

Okulun Adı:

Yaş Grubu : 48-72 Ay

Öğretmenin Adı:

KAZANIM VE GÖSTERGELER

BİLİŞSEL GELİŞİMİ

Kazanım 1. Nesneye/duruma/olaya yönelik dikkatini sürdürür.

Göstergeler

- Dikkat edilmesi gereken nesneye/duruma/olaya odaklanır.
- Dikkatini çeken nesne/durum/olay ile ilgili bir ya da birden fazla özelliği/niteliği söyler.

Kazanım 2. Nesnelerin/varlıkların özelliklerini açıklar.

Göstergeler

- Nesnelerin/varlıkların benzer yönlerine örnekler verir.
- Nesnelerin/varlıkların farklı yönlerine örnekler verir.

Kazanım 16. Geometrik şekilleri tanır.

Göstergeler

- Gösterilen geometrik şeklin adını söyler.
- Geometrik şekillerin belirleyici özelliklerini söyler.
- Geometrik şekilleri belirleyici özelliklerine göre karşılaştırır.
- Söylenen geometrik şekle sahip nesnelere gösterir.
- Geometrik şekilleri birleştirerek farklı şekiller oluşturur.

FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK ÖZELLİKLERİ

Kazanım 2. Büyük kaslarını koordineli kullanır.

Göstergeler

- Kol ve bacaklarını eş zamanlı hareket ettirir.
- Farklı yönde/formda/hızda yürür.

SOSYAL DUYGUSAL GELİŞİM VE DEĞERLER

Kazanım 20. İçinde yaşadığı toplumun kök değerlerini içselleştirir.

Göstergeler

- Kök değerleri tanır.
- Kök değerlerle ilgili düşüncelerini paylaşır.

KAVRAMLAR

Geometrik Şekiller: Çember, daire, dikdörtgen, kare, kenar, köşe

ÖĞRENME SÜRECİ

GÜNE BAŞLAMA

Çocuklar gelmeden sınıf hazırlanır. Gelen çocuklar kapıda karşılanır ve selamlanır, çocukların ayakkabılarını koymaları ve pandiflerini giymeleri için rehberlik edilir.

Çocukların sandalyelerini alarak çember şeklinde oturmaları sağlanır. Çocukların o günkü duygu ve düşünceleri sorulur ve her çocuğun konuşması için cesaretlendirilir. O günün sınıf yoklaması alınır ve mandallarla ilgili daha önce öğretilen yoklama rutininin doğru bir şekilde yapılıp yapılmadığı kontrol edilir. Güne sağlıklı başlamak "[Çok Şaşırdım!!! \(Ta Ta Ta\)](#)" hareketleri hep birlikte yapılır. Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocuklara "Bugün nerede oynamak istersin?" diye sorulur. Çocuklar verdikleri yanıtlara uygun merkezlere yönlendirilir.

Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanmalarına rehberlik edilir.

İlgili öğrenme merkezlerine "[Çember ile İlgili Flash Kartları](#)" koyularak çocukların ilgileri çekilir.

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

TOPLANMA, TEMİZLİK, KAHVALTI, GEÇİŞLER

Öğrenme merkezlerinde oyun sonunda [Toplanma Müziği](#) açılır. Müzik sonunda tüm merkezlerin düzenli bir şekilde toplanması sağlanır. Müzik bittiğinde hep birlikte merkezlerin düzenli toplanıp toplanmadığı kontrol edilir.

Bir sağa baktım

Bir sola baktım

Lokomotif yaptım

Cuf cuf cuff.

Tekerlemesi söylenerek sıra olunur ve kahvaltı öncesinde elleri yıkamaya gidilir. Kahvaltı öncesinde nelere dikkat edilmesi gerektiği anlatılır. (Yemek yerken konuşmamak vb.) Sonrasında dua edilerek kahvaltıya geçilir.

Tüm çocuklara kahvaltısını yaptıktan sonra eller yıkanır ve sınıfa geçilir.

TÜRKÇE-MATEMATİK-SANAT-MÜZİK (Bütünleştirilmiş Bireysel ve Büyük Grup Etkinliği)

Etkinlik Adı: Çember Şeklini Öğreniyorum/Regaip Kandilini Kutluyorum

Sözcükler: Geometrik şekil, çember, Regaip, Kandil

Değerler: Vatanseverlik, Saygı

Materyaller: Çalışma kağıtları, makas, yapıştırıcı, sulu boya ya da parmak boyası, blok oyuncakları

- [Çember Gösterisi](#) Eğitici Film, "[Çember - Çember Nasıl Çizilir](#)", "[Şekilleri Tanıyalım](#)" eğitici videoları izlenir.

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

- Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.
- Çocuklara bir top ve çember şeklinde olan herhangi bir nesne gösterilir, benzer olan ve benzer olmayan yanlarını sorar. Çocuklara elindeki nesnenin hangi geometrik şekle benzediği sorulur. Bir tane çember şekli çocuklara gösterilir ve çemberin daire gibi kenar ve köşelerinin olmadığı, daireden farkının ise çemberin içinin boş dairenin ise dolu olduğu söylenir. Çocuklar sınıfta çember şekline benzeyen oyuncak vb. bulmaya çalışır ve buldukları nesne incelenir.
- "[Çember ile İlgili Flash Kartları ve Slayt Gösterisi](#)" izlenir. Görseller hakkında konuşulur.
- Daha sonra çocuklara 3 aylar diye bir şey duyup duymadıkları ve isimleri sorulur? 3 ayların bizim manevi değerlerimiz olduğu, bu üç ayın isimlerinin Recep, Şaban, Ramazan olduğu ve en son Ramazan Bayramı ile bittiği, üç ayların başladığı ilk Perşembe günü Regaip Kandili olduğunu söylenir. Ülkemizin iç Anadolu bölgesinde olan Konya ilinde ise o gün "[Şivlilik Geleneğinin](#)" uygulandığı ve o gün çocuklara şeker, çikolata, kuru yemiş dağıtıldığını söylenir. Eskiden de yine başka illerde kandil simitleri yapıldığını ve çocuklara, komşulara ikramlar dağıtılarak bu güzel günlerin başlamasının kutlandığı söylenir. Çocuklara kuru yemiş dağıtılır.
- Masalara geçilir ve "Çember Parmak Boya Baskısı" ve/veya [Kandil Kartı](#) sanat etkinliği "[Şekiller Şarkısı](#)" eşliğinde yapılır. Oyun hamurlarından farklı boyutlarda/ renklerde çember şekli, çemberden zincir, kolye vb. yapılır.
- "[Çember Yarışı Çizgi Filmi](#)" izlenir.
- "[Nathan Evans - Wellerman \(Sea Shanty\) Müziği](#)" eşliğinde hep birlikte "[Okul Öncesi Çemberler ile Ritim \(Ritim ve Takip Çalışması\)](#)" yapılır. Bunun için dört tane çember yere koyulur. Müziğin ritmine uyarak önce çemberin içine bir adım atılır, yanına diğer ayak koyulur ve el bir kez çırpılır. Aynı şekilde bir ileri gidilir. Çember bittiğinde diğer çocuk çembere giriş yaparken çemberi bitiren çocuk geri geri aynı hareketleri yaparak gider.

AÇIK ALANDA OYUN

- Çocuklar sıra olurlar ve hep birlikte bahçeye çıkılır.
- Bahçede çevre incelenir ve çember şekline benzeyen şeyler bulmaya çalışılır.
- Sonrasında sırayla sınıfa geri dönülür.

OYUN-ERKEN OKURYAZARLIK ÇALIŞMALARI (Bireysel ve Büyük Grup Etkinliği)

Etkinlik Adı: Çember Oyunu

Sözcükler:

Değerler:

Materyaller: Blok oyuncakları, masa, ip, çember (hulohop)

- Hulohoplar ile "**Çember Oyunu**" oynanır. Çember oyunu için çemberlere ip bağlanır. Birer çocuk çemberin içine girer. Diğer çocuklar çemberin ipinden çekerken çemberin içindeki çocuklarda hıza ayak uydurarak ve çemberin dışına çıkmadan bitiş noktasına kadar ulaşmaya çalışırlar. Masalara geçilir ve geometrik şekiller ile ilgili çalışmalar yapılır.
- Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME

Çocukların karşılaştırma ve sınıflandırma becerilerine yönelik aylık planda belirtilen kontrol listesi kullanılır. Denge ve koordinasyon gelişimleri için fotoğraflar çekilir.

Çocukla Gün Değerlendirme: Çocuklara gün boyunca yapılan etkinlikler aşağıdaki cümlelerle hatırlatılır:

- Bugün neler yaptık?
- Hangi etkinliği yapmak hoşunuza gitti?
- Çemberin kenar ve köşesi var mıdır?
- Daire ile çemberin farkı nedir?
- Çember olan nesnelere nelerdir?
- Çember kullanarak bir resim yapacak olsaydık, bu resimde neler olurdu?
- Çemberin konuşabildiğini hayal etsek, bize ne söylerdi?
- Çemberin arkadaşları kimler olabilir?
- Bugün hangi kandili kutluyoruz?

gibi sorular sorularak ertesi gün yapılacak etkinliklerin planlanmasında düşünceleri alınır.

Genel Değerlendirme:

Çocuk Açısından:

Öğretmen Açısından:

Program Açısından:

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Evde çember şeklinde olan nesnelere birlikte bulmaları istenir. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

[Puzzle,](#)

[Hafıza Oyunu,](#)

[İnteraktif Çalışmalar,](#)

[İnteraktif Oyunlar](#)

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

[Regaib Kandili Hikâyesi](#)

[3 Aylar Hikâyesi](#)

[Üç Aylar Hikayesi - Hediyeli Aylar](#)

Karagöz ve Hacivat Serisi 5 "[Regaib Kandili](#)"

["Çember Şekli Parmak Oyunu"](#)

["Daire ve Çember Farkı Etkinliği"](#)

["Şekiller Şarkısı"](#)

["Robidik Çemberi Öğretiyor "](#)

Kağıt çalışması yapmak istenirse "[Kağıttan Zincir Kolye Yapımı Sanat Etkinliği](#)" yapılabilir.

Boyama çalışması yapmak istenirse bardak yerine havlu peçete rulosu da kullanılabilir.