GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:
Öğretmen Adı:
Yaş Grubu: 48-60 Ay (4 Yaş)
Tarih: 03 / 12 / 2026

ALAN BECERİLERİ, ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma
SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme
SNAB.4.c. Sanat etkinliklerine aktif olarak katılır.

Türkçe Alanı

TAOB. Okuma
TAOB.2. Resimli öykü kitabı, dijital içerikler, afiş, broşür gibi görsel okuma materyallerinden anlamlar oluşturabilme
TAOB.2.b. Görsellerden hareketle metinle ilgili tahminde bulunur.
TAOB.2.c. Yetişkin rehberliğinde / kendiliğinden görsel okuma materyallerine ilişkin çıkarımda bulunur.
TAEOB. Erken Okuryazarlık
TAEOB.4. Okuma öncesi becerileri kazanabilme
TAEOB.4.a. Kitabın temel unsurlarını açıklar.
TAKB. Konuşma
TAKB.2. Konuşma sürecinin içeriğini oluşturabilme
TAKB.2.d. Bir konuyu basit cümlelerle yeniden ifade eder.
TAKB.3. Konuşma sürecinde Türkçeyi doğru kullanabilme
TAKB.3.c. Öğrendiği yeni sözcükleri anlamına uygun kullanır.

Müzik Alanı

MSB2. Müziksel Söyleme
MSB.2. Söyleme becerilerini sınıf içinde sergileyebilme
MSB.2.a. Şarkıyı grupla ya da tek başına söyler.
MHB4. Müziksel Hareket
MHB.2. Müzik eserleriyle hareket / dans edebilme
MHB.2.a. Müzik eşliğinde grupla birlikte hareket / dans eder.

Fen Alanı

FBAB1. Bilimsel Gözlem
FAB.1. Günlük yaşamında fenle ilgili olaylara / olgulara ve durumlara yönelik bilimsel gözlem yapabilme
FAB.1.e. Gözlemlediği nesne / olay / olguların benzer ve farklı özelliklerini açıklar.
FBAB7. Deney Yapma
FAB.7. Merak ettiği konular / olay / durum hakkında deneyler yapabilme
FAB.7.a. Bir problem durumuna yönelik deney yapmak için uygun malzemeleri seçer.
FAB.7.b. Seçtiği malzemelerle deneyler yapar.
FAB.7.c. Deney sürecinde ortaya çıkan değişimleri gözlemler.

Matematik Alanı

MAB1. Matematiksel Muhakeme
MAB.4. Karşılaştırmaya ve tahmine dayalı çıkarım yapabilme
MAB.4.a. Uzunluk, büyüklük, ağırlık veya miktara ilişkin tahmini ile sonucu karşılaştırır.
MAB.4.d. Nesne / olgu / olayları tek bir özelliğe göre karşılaştırır.
MAB2. Matematiksel Problem Çözme
MAB.6. Matematikle ilgili problemleri yorumlayabilme
MAB.6.a. Problem durumunu nesnelerle / çizimle / sözel olarak ifade eder.
MAB.6.b. Problemin çözümden önceki ve sonraki durumlarını benzerlik / farklılıklarına göre karşılaştırır.
MAB.7. Matematikle ilgili problemlere çözüm yolları geliştirebilme
MAB.7.a. Bir problemin çözümüne ilişkin yollar önerir.
MAB.7.b. Seçtiği çözüm yolunu dener.
MAB.7.c. Denediği yolla ulaştığı sonucu gerekçeleriyle açıklar.

Hareket ve Sağlık Alanı

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Motor Beceriler

HSAB.2. Farklı büyüklük ve özellikteki nesneleri kullanabilme

HSAB.2.a. Nesnelere farklı şekiller verir.

HSAB.2.b. Parmak uçlarıyla nesne kontrolü sağlar.

HSAB.2.c. Farklı nesnelerle sök tak hareketleri yapar.

EĞİLİMLER

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E1.3. Azim ve Kararlılık

E2. Sosyal Eğilimler

E2.1. Empati

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.3. Yaratıcılık

E3.6. Analitiklik

E3.8. Soru Sorma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri

SDB2.1. İletişim

SDB2.2. İş Birliği

SDB2.3. Sosyal Farkındalık

SDB3.3. Sorumlu Karar Verme

Değerler

D1. Adalet

D1.2. Hakkaniyetli davranmak

D5. Duyarlılık

D5.1. İnsana ve topluma değer vermek

D9. Merhamet

D9.2. Şefkatli olmak

D12. Sabır

D12.2. İstikrarlı olmak

D20. Yardımseverlik

D20.2. Dayanışma ve fedakârlık göstermek

Okuryazarlık Becerileri

OB4. Görsel Okuryazarlık

OB6. Vatandaşlık Okuryazarlığı

Kavramlar: Zıt: Aynı-farklı. **Boyut:** Geniş-dar, uzun-kısa. **Miktar:** Eşit. **Sayı/Sayma:** 1-20 arasındaki sayılar (ölçme küplerini sayarken).

Sözcükler: Empati, engellilik, erişilebilirlik, rampa, aynı, farklı, benzer, Braille yazısı, yem, güvercin, nergis, flaş, rehber.

Materyaller: "Kaşmir" kitabı ve kitap görselleri; rampa, kabartmalı yüzey, geniş kapı, erişilebilir oyun alanı ve farklı iletişim biçimlerini gösteren görseller; duygu kartları, Mandallarla Yoklama Tablosu, öğretmenin hazırladığı güvenli kabartmalı nokta kartları ve akıllı tahtada gösterilecek dijital içerikler (şarkı, video ve fotoğraflar); farklı büyüklüklerde tekerlekli oyuncaklar ve oyuncak figürler, yapı blokları, karton şeritler ve rampa yapımına uygun kalın kartonlar, sabitleme bandı, eş büyüklükte ölçme küpleri, ilk deneme ve geliştirilmiş tasarım için gözlem kartları; oyun hamuru, büyük boy kâğıtlar, boya kalemleri, kalın tutacaklı kalemler, küt uçlu makas, yapıştırıcı, dünya görseli ve kalp kalıpları. Çekirdek 4 Yaş 1 kitabının 47 ve 57. sayfaları.

Eğitim/Öğrenme Ortamları: "Kaşmir" kitabı, kapak ve resimleri tüm çocukların görebileceği şekilde kitap merkezine yerleştirilir; etkileşimli okuma için çember düzeni hazırlanır. Görseller ve kabartmalı nokta kartları kolay erişilebilen bir inceleme alanında sunulur. STEM çalışması için farklı büyüklükte oyuncaklar, bloklar, kartonlar ve eş ölçme küpleri küçük grupların kullanabileceği bir tasarım masasına yerleştirilir; rampa ve yolların deneneceği kaymayan, geniş ve güvenli bir zemin ayrılır. Çocukların ilk ve geliştirilmiş tasarımlarını karşılaştırabilmeleri için gözlem kartları hazır bulundurulur. Sanat masasında kesme, yapıştırma ve boyama materyalleri düzenlenir; etkinlik alanlarında oturarak katılımı da mümkün kılan açık geçişler bırakılır.

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

Çocuklar kapıda karşılanır, eşyalarını yerleştirmelerine gerektiğinde yardım edilir. Çemberde duygu kartlarıyla duygularını paylaşırlar. Mandallarla Yoklama Tablosu ile yoklama alınır; takvim ve hava durumu incelenir. Çiçek koklama ve mum üfleme hayaliyle birkaç yavaş nefes alınır. "Dans Et Ritimli Çocuk Şarkısı" eşliğinde hareket edilir. Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Öğretmen "Bugün nerede oynamak istersin?" diye sorar. Çocuklar seçtikleri merkeze gider.. İsteyen çocuklar oyun hamuruyla oynar, isteyen çocuklar serbest resim yapar (E3.3).

BESLENME, TOPLANMA, TEMİZLİK

Toplanma zamanı geldiğinde "Topla Topla Yerine Koy" şarkısı eşliğinde sınıf toplanmaya başlanır.

TOPLA TOPLA YERİNE KOY

Topla topla yerine koy

Oyuncaklar mutlu olsun
Arkadaşın da oynasın
Sınıfımız güzel olsun.

Şarkı eşliğinde çocuklar kullandıkları oyuncakları ait oldukları kutulara yerleştirirler. Toplama işlemi tamamlandıktan sonra öğretmen çocuklarla birlikte sınıfı gözden geçirir.

Lavaboya geçerken "Bir sağa baktım, bir sola baktım / Lokomotif yaptım, çuf çuf çuf" tekerlemesi söylenir. Eller öğretmen gözetiminde su ve sabunla yıkanır (D18.1). Çocuklar beslenme çantalarını açmayı önce kendileri dener, gerektiğinde yardım ister. Beslenme sonrasında çöpler uygun kutuya atılır, masalar düzenlenir (D18.2) ve kişisel temizlik yapılır.

ETKİNLİKLER

Türkçe Alanı (Bütünleştirilmiş Büyük Grup Etkinliği)

Ben, küçük kaplanım. / Taştan taşa atlarım. / Minderleri görünce / Üstlerine zıplarım.

Tekerleme söylenerek minderlere geçilir.

"3 Aralık Dünya Engelliler Günü" kapsamında birbirinden farklı çocukların birlikte oynadığı bir görsel incelenir. Çocuklar resimdeki benzer ve farklı özellikleri söyler (OB4, E3.6). Öğretmen, herkesin okula gitme, oynama, arkadaş edinme ve etkinliklere katılma hakkı bulunduğunu açıklar. Görme, duyma, hareket etme veya iletişim kurma biçimlerinin farklı olabileceği; bu farklılıkların kimsenin arkadaşlıktan dışlanmasına neden olamayacağı konuşulur (D5.1, OB6). Konuyu desteklemek için öğretmen önceden inceleyerek Engelliler Haftası Okul Öncesi veya 3 Aralık Dünya Engelliler Günü Eğitici Video bağlantılarındaki videolardan kısa bir bölümü izletebilir.

Oyun hakkı üzerinde durulur ve çocuklara "Herkes oyunumuza katılabilsin diye ne yapabiliriz?" diye sorulur.

Öğretmen rampa, kabartmalı yüzey, geniş kapı ve erişilebilir oyun alanı resimlerini gösterir. "Bu yolda tekerlekli sandalye ya da bebek arabası kullanan biri rahatça ilerleyebilir mi?", "Hangi düzenlemeyi değiştirirsek herkes oyun alanına ulaşabilir?" sorularıyla çocukların görsellerden çıkarım yapması sağlanır (TAOB.2.c, OB4). Engelin yalnızca kişide olmadığı; çevredeki basamak, dar geçit veya uygun olmayan düzenlemelerin katılımı zorlaştırabileceği yaşa uygun örneklerle açıklanır.

Sınıf içinden bir örnek üzerinden arkadaşların tercihlerini gözetmenin önemi konuşulur: "Bir arkadaşın oyuna katılmak istiyor ama yol dar. Ne yapabiliriz?" Çocuklardan birden fazla çözüm alınır. Öğretmen, yardım etmeden önce "Yardım ister misin?" diye sormayı ve yanıtı dinlemeyi model olur; yardım istemeyen kişinin kararına da saygı duyulacağı vurgulanır (SDB2.3, E2.1, D9.2).



Öğretmen çocuklara Braille yazısının kabartmalı noktalardan oluşan ve dokunarak okunabilen bir yazı sistemi olduğunu anlatır. Önceden hazırlanan güvenli kabartmalı nokta kartları sırayla incelenir. Çocukların dokundukları yüzey hakkında düşüncelerini anlatmalarına fırsat verilir; bu uygulamanın görme engelliliği deneyimletmek değil, farklı okuma yollarını tanıtmak için yapıldığı belirtilir (OB4, E1.1).

"Kaşmir" Kitabıyla Etkileşimli Okuma: Öğretmen kitabın kapağını gösterir. "Kapakta kimleri görüyorsunuz?", "Kaşmir adı size ne düşündürüyor?", "Sizce bu hikâyede ne olabilir?" sorularıyla çocukların görsel ipuçlarından tahmin üretmeleri sağlanır (TAOB.2.b, E3.8). Kitabın adı, yazarı ve resimleyeni gösterilir; yazarın öyküyü yazdığı, resimleyenin görselleri hazırladığı hatırlatılır (TAEOB.4.a).

Okuma sırasında anlamı destekleyen doğal duraklamalar yapılır. Resimlerdeki kişi, hayvan, nesne ve ortam ayrıntıları gösterilerek "Burada ne fark ettin?", "Sence karakter şimdi ne yapacak?", "Böyle düşünmene hangi resim ipucu oldu?" soruları sorulur. Çocukların ilk tahminleriyle yeni bilgileri karşılaştırmaları sağlanır; birden fazla yoruma yer verilir. (TAOB.2.c, E2.1).

Okuma bittikten sonra "Önce ne oldu, sonra ne yaşandı, sonunda ne değişti?" sorularıyla çocuklar olayları kendi cümleleriyle sıralayarak anlatır (TAKB.2.d). "Rehber" sözcüğü öyküdeki bağlam üzerinden açıklanır; isteyen çocuk kısa bir cümlede kullanır (TAKB.3.c). Kitapta karşılaşıldığı sayfalarda yem, güvercin, nergis ve flaş sözcükleri resimlerden destek alınarak açıklanır; her sözcük için ayrı ezber çalışması yapılmaz. Çocuklar başlangıçtaki tahminlerinden hangilerinin değiştiğini paylaşır.

Dilimizin Zenginlikleri Projesi kapsamında kitap kapağından tahmin üretme, görsellerden anlam çıkarma, yeni sözcükleri bağlamında tanıma ve öyküyü kendi sözleriyle anlatma basamaklarına yer verilir.

Empati: Başkasının neler hissedebileceğini anlamaya çalışma.

Engellilik: Bireyin özellikleri ile çevresindeki engellerin etkileşimi nedeniyle bazı etkinliklere katılımının zorlaşabilmesi.

Erişilebilirlik: Bir yerin ya da araç-gerecin herkes tarafından rahatça kullanılabilmesi.

Braille yazısı: Kabartmalı noktalardan oluşan, dokunarak okunabilen yazı sistemi.

Yem: Hayvanları beslemek için verilen yiyecek.

Güvercin: Bir kuş türü.

Nergis: Genellikle beyaz veya sarı çiçekleri bulunan bir bitki.

Flaş: Fotoğraf çekerken kullanılan kısa süreli parlak ışık.

Rehber: Yol gösteren, yönlendirmeye yardımcı olan kişi.

Rampa: Basamak yerine kullanılan, yükseklik farkını eğimli bir yüzeyle geçmeyi sağlayan yol.

Aynı–farklı–benzer kavramları için iki çocuk, iki oyuncak veya iki oyun alanı görseli yan yana incelenir. Çocuklar önce benzerlikleri, sonra farklılıkları söyler; farklı olmanın birlikte oynamaya engel olmadığı hatırlatılır. Kavramları pekiştirmek için Farklı–Benzer (Kare Takımı) ya da Farklı–Aynı–Benzer videosundan kısa bir bölüm izlenebilir.

Sanat (Bireysel Etkinlik)

Çocuklar Dünya Engelliler Günü Sanat Etkinliği yapmak için "Birlikte Aşalım Tüm Engelleri Çocuk Şarkısı" eşliğinde sanat masalarına geçer. Dünya görseli, farklı renk ve boyda kalpler, küt uçlu makaslar, yapıştırıcılar, farklı kalınlıklarda boya kalemleri sunulur. "Dünyamızda herkesin yeri var." düşüncesi üzerine kısa bir sohbet yapılır. Çocuklar dünya görselini boyar, seçtikleri kalpleri kesip yerleştirerek ortak bir kompozisyon oluşturur (SNAB.4.c, HSAB.2.b). Kesme veya yapıştırmada desteğe gereksinim duyan çocuklara seçenek sunulur. Çalışmalar tamamlandığında çocuklar "Herkesin katılabildiği bir sınıf için ne yapabiliriz?" sorusuna bir öneri paylaşır; ürünler sınıfta sergilenir (E3.3, D5.1).

Müzik (Büyük Grup Etkinliği) – İşaret Dili ile Çocuk Şarkısı

Çekirdek 4 Yaş 1 (s. 57) kitabındaki "İletişim Yollarımız" çalışması şarkıya geçmeden önce yapılır. Çocuklar görselleri konuşarak ve konuşmadan iletişim kurma biçimlerine göre eşleştirir. Ardından bir duyguyu yüz ifadeleriyle anlatmayı dener.

Daha önce öğrenilen şarkılar tekrar edilir ve İşaret Dili ile Çocuk Şarkısı hareketleri ile birlikte yapılır (MSB.2.a, MHB.2.a).

İŞARET DİLİ İLE ÇOCUK ŞARKISI

Anne anne, Baba baba
Kardeş kardeş, Abla abla
Merhaba merhaba
Günaydın günaydın
Mutluyum Mutluyum
Seni seviyorum
Bugün çok güzel (4)
Kendine iyi bak (4)
Teşekkür ederim (3)

Çocuklar sandalyelerine otururlar ve iki çocuk seçilir. "3 Aralık Dünya Engelliler Günü Oyunu" oynanır. Bir tanesinin gözü fular ya da eşarp ile bağlanır. Gözü bağlanan çocuk diğer arkadaşını sesi dinleyerek bulmaya çalışır.(SDB2.1).

STEM – "Herkes İçin Bir Yol Tasarlıyoruz" (Fen, Matematik, Teknoloji ve Mühendislik Bütünleştirilmiş Küçük Grup Etkinliği)

Problem Durumu ve Tahmin: Öğretmen bloklarla dar bir geçit ve basamaklı bir yol oluşturur. Farklı boyutlarda tekerlekli oyuncaklar göstererek "Bu oyuncakların hepsi buradan geçebilir mi?", "Hangi bölüm geçişi zorlaştırıyor?" diye sorar. Çocuklar yolları inceler, tahminde bulunur ve herkesin kullanabileceği yol için önerilerini paylaşır. Sorunu nesnelerle göstererek, çizerek veya sözlü olarak ifade ederler. Konunun kişilerin yetersizliğini canlandırmak değil, çevredeki engelleri azaltmak olduğu vurgulanır (MAB.7.a, MAB.6.a, E1.1, E3.8, SDB2.3, D5.1).

Tasarlama ve Matematik: Çocuklar küçük gruplar hâlinde blok ve kartonlarla önce kendi yollarını oluşturur; blokları birleştirir, gerektiğinde sökerek yeniden takar, kartonları şekillendirir ve hayal ettikleri yolu önerir. Gruplar yolun kaç küp genişliğinde olacağını önce tahmin eder, ardından yol genişliğini aynı büyüklükteki küpleri yan yana yerleştirerek ölçer ve sonucu tahminleriyle karşılaştırır. "Üç küp genişliğindeki yol mu, beş küp genişliğindeki yol mu daha geniş?" sorusuyla ölçümleri karşılaştırırlar. Ölçme küpleriyle geniş–dar, uzun–kısa, eşit ve aynı–farklı kavramları somut olarak ele alınır. Ölçme küplerinin aynı büyüklükte olmasına dikkat edilir; küpler sayılırken 1–20 arasındaki sayılar kullanılır (HSAB.2.a, HSAB.2.c, E3.3, MAB.4.a, MAB.4.d, SDB2.2).

Fen ve Teknolojiyle İnceleme: Çocuklar karton ve bloklarla basamağın yanına hafif eğimli bir rampa ekler; rampa için kalın karton, blok ve sabitleme bandı arasından uygun malzemeleri seçerler. Aynı oyuncak, önce basamaklı yolda sonra farklı eğimlerdeki rampalarda öğretmen gözetiminde denenir. "Hangi yolda ilerlemesi daha kolay oldu?", "Rampa çok dik olunca ne değişti?" sorularıyla gözlem ve neden-sonuç ilişkisi desteklenir. Çocuklar basamaklı yol ile rampayı karşılaştırarak gözlemlerini söyler. Akıllı tahtadaki rampa ve erişilebilir oyun alanı fotoğraflarıyla kendi tasarımları karşılaştırılarak teknolojinin bilgi edinme ve tasarımı geliştirmedeki işlevi gösterilir; video izlemek uygulamalı denemenin yerine geçmez (FAB.7.a, FAB.7.b, FAB.7.c, E3.6, FAB.1.e, OB4).

Test Etme ve İyileştirme: Gruplar farklı büyüklüklerdeki oyuncakları kendi tasarladıkları yollardan geçirir. Oyuncak geçemediğinde geçidi genişletir, rampayı sağlamlaştırır veya eğimini değiştirir ve yeniden dener. Öğretmen "İlk denemede ne oldu?", "Neyi değiştirdiniz?", "Şimdi nasıl sonuç aldınız?" sorularıyla tahmin–tasarım–test–iyileştirme döngüsünü görünür kılar (MAB.7.b, SDB3.3, E1.3, D12.2, MAB.6.b).

Paylaşma ve Günlük Yaşamla İlişkilendirme: İsteyen çocuklar tasarımın ilk ve son hâlini iki küçük çizimle kaydeder; her grup çözümünü arkadaşlarına gösterir; neyi neden değiştirdiklerini ve sonucun nasıl değiştiğini açıklar. Okul girişindeki rampalar, geniş kapılar ve uygun yürüyüş yollarının herkesin katılımını nasıl kolaylaştırdığı üzerinde konuşulur. Tek doğru tasarım olmadığı, farklı fikirlerin birlikte denenebileceği belirtilir (MAB.7.c, SDB2.2, E2.1, D1.2, D9.2, D20.2).

Çocuklar yarın görüşmek üzere uğurlanır.

GÜNÜ DEĞERLENDİRME

Gün sonunda çocuklarla kısa bir değerlendirme çemberi oluşturulur. Çocukların etkinlikler sırasında fark ettikleri benzerlikleri, farklılıkları, duygularını ve birlikte çözüm üretme deneyimlerini paylaşmalarına fırsat verilir. Çocukların sözleri yargılanmadan dinlenir; günlük yaşamla bağlantı kurmalarını sağlayan aşağıdaki sorularla değerlendirme sürdürülür.

• Bugün birlikte hangi etkinlikleri yaptık? En çok hangisini sevdin? Neden?

• "Kaşmir" kitabının kapağına bakınca ne tahmin etmiştin? Okuduktan sonra fikrin değişti mi?

• Hikâyede önce, sonra ve en sonunda neler oldu?

• STEM çalışmasında yolların genişliğini nasıl ölçtük? İlk denemede ne oldu, hangi değişiklik işe yaradı?

• Bir arkadaşın yardım istemiyorsa ona nasıl davranırsın? Yardım etmeden önce ne sorarsın?

• Rampanın eğimini değiştirince oyuncak nasıl hareket etti? Birlikte çözüm üretirken arkadaşlarının hangi önerisini dinledin?

Çocuklar, "Kaşmir" öyküsündeki olayları kendi cümleleriyle sıraladı; farklılıklara saygı ve yardım isteme konularında görüşlerini paylaştı. STEM çalışmasında yolları eş büyüklükteki küplerle ölçtüler, rampaların eğimlerini karşılaştırdılar, ilk denemelerde karşılaştıkları sorunlara çözüm üreterek tasarımlarını geliştirdiler ve grup içinde iş birliği yaptılar. Öğretmen olarak yönergelerimi kısa ve anlaşılır tuttum, çocukların önerilerini dinleyip denemeleri için yeterli zaman sağladım ve görsel materyallerle katılımı destekledim. Program açısından Türkçe, fen, matematik, hareket ve sağlık, sanat, müzik ve oyun süreçleri erişilebilirlik teması etrafında bütünleşti; problem çözme, bilimsel model oluşturma, küçük kas koordinasyonu ve sosyal farkındalık becerileri birbirini destekledi.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme: Çocuklar yol tasarımlarını "Herkesin Oynayabildiği Park" hâline getirip ikinci bir giriş veya farklı eğimde rampa ekleyebilir; yol genişliklerini eş büyüklükteki küplerle ölçüp sonuçlarını karşılaştırabilir. İlk ve geliştirilmiş tasarımlarını resimle kaydederek değişikliğin neden işe yaradığını açıklayabilir. "Kaşmir" öyküsü için herkesin katılabildiği yeni bir oyun alanı tasarlayıp öyküye kısa bir bölüm ekleyebilir.

Destekleme: Görseller büyük boy sunulabilir ve yönergeler tek aşamalı verilebilir. Çocuklar sözlü açıklama yerine gösterme, işaret etme veya iki seçenek arasından seçim yapma yolunu kullanabilir. STEM uygulamasında büyük bloklar, az sayıda eş ölçme küpü, kaymayan zemin ve kısmen hazırlanmış bir rampa sunulabilir. Çocuk ölçme, oyuncağı deneme ya da yolu genişletme görevlerinden birini seçebilir; öğretmen gerektiğinde yanında model olabilir. Sanat çalışmasında kalın tutacaklı kalemler ve önceden kesilmiş parçalar kullanılabilir.

AİLE VE TOPLUM KATILIMI

Aile Katılımı: Aileler çocuklarıyla evin veya mahallenin girişlerini, kaldırımları, rampaları ve oyun alanlarını inceleyebilir; "Bu yolu kimler rahat kullanabilir, neyi değiştirebiliriz?" sorularıyla düşünmelerini destekleyebilir. Evde oyuncak, blok ve kartonlarla geniş bir yol tasarlanabilir; yol eş büyüklükteki küplerle ölçülüp farklı oyuncaklarla denenebilir. Yetişkinler doğrudan çözümü söylemek yerine çocuğun tahminini, denemesini ve tasarımını geliştirme gerekçesini dinleyebilir. Yardım teklif etmeden önce izin isteme konusunda model olunabilir.

Toplum Katılımı: Uygun koşullarda okul yönetimiyle iş birliği içinde okulun giriş, koridor ve bahçesindeki erişilebilirlik düzenlemeleri gözlemlenebilir. Erişilebilirlik konusunda çalışan uzman veya ilgili kurum temsilcisi, çocukların yaşına uygun bir bilgilendirme ve soru-cevap etkinliğine davet edilebilir; bunun için önceden kurum onayı alınır.

AİLE BİLGİ NOTU

Değerli Ailemiz,

Çocukların farklılıklara saygı duyması, yetişkinlerin günlük yaşamda kullandığı dil ve sergilediği davranışlarla gelişir. Çocuğunuz tekerlekli sandalye, işitme cihazı veya baston gibi araçları merak ettiğinde kısa, açık ve saygılı bilgiler verin. İnsanları yalnızca bir özellikleriyle tanımlamaktan ve acıma içeren ifadelerden kaçının. Her bireyin oyun oynama, öğrenme ve sosyal yaşama katılma hakkı olduğunu vurgulayın.

Yardım etmek kadar karşı tarafın tercihini dinlemek de önemlidir. "Yardım ister misiniz?" diye sormayı, istemediğinde karara saygı duymayı ve kişilerin yardımcı araçlarına izin almadan dokunmamayı davranışlarınızla gösterin. Çocuğunuzun sorularını yargılamadan dinleyin; farklılıkların arkadaşlığa engel olmadığını günlük örneklerle konuşun.

Erişilebilirlik, bir yerin herkes tarafından kullanılabilmesi için çevrenin uygun düzenlenmesidir. Birlikte yürürken rampa, geniş kapı, asansör ve kabartmalı yüzeyleri inceleyin. "Buradan bebek arabasıyla geçebilir miyiz?", "Bir oyuncak için yol dar olsaydı nasıl genişletirdik?" gibi sorularla çocuğunuzun çözüm düşünmesini destekleyin.

Evde birkaç blok, karton ve oyuncakla küçük bir yol tasarlayabilirsiniz. Çocuğunuz önce yolun yeterince geniş olup olmadığını tahmin etsin; aynı boy küplerle ölçsün, oyuncağı geçirerek denesin ve gerekiyorsa yolu yeniden düzenlesin. Amaç kusursuz ürün değil; soru sormak, denemek, iş birliği yapmak ve çözümü geliştirmektir.

Farklılıkları doğal karşılayan, herkesin tercihine saygı gösteren ve ortak yaşam alanlarını birlikte iyileştirmeye çalışan bir aile ortamı, çocukların empati ve sorumluluk duygusunu güçlendirir.

ALTERNATİF LİNKLER VE ÖNERİLER

"Farklı ama Aynı Masalı"
"Drama çalışması"
"3 Aralık Dünya Engelliler Günü Parmak Oyunu"
Kaşmir Hikaye kitabı
3 Aralık Dünya Engelliler Günü Oyunu
İşaret Dili ile Çocuk Şarkısı

Bu içerikte yer alan yazı, fotoğraf ve sair içeriklerin, bireysel kullanım dışında izin alınmadan kısmen ya da tamamen kopyalanması, çoğaltılması, kullanılması, yayınlanması ve dağıtılması yasaktır. İçeriğin tüm hakları saklıdır.