

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı: Demo Anaokulu

Yaş Grubu (AY): 60-72 Ay (5-6 Yaş)

Öğretmenin Adı: Demo Demo

Tarih: 29.09.2026

ALAN BECERİLERİ, ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

Türkçe Alanı

TADB. Dinleme / İzleme

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

- Dinleyecekleri / izleyecekleri materyalleri seçer.
- Seçilen materyalleri dinler / izler.

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

- Dinledikleri / izledikleri materyaller ile ön bilgileri arasında bağlantı kurar.
- Dinledikleri / izledikleri materyaller hakkındaki tahminini söyler.

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

- Dinledikleri / izledikleri materyallere ilişkin duygu ve düşüncelerini ifade eder.

TAOB. Okuma

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

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

TAEOB. Erken Okuryazarlık

TAEOB.1. Yazı farkındalığına ilişkin becerileri gösterebilme

- Görsel semboller arasından yazıyı gösterir.

TAEOB.5. Yazma öncesi becerileri kazanabilme

- Yazma için uygun oturma pozisyonu alır.

Matematik Alanı

MAB6. Sayma

MAB.1. Sayıları farklı durumlarda doğru kullanabilme

- 1 ile 20 arasında ileriye doğru birer ritmik sayar.

MAB1. Matematiksel Muhakeme

MAB.3. Matematikle ilgili durumları yorumlayabilme

- Matematikle ilgili bir durumu nesne / çizim / sembolle gösterir.
- Sayıları nesne / çizim / rakam kullanarak gösterir.

MAB2. Matematiksel Problem Çözme

MAB.8. Problem çözme deneyimlerini yansıtabilme

- Problem çözme sürecindeki deneyimlerini anlatır.
- Deneyimlerini benzer problemlerin çözümünde kullanır.

Fen Alanı

FBAB13. Bilimsel Sorgulama

FAB.13. Fene yönelik günlük hayatla ilişkili olay, olgu ve / veya durumlara yönelik bilimsel sorgulama yapabilme

- Günlük yaşamda karşılaştığı nesne / olay / olgulara ilişkin sorular sorar.

EĞİLİMLER

Benlik Eğilimleri (E1)

E1.1. Merak

E1.2. Bağımsızlık

E1.3. Azim ve Kararlılık

Entelektüel Eğilimler (E3)

E3.2. Odaklanma

E3.3. Yaratıcılık

E3.6. Analitiklik

E3.8. Soru Sorma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri

2.1. BENLİK BECERİLERİ (SDB1)

SDB1.1.KENDİNİ TANIMA (ÖZ FARKINDALIK)

SDB1.1.SB1.Kendine ilişkin farkındalık geliştirmek

SDB1.1.SB1. G5.Kişisel seçimlerini açıklar.

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

SDB1.1.SB2. G1. Merakı doğrultusunda ne öğrenmek istediğini söyler.

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

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.

SDB2.3. SOSYAL FARKINDALIK

SDB2.3.SB1. Sosyal ipuçlarını dikkate almak

SDB2.3.SB1.G2. Çevresindeki sosyal ipuçlarını açıklar.

SDB2.1. İLETİŞİM

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

SDB2.1.SB2.G3. Dinlediği konuyla / konuşmayla ilgili sorular sorar.

SDB2.1.SB2.G6. Konuşurken jest ve mimiklerini kullanır.

Değerler

D3. ÇALIŞKANLIK

D3.3. Araştırmacı ve sorgulayıcı olmak

D3.3.2. Bilimsel, teknolojik alanlardaki etkinliklere katılır.

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

D3.4.1. Grup etkinliklerine katılır.

D3.4.4. Bireysel çalışmalara ve grup içi etkinliklere aktif katılır.

D4. DOSTLUK

D4.1. Arkadaşlarına destek olmak

D4.1.3. Amaca ulaşmak için arkadaşlarıyla birlikte çalışır.

D7. ESTETİK

D7.2. Sanatsal ve görsel zevkleri hayatın bir parçası hâline getirmek

D7.2.1. Sanatsal ve kültürel etkinliklere katılır.

D11. ÖZGÜRLÜK

D11.1. Kararlı olmak

D11.1.1. Gerektiğinde kendi kararlarını alır.

Kavramlar

Sayı / Sayma : 1 Rakamı

Sözcükler

miktar, say, eşleştir, bir ekle, sembol, önceki, aynı

şarkı, horoz, eşek, zürafa, çiftlik, soru, cevap, internet, araştırma, sonuç, koro, şef, imza, türe, özgü, özellik, yolculuk
Okul, Uyum ve Oyun

Materyaller

Büyük onluk çerçeve, gevşek sayma parçaları, sayı kartları, iki dizilim zemini, sayı ipi
Düdük (isteğe bağlı).

Eğitim / Öğrenme Ortamları

Matematik merkezine büyük onluk çerçeve, sayma taşları, sayı ve şekil kartları ile iki dizilim zemini çocukların görebileceği biçimde yerleştirilir. Kitap merkezinde "Sessiz Şef" tanıdık bir resimli kitapla yan yana konur; zürafa görselleri, resim kartları ve kısa bilgi notları ile resimli ansiklopedi hazır bulundurulur. Sanat merkezinde noktalı zürafa sayfaları, sarı ve kahverengi boya malzemeleri, kalın kalemler ve oyun hamuru hazırlanır. Bahçede yaprak ve küçük taş toplamak için güvenli bir alan belirlenir.

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 yoklama panosuna kendi fotoğrafını yerleştirir ve fotoğrafının yanına **bir tane sayma taşı** koyar. 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. Panodaki bulut ya da güneş kartından yalnızca birinin seçildiği fark edilir ve seçilen karta bir kez dokunarak sayılır. **(MAB.3.a)**

Çocuklar halının üzerinde çember olur. Paylaşmak isteyen çocuklar o gün nasıl hissettiklerini kendi cümleleriyle söyler. **(SDB1.1.SB1.G5)** Arkadaşlarını sözünü kesmeden dinlemelerine rehberlik edilir. Çemberin sonunda bir parmağın kaldırıldığı kısa bir parmak oyunu birlikte söylenir.

Öğrenme Merkezlerinde Oyun

Matematik merkezinde büyük onluk çerçeve, büyük sayma parçaları, 1 ve başka sayı kartları ile iki dizilim zemini bulunur. Çocuk tek nesneyi seçtiği zemine koyar, bir kez dokunarak sayar ve 1 kartıyla eşler; formal rakam yazma sayfası kullanılmaz. **(MAB.3.a, MAB.3.b)**

İletişim merkezinde mevcut destekleme bölümündeki başla ve dur beden işareti kartları bulunur. Çocuk bu iki karttan birini seçip söz kullanmadan gösterir; hazır olduğunda devam et anlamındaki üçüncü işareti kendisi tasarlar. **(E3.3)** Akranının hareketi işarete uyduğunda hangi ayrıntının anlaşılır olduğunu açıklar ve gerekirse işaretini değiştirir. **(SDB2.3.SB1.G2)**

Çocuk merkezini ve katılım yolunu seçer. Öğretmen sonucu söylemez; ilk denemede tek model, sonraki denemede yalnız mevcut görsel seçenekleri sunar.

Beslenme, Toplanma ve Temizlik

Toparlanma zamanı geldiğinde çocuklar kullandıkları materyalleri türlerine göre ayırıp yerlerine yerleştirir. Hazır olan çocuklar sıra işaretlerinde aralarındaki mesafeyi koruyarak sakın adımlarla lavaboya geçer. **(HSAB.5.a)** Eller suyla ıslatılır; avuç içi, el üstü ve parmak araları sabunla temizlenir, durulanır ve kişisel havluyla kurulanır. Kahvaltı alanında her çocuk kendi yerini hazırlar, masayı düzenli bırakmak için katkıda bulunmaları desteklenir.

ETKİNLİKLER

Matematik Etkinliği, Oyun Etkinliği

Büyük Grup Etkinliği, Küçük Grup Etkinliği, Bireysel Etkinlik.

BİR NESNEYİ 1 SEMBOLÜYLE EŞLİYORUM

Sözcükler: miktar, say, eşleştir, bir ekle, sembol, önceki, aynı

Materyaller: Büyük onluk çerçeve, gevşek sayma parçaları, sayı kartları, iki dizilim zemini, sayı ipi

Malzemelerin keşfi

Öğretmen matematik köşesine büyük bir onluk çerçeve, sayma taşları, üzerinde farklı sayı ve şekiller bulunan kartlar ile iki dizilim zemini yerleştirir. Çocuklar malzemeleri tek tek eline alır, dokunarak inceler ve hangisiyle çalışmak istediğine karar verir. **(E1.2) (D11.1.1)** Öğretmen bu sırada çocuklara kendi başlarına keşfetmeleri için zaman tanır.

Öğretmenin örneği

Öğretmen kendi önüne tek bir sayma taşı koyar, taşa bir kez dokunarak yüksek sesle sayar ve kartlar arasından uygun sembolü seçip taşın yanına yerleştirir. Bunu yaparken sesli düşünür: “Önümde bir taş var, ona bir kez dokundum, o halde 1 kartını seçiyorum.” Çocuklar nesne, miktar ve sembol arasındaki bağlantıyı izler. **(E3.2)**

İlk eşleştirme denemesi

Sıra çocuklara geldiğinde her çocuk kendi zeminine tek bir nesne yerleştirir, nesneye bir kez dokunarak sayar ve kartlar arasından 1 sembolünü seçip nesnenin yanına koyar. **(MAB.3.a) (MAB.3.b)** Ardından yanındaki arkadaşına ya da öğretmenine bu kartı neden seçtiğini kendi cümleleriyle anlatır: “Bir tane taş var, bu kartta da bir nokta var.” **(MAB.8.a) (SDB1.1.SB1.G5)** Başka bir kart denemek isteyen çocuğa ikinci bir deneme hakkı tanınır. Öğretmen bazı çocuklara beşe kadar birkaç nesneyi kısaca gösterir; çocuk saymadan bakışta kaç nesne olduğunu söyler.

Yardımin azaltılması

Öğretmen yalnızca gerektiğinde tek bir ipucu verir; kartı işaret eder ya da “Bir nesne için hangi kartı seçersin?” diye sorar. Çocuğun kendi başına seçmesi, denemesi ve eşleştirmesini anlatması için yeterince zaman tanınır. Emin olamayan çocuk işlemi baştan dener ve seçtiği kartı gözden geçirir. **(E1.3)**

Farklı nesneyle tekrar

Çocuk aynı eşleştirmeyi bu kez farklı boyut ve biçimdeki tek bir nesneyle, başka bir arkadaşının yanında yeniden dener. **(MAB.8.b)** Nesneye yine bir kez dokunup sayar, uygun kartı seçip yanına yerleştirir. Nesnenin görünümü değişse de miktarın aynı kaldığını kendi denemesiyle gösterir ve arkadaşına kısaca anlatır. **(SDB1.1.SB2.G3)**

Bahçede sayma turu

Açık alanda her çocuk yerden topladığı tek bir yaprağı ya da küçük taşı büyük zemin çerçevesine bırakır, nesnesine bir kez dokunarak sayar ve son söylediği sayının miktarı gösterdiğini arkadaşlarına açıklar. Tur bitince grup öğretmenle birlikte alkışlayarak ya da parmaklarını kullanarak 1’den 20’ye kadar ritmik biçimde sayar. **(MAB.1.a)**

Sayıyı görselle gösteriyorum

Somut nesnelerle 1 miktarı kurulduktan sonra öğretmen etkinlik dosyalarından 1 sayısının sayfasını sunar. Çocuk ağaçtaki tek boş alana büyük bir oyun hamuru parçası koyarak bir elma yapar, aynı parçayı çerçeveye yerleştirir ve miktarı büyük rakamla eşler. İsteyen çocuk rakam yolunu önce parmağıyla, sonra kalın kalemle izler. Sayı şeridinde daha önce öğrenilen sayılar ve günün sayısı kullanılır.

Güvenlik Önlemleri

Öğretmen toplama alanını önceden gözden geçirerek çocukların güvenle alabileceği yaprak ve taşları belirler. Oyun hamuru ve küçük parçalar yetişkin gözetiminde kullanılır.

ÖZEL GEREKSİNİMLİ ÖĞRENCİLER İÇİN UYARLAMA

Sessiz Şef

Sözcükler: şarkı, horoz, eşek, zürafa, çiftlik, soru, cevap, internet, araştırma, sonuç, koro, şef, imza, türe, özgü, özellik, yolculuk

Görselleri inceleme

Öğretmen kitabın kapağını, sayfalarını ve yazarının adını gösterip sayfayı nasıl çevirdiğini örnekler. Ardından yarım daire düzeninde Sessiz Şef'in kapağıyla zürafa görselleri gösterilir ve çocuklardan hikâyenin ne anlatacağına dair tahminlerini söylemeleri istenir. **(TADB.2.b) (TAOB.1.a) (E3.2)** Öğretmen kapaktaki yazıyı ve resmi birlikte göstererek "Burada hangisi yazı?" diye sorar; çocuk yazıyı işaret eder. **(TAE0B.1.a)**

Dinleme biçimini seçme

Öğretmen hikâyenin doğrudan ya da görseller eşliğinde yavaş bir tempoda okunabileceğini söyler; çocuklar iki seçenektен birine karar verir. **(D11.1.1)** Sessiz Şef, tanıdık başka bir resimli kitapla yan yana konur ve çocuklar bugün hangisinin okunacağını seçip gerekçesini tek cümleyle söyler: "Zürafayı merak ettim." **(TADB.1.a) (TAOB.1.b) (SDB1.1.SB1.G5)**

Hikâyeyi dinleme

Öğretmen hikâyeyi çocukların seçtiği biçimde okur. Zürafanın ses çıkardığı bölümde "Bu sesi duyunca ne hissettin?" diye sorar; çocuklar duygularını kısaca söyler. **(TADB.4.a)** Metinde geçen hayvan seslerine beden hareketleri ve sesli taklitlerle eşlik ederler. **(TADB.1.b)** Öğretmen "Zürafa neden sessiz kalmayı seçmiş olabilir?" diye sorarak çocuğun kendi çıkarımını anlatmasına fırsat tanır.

Sorular üretme

"Zürafalar nasıl ses çıkarır?" sorusu merak konusu olarak tahtaya kısa bir başlık halinde yazılır. Çocuklar bu konuda ne, nasıl, neden, ne zaman, nerede ve kim sorularını üretir. **(FAB.13.a) (SDB1.1.SB2.G1) (E1.1) (E3.8) (SDB2.1.SB2.G3)**

Bilgi toplama ve karşılaştırma

Çocuklar zürafaya ait resim kartlarını ve kısa bilgi notlarını inceleyerek iletişim biçimleri hakkında bilgi toplar. **(D3.3.2)** Topladıkları bilgileri sınıf kitaplığındaki resimli ansiklopedideki bilgilerle karşılaştırır ve bulgularını "ikisinde de olan bilgiler" ile "yalnızca birinde olan bilgiler" başlıkları altında ayırır. **(E3.6)** Ardından hikâyedeki durumlarla kendi hayvan gözlemleri arasındaki benzer ve farklı yönleri anlatırlar. **(TADB.2.a)**

Zürafayı tamamlama ve boyama

Öğretmen sandalyeye düz oturmayı, kâğıdı önüne düz koymayı ve kalemi rahat tutmayı kısaca örnekler; çocuklar kendi oturuşunu ve kalem tutuşunu buna göre düzenler. **(TAE0B.5.a)** Noktaları sırasıyla birleştirerek zürafa resmini tamamlar, sarı ve kahverengi tonlarıyla boyar. **(D7.2.1)** Desenleri istedikleri biçimde zenginleştirirler. **(E3.3)**

Sessiz Şef korusu ve zürafadan 1

Çocuklar zürafanın koro şefi olduğu hayali bir sahneyi canlandırır; beden ve yüz ifadeleriyle sözsüz iletişimi dener. Ardından zürafanın uzun boynundan esinlenerek kâğıda 1 rakamının biçimini çizer ve bu biçimi zürafa desenleriyle süsler. **(MAB.3.a) (MAB.3.b)** Tamamlanan çalışmalar sınıf panosunda sergilenir.

Çalışmaları paylaşma

Her çocuk çizimini kısaca tanıtır ve izlediği yolu anlatır. **(SDB1.1.SB2.G3)** Öğretmen "Zürafanın boynu ne kadar uzundu, elinle gösterir misin?" diye sorar; çocuk anlatımını bir hareketle destekler. **(SDB2.1.SB2.G6)** Son olarak hikâyedeki kahramanın seçimine katılıp katılmadıkları sorulur ve çocuklar düşüncelerini kendi cümleleriyle söyler.

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.

İsim Avı (5-6 Yaş)

Sözcükler: Okul, Uyum ve Oyun

Materyaller: Düdük (isteğe bağlı).

Oyuncu Sayısı: En az 6 oyuncu

Materyaller: Düdük (isteğe bağlı).

Nasıl Oynanır?

- Oyuncular eşit sayıda iki takıma ayrılır ve takımlar karşılıklı olarak tek sıra oluşturur. **(D3.4.1)**
- Her takım, karşı takım duymadan bir temsilci belirler. **(D4.1.3)**
- Öğretmenin "3, 2, 1!" komutuyla veya düdük sesiyle temsilciler ayakta kalır, diğer oyuncular oturur. **(SDB2.2.SB2.G4)**
- Karşısındaki temsilcinin adını doğru olarak ilk söyleyen oyuncunun takımı turu kazanır.
- İki temsilci de birbirinin adını aynı anda doğru söylerse tur tekrarlanır.
- Adı önce söylenen temsilci, kazanan takıma geçer.
- Her turda yeni temsilciler belirlenir. **(D3.4.4)** Oyun, tüm oyuncular aynı takımda birleşene kadar devam eder.

Kaynak: MEB Temel Eğitim Genel Müdürlüğü, Maarifin Kalbinde Oyun I. Bülten (2026-2027), s. 12

ÖZEL GEREKSİNİMLİ ÖĞRENCİLER İÇİN UYARLAMA

Oyunlaştırma

BİR NESNEYİ 1 SEMBOLÜYLE EŞLİYORUM

Oyunlaştırılmış hâli – Tek nesne tek sembol

Öğretmen kısa bir alkış ya da davul sesiyle oyunu başlatır; bu işaret duyulunca sırası gelen çocuk matematik köşesindeki gevşek sayma parçalarından yalnız birini alıp kendi dizilim zeminine yerleştirir.

Çocuk nesneye bir kez dokunup sayar, ardından sayı kartları arasından **1 sembolünü** bulup nesnenin yanına koyar; doğru eşleşme tamamlanınca tüm grup kısa bir alkışla onu kutlar.

Bir sonraki turda öğretmen büyük onluk çerçeveyi ortaya koyar ve yeni bir çocuğu sayı ipinde 1 rakamını göstermeye çağırır; her tur aynı başlama işaretiyle yeniden başlar ve herkes sırasında oynar.

Sıra tüm çocuklara geldikten sonra grup birlikte alkışlayarak ya da parmaklarını kullanarak 1'den 20'ye kadar ritmik biçimde sayar ve oyunu bu ortak sayıyla bitirir.

Materyaller: Büyük onluk çerçeve, gevşek sayma parçaları, sayı kartları, dizilim zemini, sayı ipi

Sessiz Şef

Drama ile – Sessiz şef

Öğretmen çocukları yarım daire biçiminde toplar ve bir çocuğu **sessiz şef** seçer; şef, hikâyedeki zürafa gibi hiç konuşmadan yalnızca elleriyle koroyu yönetir.

Şef elini yukarı kaldırınca koro üyesi çocuklar hikâyede duydukları hayvan seslerinden birini seçip birlikte taklit eder; şef ellerini göğsünde kavuşturunca herkes olduğu yerde donar ve sessizleşir.

Birkaç tur sonra öğretmen hafif bir alkışla yeni bir çocuğu şef seçer; her yeni şef koroyu farklı bir hayvan sesiyle yönlendirebilir ve herkes sırayla şeflik yapma fırsatı bulur.

Oyun, tüm çocuklar bir kez şeflik yaptıktan sonra öğretmenin verdiği ortak bir işaretle son bir donma anıyla biter.

FARKLILAŖTIRMA

ZenginleŖtirme

BİR NESNEYİ 1 SEMBOLÜYLE EŖLİYORUM

EŖleŖtirmeyi bağımsız tamamlayan çocuktan boş, tek nesneli ve birden fazla nesneli grupları karŖılaŖtırması, yalnızca bir nesne bulunan grupları 1 sembolüyle eŖleyip diğerklerini neden seçmediğini anlatması istenebilir. Ardından boyutu, rengi ve diziliŖi farklı tek nesnelerle bir arkadaŖı için yeni bir örnek tasarlaması sağılanabilir. ArkadaŖının çözümlünü dinleyip sonucu söylemeden ipucu vermesi ve nesnenin özelliğı değıŖse de miktarın neden bir kaldığını açıklaması desteklenebilir.

Sessiz Ŗef

Süreci bağımsız tamamlayan çocuktan zürafaların iletiŖimine ilişkin iki görseli ya da bilgi kartını karŖılaŖtırarak ortak ve farklı birer bilgiyi açıklaması istenebilir. Grupça kullanılabilecek üç sessiz Ŗarettten oluŖan bir iletiŖim düzeni tasarlaması, her Ŗaretin anlamını beden hareketleriyle göstermesi ve arkadaŖlarının anlayıp anlamadığını gözlemlemesi sağılanabilir. AnlaŖılmayan Ŗareti gelen geri bildirimine göre değıŖtirmesi ve arkadaŖlarını dikkatle izlemenin iletiŖime katkısını anlatması desteklenebilir.

Destekleme

BİR NESNEYİ 1 SEMBOLÜYLE EŖLİYORUM

Çocuğı kaymayan bir zemin üzerinde tek bölmeli büyük bir çerçeve, kolay kavranan büyük bir nesne ve üzerinde 1 sembolü ile bir nokta bulunan kart sunulabilir. Öğretmenin ayrı bir örnek üzerinde nesneye bir kez dokunup nokta görselini göstermesi, ardından çocuğı denemesi için ek süre tanınması yararlı olabilir. Gerektiğinde yalnızca çerçeve ya da kart Ŗaret edilerek “Bir nesne için hangi kartı seçersin?” diye sorulabilir; çocuk hazır olduğıunda nokta ipucu kapatılıp farklı bir nesneye bağımsız deneme yapması beklenebilir.

Sessiz Ŗef

Hikâyeyi takip etmekte zorlanan çocuğı başlangıç, olay ve sonuç bölümlerini gösteren üç büyük resim kartı sunulabilir; hikâyeye kısa cümlelerle ve yavaş okunarak ilgili kart gösterilebilir. Çocuğun bir resmi seçmesi, bir hayvan hareketini taklit etmesi ya da görseli Ŗaret ederek yanıt vermesi için beklenebilir. Soru üretmede “ne” ve “nasıl” sorularını temsil eden iki görsel ipucu, karŖılaŖtırmada yalnızca iki zürafa görseli kullanılabilir; sanat çalıŖmasında kalın çizgili, az noktalı bir görsel ve kolay kavranan boya kalemi sunulabilir, 1 biçimi ip ya da kâğıt Ŗeridiyle de oluŖturulabilir.

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

BİR NESNEYİ 1 SEMBOLÜYLE EŖLİYORUM

- Matematik köşesindeki malzemelerden hangisiyle çalıŖmayı seçtin? Neden onu seçtin?
- Önüne tek bir nesne koyduğıunda hangi kartı seçtin? Bu kartı neden seçtin?
- Bahçede topladığın yaprağı ya da taŖı çerçeveye bırakırken ne yaptın? Zorlandığın bir an oldu mu?

Sessiz Ŗef

- Kapaktaki zürafayı görünce hikayenin ne anlatacağını düşündün?
- Zürafanın ses çıkardığı bölümde ne hissettin?
- Zürafa resmini tamamlarken ve 1 rakamını çizerken nasıl bir yol izledin?
- Okulda hangi iki alanı ne işe yaradığıına göre eŖleŖtirdin? Neden böyle eŖleŖtirdin?
- Kırmızı nesneyi diğerk renklerin arasından nasıl ayırdın?

Çocukla Günü Değerlendirme

Öğretmen günü hatırlarken çocuklara matematik köşesinde yaşanan küçük anı sordu.

‘İkiniz de aynı taŖı istediğinizde ne yaptınız?’ sorusuna bir çocuk ‘Sırayla kullandık’ dedi. ‘O sırada ne hissettin?’ diye sorulduğunda çocuk ‘Önce üzıldüm, sonra iyi oldu’ diye paylaŖtı. ‘Sessiz Ŗef oyununda arkadaŖınla nasıl anlaŖtınız?’ sorusuna ‘Elimizle Ŗaret ettik’ yanıtı geldi. ‘Bugün en çok neyi sevdin?’ sorusuna sırayla oynamayı öğrenmeyi söyleyen çocuklar oldu.

Öğretmen bu paylaşımları özetleyerek küçük bir anlaşmazlığın nasıl birlikte çözüldüğünü gözden geçirdi.

Yarın da birbirlerine anlayışlı davranmaya devam edeceklerini söyleyerek gün sıcak bir sözle kapandı.

Genel Değerlendirme

Çocuklar onluk çerçeve, sayma taşları ve kartlarla ilgiyle çalıştı; tek nesneye bir kez dokunarak saydı, 1 sembolüyle eşleştirdi ve seçimlerini açıkladı. Sessiz Şef'te kapaktan tahminler üretti, hikâyeyi dinledi ve hayvan seslerine beden hareketleriyle eşlik etti. Çoğu çocuk soru sordu; bilgi kartlarını karşılaştırıp tamamladıkları zürafa resimlerini sundular. Birbirini tamamlayan etkinlikler planlandığı gibi ilerledi; süre ve materyaller yeterli oldu. Bahçedeki sayma turu ve ritmik sayma matematik hedefini destekledi. Öğretmen sonucu söylemeden gözlemledi, gerektiğinde tek görsel ya da sözel ipucuyla bağımsız seçimlere alan açtı. Yüksek katılım üzerine materyal düzenini ve süreyi koruyarak benzer bir günde aynı akışı uygulamaya karar verdi.

AİLE VE TOPLUM KATILIMI

Aile Katılımı

Bir aile üyesi sınıfa davet edilerek "Sessiz Şef" hikâyesini öğretmenle birlikte görseller eşliğinde anlatması istenebilir. Hikayedeki hayvanları beden hareketleriyle canlandırması ve çocukların sözsüz iletişim denemelerine şef olarak eşlik etmesi sağlanabilir. Ardından çocukların sınıfta birer nesne seçip nesneye bir kez dokunarak saymalarına ve uygun sayı kartını bulmalarına destek olması istenebilir.

Ayrılış

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

29.09.2026

Demo Demo

Okul Öncesi Öğretmeni

... . 2026

Müdürünüzün Tam Adı

Okul Müdürü