

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı: Demo Anaokulu

Yaş Grubu (AY): 60-72 Ay (5-6 Yaş)

Öğretmenin Adı: Demo Demo

Tarih: 28.09.2026

ALAN BECERİLERİ, ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

Türkçe Alanı

TAOB. Okuma

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

- Görsel okuma materyallerini inceler.
- Görsel okuma materyallerini seçer.

Matematik Alanı

MAB1. Matematiksel Muhakeme

MAB.3. Matematikle ilgili durumları yorumlayabilme

- Matematikle ilgili bir durumu nesne / çizim / sembolle gösterir.

Sosyal Alanı

SBAB10. Harita

SAB.12. Yakın çevresinde bulunan kişi / nesne / mekânın konumunu belirlemek üzere takip edeceği krokiyi çözümleyebilme

- Belirlenen nesnelerin konumunu sınıfına / okuluna ait kroki üzerinde doğru şekilde gösterir.
- Belirlenen hedef bölgeyi / nesneyi krokiyi takip ederek bulur.

SAB.13. Yakın çevresinde bulunan belirli bir kişi / nesne / mekânın konumunu gösteren kendi krokisini oluşturabilme

- Tasarladığı krokide uygun yerlere görsel veya sembol yerleştirir.

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Motor Beceriler

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

- Yer değiştirme becerilerini koordineli biçimde yapar.

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

- Başkalarının kişisel alanına girmeden hareket eder.

EĞİLİMLER

Benlik Eğilimleri (E1)

E1.2. Bağımsızlık

Sosyal Eğilimler (E2)

E2.1. Empati

E2.2. Sorumluluk

E2.5. Oyunseverlik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri

2.1. BENLİK BECERİLERİ (SDB1)

SDB1.1.KENDİNİ TANIMA (ÖZ FARKINDALIK)

SDB1.1.SB2. Öğrenme-öğretme uygulamalarına ilişkin farkındalık geliştirmek

SDB1.1.SB2. G3. Bir etkinliği / çalışmayı nasıl yaptığını açıklar.

SDB1.2.KENDİNİ DÜZENLEME (ÖZ DÜZENLEME)

SDB1.2.SB1. Duygularını düzenlemek

SDB1.2.SB1. G1. Duyguları tanır.

SDB1.2.SB1. G2. Duyguları isimlendirir.

SDB1.2.SB1. G5. Duygularını farklı yollarla ifade eder.

SDB1.2.SB2.Düşüncelerini düzenlemek

SDB1.2.SB2. G6.Hedefine ulaşmak için planlama yapar.

2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)

SDB2.2. İŞ BİRLİĞİ

SDB2.2.SB2. Grup çalışması yapmak

SDB2.2.SB2.G4. Grup içinde belirlenen ortak kurallara uyar.

SDB2.1. İLETİŞİM

SDB2.1.SB1. Etkin şekilde dinlemek

SDB2.1.SB1.G2. Konuşmak için sırasını bekler.

SDB2.1.SB2. Sözlü ya da sözsüz olarak iletişim kurmak

SDB2.1.SB2.G4. Konuşurken sorulan sorulara cevap verir.

SDB2.1.SB2.G5. Konuşurken sesini ayarlar.

2.3. ORTAK / BİRLEŞİK BECERİLER

SDB3.3. SORUMLU KARAR VERME

SDB3.3.SB1. Problemleri tanımlayıp çözmek

SDB3.3.SB1.G4. Çözüm yollarını dener.

SDB3.3.SB2. Davranışlarının sonuçlarını fark etmek

SDB3.3.SB2.G2. Doğru olan davranışı seçer.

Değerler

D4. DOSTLUK

D4.4. Arkadaşlarını ve onlarla vakit geçirmeyi önemsemek

D4.4.3. Arkadaşlarının kişisel alan ve sınırlarını korur.

D11. ÖZGÜRLÜK

D11.2. Kişisel ve toplumsal haklara saygı göstermek

D11.2.2. Toplumsal düzenin sağlanması için kurallara uyar.

D11.1. Kararlı olmak

D11.1.1. Gerektiğinde kendi kararlarını alır.

D12. SABIR

D12.1. Düşünce, duygu ve davranışlarında kontrollü olmak

D12.1.1. Yemek, oyun veya etkinliklerde sırasını bekler.

D13. SAĞLIKLI YAŞAM

D13.3. İnsan sağlığını önemsemek

D13.3.3. Düşme, çarpma gibi risk faktörlerine karşı güvenli hareket eder.

Okuryazarlık Becerileri

OB4. GÖRSEL OKURYAZARLIK

OB4.1. Görseli Anlama

OB4.1.SB1. Görseli algılamak

Kavramlar

Duygu : Mutluluk

Sözcükler

duygu, ihtiyaç, sınır, izin, sıra, yardım, saygı

mendil, çember

Okul, Uyum ve Oyun

Materyaller

Duygu kartları, konuşma sırası nesnesi, sınır ve izin kartları, ortak görev materyali, yardım seçenekleri

Oyun alanını gösteren basit bir kroki, kırmızı kalem ve saklanacak nesne (kutu, oyuncak, silgi vb.).

Eğitim / Öğrenme Ortamları

Duygu merkezine duygu kartları, yüz kartları ile sınır ve izin kartları çocukların görebileceği biçimde yerleştirilir. Dramatik oyun merkezinde konuşma sırası nesnesi, resimli senaryo gorselleri ve ortak görev malzemesi hazır bulundurulur; çizim yolunu seçenler için kâğıt ve boyalar ayrılır. Hareket merkezine iki yer çemberi ile yumuşak mendil konur, kural kartları göz hizasına asılır. Bahçede düz ve kaymaz bir zemin seçilerek tebesirle iç içe iki çember çizilir, kale ve oyun alanı sınırları belirgin hale getirilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

Karşılama ve Serbest Oyun

Çocuklar sınıfa geldikçe adıyla karşılanır ve günün nasıl başladığına dair kısa bir sohbet edilir. Öğretmen eşyaların yerleştirilmesine eşlik eder, sonra çocuklar öğrenme merkezlerinde kendi seçtikleri oyuna yönelir. Serbest oyun günün ilk buluşmasına hazırlık olarak kısa tutulur.

Güne Başlama Zamanı

Sınıfa gelen çocuklar günün zaman dilimine uygun ifadelerle selamlanarak karşılanır. Her çocuk fotoğrafını yoklama panosuna yerleştirir. Yoklamanın ardından sınıfta bulunan ve bulunmayan çocuklar birlikte belirlenir. Günün sorumlusu açıklanır.

Günün sorumlusu takvim ve hava durumu panosunu düzenler; 'Bugün hava nasıl?' sorusu üzerine sohbet edilir. Çocuklar halının üzerinde çember olur.

Ardından kısa bir **duygu paylaşım çemberi** oluşturulur. Paylaşmak isteyen çocuklar o gün nasıl hissettiklerini söyler; isteyen çocuk duygusunu yüz ifadesiyle de gösterir. **(SDB1.1.SB2.G2)** Konuşan arkadaşını sözünü kesmeden dinlemeye rehberlik edilir.

Kısa tekrar (3-5 dakika): Selamlaşma yolumu seçiyorum

Aynı hedef bu kez başka bir malzeme, kişi ya da yerde sunulur. Önce çocuk kısa senaryodaki duyguyu, gereksinimi ya da sınırı iki görsel seçenekten biriyle gösterir. Hazır olan çocuk bir arkadaşını kendi başına ve nazıkçe selamlar; zorlanan çocuğa iki seçenek ve tek somut ipucu verilir.

Kısa tekrar (3-5 dakika): Dolu mu boş mu? Bakıp karar veriyorum

Öğretmen daha önce kullanılmayan tek bir güvenli örnek sunar ve sonucu söylemeden bekler. Önce çocuk iki örnekte bakacağı tek ölçütü seçer ve gördüğü özelliği işaretler. Hazır olan çocuk kapları dolu ya da boş diye ayırıp neye baktığını gösterir; zorlanan çocuğa iki seçenek ve tek görsel ipucu verilir.

Öğrenme Merkezlerinde Oyun

Duygu merkezinde duygu kartları, yüz kartları ve sınır/izin kartları bulunur; mevcut destekleme bölümündeki çizim yolu da seçenek olarak sunulur. Çocuk nötr bir duyguyu ve anlatım yolunu seçer; aynı duyguyu iki farklı söz dışı yolla gösterip hangi ayrıntının anlaşılmasına yardım ettiğini açıklar. **(SDB1.2.SB1.G5)**

Hareket merkezinde iki yer çemberi, yumuşak mendil ile güvenlik ve oyun akışı kural kartları bulunur. Çocuk önce yürüyerek rotasını dener, yavaşlama veya yön değiştirme noktasını seçer ve kişisel alanı koruyarak mendile ulaşır başlangıça döner.

(HSAB.5.a)

Merkez ve katılım yolu çocuk tarafından seçilir. **(E1.2)** Öğretmen yalnız gerektiğinde tek görsel ipucu verir; yarışma, eleme, dokunarak ebeleme ve zorunlu temas kullanılmaz.

Beslenme, Toplanma ve Temizlik

Toparlanma için bir duygu hareketi seçilir ve sınıfın bu hareket eşliğinde toplanacağı açıklanır. Çocuklar küçük gruplara ayrılarak oyun alanlarının düzenlenmesine katkıda bulunur. Kendilerini rahat hissettikleri sıra işaretlerinde güvenli bir sıra oluşturulur ve sakın bir beden hareketiyle lavaboya geçilir. Çocuklar ellerini suyla ıslatır, sabunla yıkar, iyice durular ve havluyla kurular. Aynı sakın hareket korunarak kahvaltı alanına geçilir. Grupların düzenleme ve öz bakım çabası öğretmen tarafından takdir edilir.

ETKİNLİKLER

Drama Etkinliği, Küçük Grup Etkinliği

Bireysel Etkinlik, Küçük Grup Etkinliği, Büyük Grup Etkinliği.

DUYGUMU FARKLI YOLLARLA ANLATIYORUM

Sözcükler: duygu, ihtiyaç, sınır, izin, sıra, yardım, saygı

Materyaller: Duygu kartları, konuşma sırası nesnesi, sınır ve izin kartları, ortak görev materyali, yardım seçenekleri

Öğretmen, Duygumu Farklı Yollarla Anlatıyorum çalışmasına kısa bir günlük yaşam öyküsüyle başlar. Blok kulesi kazara devrilen çocuğun bulunduğu görseli gösterir ve durumu anlatır: 'Bakın, arkadaşımızın kulesi devrilmiş. Şimdi ne hissediyor olabilir?' Çocuklar görseli inceler, akıllarına gelen duyguları, ihtiyaçları ve yapılabilecek seçimleri söyler. 'Üzülmüştür', 'Bence kızdı' gibi cevapların hepsi kabul edilir. Üzgün yüz ifadesi ve duygusal eğitim materyali **(ETK KLASÖRÜNDE)**

Ardından çocuklar dramatik oyun merkezinde öğretmenin hazırladığı **duygu kartlarını, konuşma sırası nesnesini, izin sorma durumlarını gösteren resimli kartları ve ortak görev materyalini** inceler. Öğretmen bu malzemelerin nasıl kullanılacağını gösterir. Çocuklar senaryo görselindeki yardım isteme, derin nefes alma ve yeniden deneme yollarını da inceleyerek canlandırmada hangisini kullanabileceklerini tanır.

Öğretmen kendi örneğini sesli düşünerek verir: 'Ben bu resimde önce arkadaşımızın yüzüne baktım. Ağız aşağı doğru, bence üzgün. Ben olsam gidip yardım isterdim.' Böylece durumu fark etme, duyguyu tanıma ve bir yol seçme sırası görünür kılınır; hangi duygunun hissedilmesi gerektiği söylenmez.

Çocuklar durumu kendi sözleriyle açıklar ve fark ettikleri duyguyu ya da ihtiyacı dile getirir. **(SDB1.1.SB2.G1)** Saygılı seçeneklerden birini seçerek **rol oyununda dener**. Canlandırma sırasında aynı duyguyu söz kullanmadan yüz ifadesiyle ya da beden hareketiyle de anlatır. **(SDB1.1.SB2.G2)** Ardından seçtiği davranıştan sonra ne olduğunu anlatır: 'Ben elimi kaldırdım, öğretmenim geldi.' Öğretmen sonucu kendisi söylemeden çocukların denemesine ve anlatmasına zaman tanır.

Çocuklardan duyguya uygun bir anlatım yolu seçip denemeyi sürdürmeleri istenir. Takılan çocuğa ilgili görsel gösterilir ya da 'Yüzünle de gösterebilirsin' gibi kısa bir ipucu verilir. Aynı basamak yeniden denendiğinde ipucu azaltılarak çocuğun kendi seçimiyle ilerlemesine fırsat verilir.

Daha sonra çocuklar aynı sırayı **farklı bir kişi ya da sınıf rutini içinde** yeniden dener. **(SDB1.1.SB2.G2)** Önceki denemeden başka bir kart, başka bir arkadaş ya da başka bir köşe seçilebilir. Çocuklar hangi duyguyu hangi hareketle anlattıklarını söyler: 'Ben sevinici böyle zıplayarak gösterdim.' **(SDB1.1.SB2.G2)**

Ardından öğretmen açık alandaki ortak görevi anlatır ve ortak görev materyalini çocukların kullanımına sunar. Çocuklar üstlenecekleri görevi, çalışacakları mesafeyi ve katılım biçimini kendileri seçer. İzlemeyi tercih eden çocuklar arkadaşlarını kenardan seyrederek. Öğretmen her seçime saygı gösterir.

Güvenlik Önlemleri

Katılım gönüllü tutulur ve canlandırmalar sakın, tanıdık durumlardan seçilir. Sınıfta yalnız çocukların rahatça tutabileceği kartlar ve yumuşak malzemeler bulundurulur.

ÖZEL GEREKSİNİMLİ ÖĞRENCİLER İÇİN UYARLAMA

Burik

Sözcükler: mendil, çember

Oyun alanının hazırlanması

Öğretmen, Yüz Yüze 100 Oyun 42 Burik için bahçede düz ve kaymaz bir zemin seçer, tebeşirle iç içe iki çember çizer. İç çemberi kale, dış çemberi oyun alanı olarak tanıtır: 'Burası kale, mendil burada duracak. Şu büyük çember de bizim oyun alanımız.' Çocuklar iki çemberi inceleyerek aralarındaki farkı görür.

Alan kuralları

Öğretmen kuralları kısaca açıklar: 'Kaleye girmiyoruz, büyük çemberin dışına da çıkmıyoruz.' Çocuklar sıçrarken, dururken ve yön değiştirirken birbirlerinin alanına saygı gösterir; itmeden, çekmeden ve güvenli bir hızla hareket eder. **(HSAB.5.a) (D4.4.3) (D13.3.3)**

Alanı tanıma ve ısınma

Çocuklar dış çember çizgisi boyunca yürüyerek bir tur atar ve çizgiyi izleyerek yön değiştirir. Ardından yavaş tempoda koşmayı, durup yeniden hareket etmeyi, sağa sola hızlı adımlar atmayı dener. Diz çekme ve eğilme hareketleriyle ısınma tamamlanır.

Hayal köprüsü

Öğretmen çocuklardan rüzgârın taşıdığı mendilin çevresinde dalgalanan yaprakları hayal etmelerini ister: 'Yapraklar yavaşça yere iniyor, şimdi herkes kendi yerini buluyor.' Çocuklar oyun alanındaki yerlerine yerleşir.

Oyunu gözlemleme turu

İlk turu öğretmen ile iki gönüllü çocuk örnek olarak oynar. Diğer çocuklar çemberin kenarından izler ve oyunun nasıl işlediğini kendi sözleriyle anlatır; ebenin işiyle oyuncuların işini ayırt eder.

Kuralları netleştirme

Çocuklar kuralları kısa cümlelerle, herkesin duyabileceği bir sesle sıralar. **(SDB2.1.SB2.G5)** İsteyen çocuk oyuna basit bir kural önerisi getirir. Öğretmen kısa bir duraklama verir; her çocuk o an dış çemberde mi iç çemberde mi durduğunu söyler ve yanındaki arkadaşına göre önünde mi arkasında mı olduğunu belirtir.

Oyunun başlaması

Çocuklar aralarından bir ebe seçer; ebe mendille birlikte kalede yerini alır, diğerleri dış çembere geçer. Başlama işaretiyle çocuklar mendile yaklaşır. Dış çemberden çıkmadan hızlanır, yavaşlar ve yön değiştirerek mendile ulaşmanın yollarını dener.

(HSAB.1.a) (SDB3.3.SB1.G4) Bu sırada ebe kaleden çıkmadan çocuklara dokunmaya çalışır. Çocuklar arkadaşlarıyla aralarındaki mesafeyi koruyarak oyun alanının sınırları içinde kalır. **(SDB2.2.SB2.G4) (D11.2.2)**

Yeni tura geçiş

Mendili alan çocuk yeni ebe olur ve bu görevi üstlenerek kaleye geçer. **(E2.2)** Öğretmen 'Rüzgar yön değiştirdi!' diyerek yeni turu başlatır.

Tur arası

Turlar arasında çocuklar nefeslerini düzenler ve su içer. Öğretmen güvenli hız ve mesafeyi hatırlatır. Çocuklar oyunu keyifle sürdürerek yerlerine döner. **(E2.5)** Öğretmen 'Az önce arkadaşınız mendile nasıl ulaştı?' diye sorar; çocuklar turun nasıl geçtiğini kendi cümleleriyle anlatır. **(SDB2.1.SB2.G4)** 'Peki şimdi sen nasıl oynayacaksın?' sorusuyla bir sonraki tur için tahminlerini paylaşmaları istenir.

Yavaş rüzgâr yürüyüşü

Oyun bitince öğretmen sınırlara uyma ve güvenli hız kurallarının nasıl işlediğini kısaca özetler. Çocuklar bir tur yavaş yürüyüş yapar, bedenlerini gevşetir ve nefeslerini eşit bir ritimle verir.

Güvenlik Önlemleri

Çocukların kaymaz spor ayakkabı ve harekete uygun kıyafet giymesi kontrol edilir. Zemin ıslaksa oyun alanı genişletilir ya da tur sayısı azaltılır.

ÖZEL GEREKSİNİMLİ ÖĞRENCİLER İÇİN UYARLAMA

Açık Alan Zamanı – İhtiyaç oldukça

Hava uygunsa açık alana çıkılır ve o gün için seçilen Açık Hava Öğrenme Merkezi kullanılır. Çocuklar hareket, gözlem ve grup oyunu için alan bulur. Koşullar elvermezse etkinlik iç mekanda benzer bir düzenlemeyle sürdürülür.

Kroki ile Hedef Bulma (5-6 Yaş)

Sözcükler: Okul, Uyum ve Oyun

Materyaller: Oyun alanını gösteren basit bir kroki, kırmızı kalem ve saklanacak nesne (kutu, oyuncak, silgi vb.).

Oyuncu Sayısı: İki oyuncu veya ikiyeşerli gruplar

Materyaller: Oyun alanını gösteren basit bir kroki, kırmızı kalem ve saklanacak nesne (kutu, oyuncak, silgi vb.).

Nasıl Oynanır?

- Oyun sınıfta, okul bahçesinde veya evde oynanabilir.
- Oyun alanının basit bir krokisi hazırlanır.
- Oyunculardan biri arayan olur. Arayan oyuncu oyun alanını görmeden bekler.
- Diğer oyuncu nesneyi saklar ve yerini krokide kırmızı kalemle işaretler. **(SAB.13.a) (SAB.12.a) (MAB.3.a)**
- "Başla!" komutuyla arayan oyuncu krokiyi kullanarak nesneyi bulmaya çalışır. **(SAB.12.b) (TAOB.1.a) (OB4.1.SB1)**
- Arayan oyuncu nesneyi bulduğunda tur tamamlanır.
- Oyuncular rollerini değiştirerek oyunu tekrarlayabilir.

Kaynak: MEB Temel Eğitim Genel Müdürlüğü, Maarifin Kalbinde Oyun I. Bülten (2026-2027), s. 11

ÖZEL GEREKSİNİMLİ ÖĞRENCİLER İÇİN UYARLAMA

Oyunlaştırma

DUYGUMU FARKLI YOLLARLA ANLATIYORUM

Duygu kartı turu

Öğretmen günlük yaşamdan kısa bir durumu anlattıktan sonra duygu kartlarını ters çevirip ortaya yayar ve kısa bir müzik başlatır; müzik çalarken kartlar elden ele **dolaşır**, bu oyunun başlama işaretidir.

Müzik durduğunda elinde kart kalan çocuk konuşma sırası nesnesini alır, kartındaki durumu kendi cümleleriyle anlatır ve **saygılı seçeneklerden** birini seçerek kısa bir canlandırma yapar.

Aynı duyguyu bu kez söz kullanmadan yalnız yüzü ve bedeniyle gösterir; diğer çocuklar sessizce izler, öğretmen yeni bir müzik turu başlatarak kartı **bir sonraki çocuğa** geçirir.

Oyun kısa turlar hâlinde sürer, her turda kart yeni bir çocuğa geçer; öğretmen son turu bitirdiğinde herkes birlikte derin bir nefes alarak oyunu kapatır.

Materyaller: Duygu kartları, konuşma sırası nesnesi

Burik

Pekiştirici oyun – Rüzgâr dur

Öğretmen geniş ve güvenli bir alan belirler, kısa bir müzik ya da tef sesiyle oyunu başlatır; çocuklar **yer değiştirme hareketleri** yaparak yürür, hafifçe koşar ya da zıplayarak alanda dolaşır.

Müzik durduğunda öğretmen rüzgârın durduğunu söyler, herkes olduğu yerde **heykel gibi donar** ve kollarını açarak kendi kişisel alanını belirler; kimse arkadaşının alanına girmez.

Müzik yeniden başladığında öğretmen tempoyu değiştirir, bazen yavaş bazen hızlı hareket etmelerini ister; çocuklar **ritme uygun** şekilde hareketlerini ayarlayarak oyuna devam eder.

Oyun birkaç kısa tur sürer; öğretmen son turda müziği kapattığında herkes son kez donar ve derin bir nefesle oyunu birlikte bitirir.

Materyaller: Müzik ya da tef, geniş ve güvenli bir alan

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme

DUYGUMU FARKLI YOLLARLA ANLATIYORUM

Çocuktan seçtiği bir duyguyu iki farklı yolla anlatması istenebilir; önce kısa bir cümleyle söylemesi, sonra rahat bir duruş ya da çizgiyle göstermesi sağlanabilir. İki anlatımda aynı duyguyu düşündüren ayrıntıyı karşılaştırması desteklenebilir. Anlaşılması güç bulunduğu anlatımı daha açık hâle getirmek için kendi seçtiği küçük bir değişikliği denemesi istenebilir.

Yüz Yüze 100 Oyun - 42 - Burik

Çocuktan mendile ulaşmak için iki ayrı yönü karşılaştırması ve daha güvenli bulunduğu yolu seçmesi istenebilir. Denemeden önce nerede yavaşlayacağını ya da yön değiştireceğini göstermesi sağlanabilir. İlk denemenin ardından yalnız hızını veya yönünü değiştirerek ikinci bir yol denemesi ve hangi yolun kendisine daha çok yer bıraktığını anlatması desteklenebilir.

Destekleme

DUYGUMU FARKLI YOLLARLA ANLATIYORUM

Çocuğa iki duygu kartı ile söz, yüz kartı ve beden işareti seçenekleri birlikte sunulabilir. Bir duygu ve bir anlatım yolu seçmesi istenebilir; öğretmenin kısa örneğinin ardından kendi sözünü, işaretini ya da yüz kartını kullanması desteklenebilir. Anlattıkları düzeltilmeden yansıtılabilir ve yolunu kendi başına seçtiğinde seçenek kartları kaldırılabilir.

Yüz Yüze 100 Oyun - 42 - Burik

Yere başlangıç, yavaşla ve mendil işaretleri konularak kısa bir prova yapılabilir. Çocuktan okları izleyerek mendile yaklaşması, belirlenen noktada durup mendili alması ve aynı sınırlar içinde geri dönmesi istenebilir. İlk turda başlama ve durma işaretleri gösterilebilir, ikinci turda yalnız mendil işareti bırakılabilir.

GÜNÜ DEĞERLENDİRME

Gün sonunda çocuklarla birlikte yapılanlar hatırlanır ve en çok neyi sevdikleri sorulur. Öğretmen yanıtları özetleyerek günün akışını görünür kılar. Yarına dair kısa bir hazırlık cümlesiyle bölüm kapanır.

Etkinlik Değerlendirme Soruları

DUYGUMU FARKLI YOLLARLA ANLATIYORUM

- Kulesi devrilen arkadaşımızın resmine baktığında ne hissettiğini düşündün?
- Duyguyu anlatmak için hangi yolu seçtin, yüzünle mi yoksa bedenle mi gösterdin?
- Sen üzüldüğünde ya da kızdığında ne yaparsın?

Burik

- Mendile ulaşmak için nasıl bir yol izledin?
- Ebe olduğunda kendini nasıl hissettin?
- Oyun alanının sınırında kalmak için nelere dikkat ettin?
- Bugün bir arkadaşını selamladın mı, ona ne söyledin?
- Kapların hangisinin dolu hangisinin boş olduğunu nasıl anladın?

Çocukla Günü Değerlendirme

Gün birlikte hatırlandı: önce duygularımızı anlattık, sonra hava bozunca Burik oyununu sınıfta oynadık.

"Bahçeye çıkamayınca ne hissettin?" sorusuna bir çocuk "Önce üzüldüm, sonra sınıfta oynamak da eğlenceliydi" dedi. "Sınıfta oynarken neye dikkat ettin?" sorusuna başka bir çocuk "Yavaş hareket ettim, çarpmadım" diye cevap verdi. "Arkadaşlarınla dar alanda oynamak nasıldı?" diye sorulduğunda çocuklar birbirlerine dikkat ettiklerini söyledi. "Bugün en çok neyi sevdin?" sorusuna çoğu çocuk sınıfta oynamayı da sevdiğini paylaştı.

Öğretmen havanın bozulduğunu, bu yüzden oyunun sınıfta oynandığını ve herkesin yine de eğlendiğini özetledi.

Yarın havaya göre yine güzel bir gün planlayacağımızı söyleyerek güne sıcak bir veda ile son verdik.

Genel Değerlendirme

Çocuklar günlük durumu ilgiyle dinleyip kişilerin duygularını sırayla tahmin etti; konuşma sırası nesnesiyle seslerini ayarlayarak düşüncelerini paylaştı. Duygularını sözle ya da yüz ifadesiyle anlatmayı seçtiler. Burik oyununda çember sınırında kalarak mendile yaklaştılar, ebeyi izleyip hız ve yönlerini ayarladılar. Katılım yüksek ve dengeliydi; herkes zorlanmadan sırasını bekledi. Duygu kartları, konuşma sırası nesnesi, çember ve mendilin yaş grubuna uygun büyüklük ve sayıda olması geçişleri kolaylaştırdı. Duygu ifade etme ve alan sınırlarına uyma hedefleri birbirini destekledi; ısınma ve dinlenmeler dâhil akış planlanan sürede tamamlandı. Öğretmen yanıtı söylemeden sorular sordu, gerektiğinde verdiği ipuçlarını giderek azalttı ve aynı düzeni sonraki uygulamada sürdürmeyi planladı.

AİLE VE TOPLUM KATILIMI

Aile Katılımı

Bir aile üyesi sınıfa davet edilebilir ve duygu anlatma çalışmasına katılması istenebilir. Aynı duyguyu önce kendi sözcükleriyle, sonra bir yüz kartı, bir çizgi ya da rahat bir beden işaretiyle göstermesi sağlanabilir. Çocuklar kendi seçtikleri yolu denerken aile üyesinin anlatımını da dinleyebilir. Katılım gönüllülük esasına göre düzenlenebilir.

Ayrılış

Eşyalar toplanır ve çocuklar ayrılışa birlikte hazırlanır. Öğretmen veliye günün öne çıkan anlarını kısaca aktarır. Her çocukla adıyla vedalaşarak gün kapanır.

28.09.2026

Demo Demo

Okul Öncesi Öğretmeni

... . 2026

Müdürünüzün Tam Adı

Okul Müdürü