Çocuklar ikiye bölünerek eşleştirilir ve eşler yüzleri birbirine dönük olacak şekilde karşılıklı dururlar. Her eş grubundan bir kişi lider olarak seçilir ve öncelikle lider ne yaparsa karşısındaki arkadaşının da aynısını yapması gerektiği anlatılır. Oyun bir süre oynandıktan sonra takipçi olan çocuk lider, lider olan çocuk ise takipçi olur. Çocukların ilgi sürelerine göre devam edilir. Ardından bulundukları alanda halının üzerine oturmaları için yönlendirilir. “Ben bir elma kurduyum” adlı şarkı tekrar edilir.

#### DEĞERLENDİRME

- Hangi oyunları oynadık?
- Elma kurdu şarkısı eğlenceli miydi?
- İkinci oyunumuzda kiminle eş oldun?
- Arkadaşımızın yaptığı hareketlerin aynısını yapmak zor muydu?

#### UYARLAMA

