

# T.C. MEB OKUL ÖNCESİ EĞİTİM PROGRAMI

## GÜNLÜK PLAN

19/2/2025

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 nesneye/duruma/olaya yönelik sorular sorar.
- Dikkatini çeken nesneye/duruma/olaya yönelik yanıtları dinler.
- Dikkat dağıtıcı uyarılara rağmen etkinliğe yönelik dikkatini sürdürür.
- Bir göreve/işe ara verdikten sonra yeniden odaklanır.
- Yeniden odaklandığı işini tamamlar.

**Kazanım 3.** Algıladıklarını hatırladığını gösterir.

##### Göstergeler

- Nesne/durum/olayı bir süre sonra yeniden söyler.
- Hatırladıklarını yeni durumlarda kullanır.

**Kazanım 25.** Temel düzeyde kodlama yapar.

##### Göstergeler

- İki, üç aşamalı basit kodlamadaki kuralı tanımlar.
- Verilen kodlamayı uygular.
- Kodlamayı kullanarak basit bir problemi çözer.
- Kodlamaya uygun olarak objeleri konumlandırır.
- Kodlamaya uygun olarak kendi bedenini konumlandırır.
- Verilen kodlamadaki hatayı bulur.
- Verilen kodlamadaki hatayı düzeltir.

#### FİZİKSEL GELİŞİM VE SAĞLIK ÖZELLİKLERİ

**Kazanım 10.** Müzik ve ritim eşliğinde hareket eder.

##### Göstergeler

- Bedenini kullanarak ritim çalışması yapar.
- Nesneleri kullanarak ritim çalışması yapar.

### KAVRAMLAR

Yön/Mekanda Konum: İleri geri, içeri dışarı

## 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 için "[Robot J2](#)" 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.

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

**Etkinlik Adı:** Robotik Kodlama Öğreniyorum

**Sözcükler:** Robotik Kodlama, robot

**Değerler:**

**Materyaller** Çalışma kağıtları, makas, boya kalemleri, şeffaf dosya, plastik bardak ya da oyun hamuru kapları, hulahop, kağıtlar

- ["Elif ve Arkadaşları Robotik Kodlama Eğitici Film"](#) , ["İleri-Geri Kavramı"](#) ve ["İleri Geri Kavramını Öğreniyorum"](#) eğitici filmi izlenir.
- Masalara geçilir ve ["Kodlama Çalışması"](#) yapılır ve oynanır.

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

- Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.
- Çocuklara hiç robot görüp görmedikleri ve robotların nasıl hareket ettikleri sorulur. Daha önce kek yapma aşamalarını (algoritma) öğrendikleri hatırlatılır.
- Aynı kek yapma aşamalarında olduğu gibi hazırlanan kodlamalar ile robotların ileri geri, sağa sola gittiği, hayatımızın çoğu alanında kodlamanın kullanıldığı söylenir.
- Çocuklara sizler de robot olmak ister misiniz diye sorulur. Sınıftan bir öğrenci seçilir. Kodlama yaparak ilerleyecek olan öğrencinin göz bandı ile gözleri kapatılır.
- Öğretmen tarafından renkli kağıtlar kullanılarak yere bir ilerleme alanı oluşturulur.
- Öğretmen kağıtların sırasına göre ileri gitmesi gerektiği zaman öğrencinin başına, sağ yana gitmesi gerektiği zaman sağ omzuna, sol yana gitmesi gerektiği zaman sol omzuna dokunarak gözleri kapalı olan öğrencinin ilerlemesi için yönlendirmelerde bulunur.
- Yönergeleri alarak gözleri kapalı bir şekilde yerlerini kodlayıp ilerlemeye dikkat eder. Etkinlikte hem gözleri kapalı öğrenci duruma dikkatini vererek kodlama gerçekleştirir hem yönergeleri veren öğretmen yerdeki kağıtların sırasına uygun olarak yönerge vererek kodlama gerçekleştirir.
- Daha sonra öğrenciler yerdeki kağıtların sırası öğrenciler yer değiştirdikçe değiştirilir. Yeni bir ilerleme alanı oluşturulur.

#### **At Alkışı Parmak Oyunu**

Atlar ormanda yavaşca yürüyor  
tıkır tıkır da tıkır (3)  
Aaaa!! O da ne? Bir Taşlık.  
Taşlığın Altından Geçemem  
Üstünden Geçemem  
Ama İçinden Geçebilirim  
(eller göğüse veya bacaklara vurularak taşlıkta yürüme sesi yapılır)  
Yürümeye Devam Ettim  
Tıkır tıkır da tıkır (3)  
Aaaa!! O da ne? Bir Çimenlik.

Çimenliğin Altından Geçemem  
Üstünden Geçemem  
Ama İçinden Geçebilirim  
(eller birbirine sürtülerek ses çıkartılır)  
Yürümeye Devam Ettim  
Tıkır tıkır da tıkır (3)  
Aaaa!! O da ne? Bir Bataklık.  
Bataklığın Altından Geçemem  
Üstünden Geçemem  
Ama İçinden Geçebilirim  
(Dil damağa vurularak ses çıkartılır)  
Yürümeye Devam Ettim

Tıkır tıkır da tıkır (3)  
Aaaa!! O da ne? Bir Asma Köprü.  
Asma Köprü'nün Altından Geçemem  
Üstünden Geçemem  
Ama İçinden Geçebilirim  
(sağa sola sallanarak gacırcı gurur sesler çıkarılır.)  
Yürümeye Devam Ettim  
Tıkır tıkır da tıkır (3)  
Aaaa!! O da ne? Bir dev  
AMA BEN DEVLERDEN  
KORKMAM Kİİ...:))

- ["ALUNELUL Müziği ve Ritim Bardak Çalışması"](#) için çocuklar oyun hamuru kaplarını ya da plastik bardaklarını alırlar ve daire şeklinde otururlar.
- Bu ritim tutma çalışmasının nasıl yapılacağı öğretmen tarafından anlatılır. Önce çocuklar bardakları eline almadan

Tut ver şap şap şap,

Tut ver şap şap şap,

Tur ver şap şap şap

- denilerek bardakların sürekli sağ tarafa doğru yanımızdaki arkadaşımızın önüne koyacağımız söylenir. "Tut ver Tut ver Tut ver şap şap şap" kısmı da anlatıldıktan sonra müzik eşliğinde bardak ritim çalışması yapılır.

## AÇIK ALANDA OYUN

- Çocuklar sıra olurlar ve hep birlikte bahçeye çıkılır.
- Bahçe oyuncakları ile serbest oynanır.
- Sonrasında sırayla sınıfa geri dönülür.

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

**Etkinlik Adı:** Kodlama Çalışması Yapıyorum

**Sözcükler:**

**Değerler:**

**Materyaller:** Hulahop/çember, çalışma kağıdı, kuru boyalar

- Hulahoplar/çemberler yan yana koyularak daire yapılır.
- Her çembere bir çocuk geçer. Öğretmenin ileri komutu ile önündeki çembere atlar, geri komutu ile geride kalan çembere atlar.
- İçeri komutu ile içeri, dışarı komutu ile çemberin dışına atlayarak "[Hulahop ile Kavram Öğretimi \(İleri-Geri-Dışarı-Çember\)](#)" oyunu oynanır.
- Masalara geçilir ve "[Kodlama Çalışması](#)" 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 Günü Değerlendirme:** Çocuklara gün boyunca yapılan etkinlikler aşağıdaki cümlelerle hatırlatılır:

- Bugün neler yaptık?
- Hangi etkinliği yapmak hoşunuza gitti?
- Kodlama nedir?
- Kodlama öğrenirken seni en çok zorlayan şey nedir?
- Kendi robotunu yapacak olsan, bu robot hangi özelliklere sahip olacak?

- Robotik kodlama eğlenceli miydi?

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. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

[Puzzle.](#)

[Hafıza Oyunu.](#)

[İnteraktif Çalışmalar.](#)

[İnteraktif Oyunlar](#)

**Toplum Katılımı:**

### ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

Kilim Kodluyorum Kitabı okunabilir.

["Robot Kukuli"](#)

[Okul Öncesi Kodlama ve Hafıza Oyunu](#)

["Basit Kodlama Oyunu"](#) sınıfın seviyesine göre uygulanabilir.

Robotik Kodlama Oyunu | Parkur Oyunları" için parkur ortamı hazırlanır ve oyun oynanır.