

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı	
Öğretmen	
Yaş Grubu	60+ Ay
Tarih	11.3.2025

ALAN BECERİLERİ

Matematik Alanı

MAB1. Matematiksel Muhakeme

MAB3. Matematiksel Temsil

Sanat Alanı

SNAB2. Sanat İnceleme

Müzik Alanı

MHB4. Müziksel Hareket

MYB5. Müziksel Yaratıcılık

KAVRAMSAL BECERİLER

Temel Beceriler (KB1)

KB1.5 Bulmak

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.7. Karşılaştırma Becerisi

KB2.7.SB1. Birden fazla kavram veya duruma ilişkin özellikleri belirlemek

KB2.7.SB2. Belirlenen özelliklere ilişkin benzerlikleri listelemek

KB2.7.SB3. Belirlenen özelliklere ilişkin farklılıkları listelemek

EĞİLİMLER

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

E3.4. Analitik Düşünme

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ TABLOLARI

2.1. BENLİK BECERİLERİ (SDB1)

SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi)

SDB1.2.SB2. Motivasyonunu ayarlamak

SDB1.2.SB2.G1. İlgisini çekecek bir etkinliğe katılmak için harekete geçer.

SDB1.2.SB2.G2. Yapmak istediği etkinlik için uygun materyal arar.

SDB1.2.SB2.G3. Katılacağı etkinlik için ortamı düzenler.

SDB1.2.SB2.G4. Katıldığı etkinliğe dikkatini verir.

SDB1.2.SB2.G5. Katıldığı etkinliği sonuna kadar devam ettirir

DEĞERLER

D16 SORUMLULUK

D16.1. Kendine karşı görevlerini yerine getirmek

D16.1.2. Öz bakımını doğru biçimde ve zamanında yapar.

EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

OB3. BİLGİ OKURYAZARLIĞI

OB1.3. Bilgiyi Özetleme

Matematik Alanı**MAB.2. Matematiksel olgu, olay ve nesnelerin özelliklerini çözümleyebilme**

MAB.2.a. Bir bütünü oluşturan parçaları gösterir.

MAB.2.b. Bir bütünü oluşturan parçalar arasındaki ilişki/iliskisizlik durumlarını açıklar.

MAB.3. Matematiksel olgu, olay ve nesnelere yorumlayabilme

MAB.3.a. Matematiksel olgu ve olayları farklı materyaller/semboller kullanarak ifade eder.

MAB.3.b. Geometrik şekillerin farklı biçimsel özelliklere sahip örneklerini oluşturur.

MAB.3.c. Nesne/varlıkların konum, şekil gibi matematiksel özelliklerini farklı yollarla ifade eder.

MAB.9. Farklı matematiksel temsillerden yararlanabilme

MAB.9.a. Çeşitli semboller arasından belirtilen matematiksel temsilleri/sembolleri gösterir.

MAB.9.b. Ele alınan/ulaşılabilir duruma uygun olan matematiksel temsili/sembolü gösterir.

MAB.9.c. Ele alınan/ulaşılabilir duruma uygun olan matematiksel temsil/sembolü oluşturur.

MAB.9.ç. Ele alınan/ulaşılabilir duruma uygun matematiksel temsili/sembolü kullanır.

Sanat Alanı**SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme**

SNAB.4.ç. Yaratıcılığını geliştirecek bireysel veya grup sanat etkinliklerinde aktif rol alır.

Müzik Alanı:**MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme**

MHB3.d. Grupla uyum içerisinde beden perküsyonu (bedenle ritim) yapar.

MYB.1. Müziksel deneyimlerinden yola çıkarak müziksel ürün ortaya koyabilme

MYB.1.a. Beden perküsyonuyla/hareketle/dansla planlı veya doğaçlama ritim üretir.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Kavramlar:

Geometrik Şekiller: Geometrik şekiller tamamı, kenar, köşe

Sözcükler: Geometrik şekiller

Materyaller: Hikaye kitabı, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, renkli kağıtlar/evalar, meyve ya da lego

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf/Bahçe

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

GÜNE BAŞLAMA ZAMANI

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

Okula Geliş ve Karşılama

Çocukların sandalyelerini alarak çember şeklinde oturmaları sağlanır. Çocukların o günkü duygu ve düşünceleri sorulur ve her çocuğun konuşması için cesatlandırılır. O günün sınıf yoklaması alınır ve mandallarla ilgili daha önce öğretilen yoklama rutininin doğru bir şekilde yapılıp yapılmadığı kontrol edilir.

Çember Zamanı

Güne sağlıklı başlamak için "[Civcivler Sabah Sporunda](#)" hareketleri hep birlikte yapılır. (MHB3.d.) Daha sonra öğrenme merkezlerinde oyuna geçilir.

ÖĞRENME MERKEZLERİNDE OYUN

Çocukların öğrenme merkezlerinde zaman geçirmek için üzerinde etiket olan mandalları kullanarak merkezlere geçerler.

**BESLENME,
TOPLANMA,
TEMİZLİK**

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 öncesi dua edilerek kahvaltıya geçilir.

Tüm çocuklara kahvaltısını yaptıktan sonra eller yıkanır ve sınıfa geçilir. (D16.1.2.)

ETKİNLİKLER

["Şekiller Şarkısı - Şekilleri Öğrenelim ve Etkinlikler Yapalım Eğitici Video"](#) , ["Şekilleri Öğreniyorum Okul Öncesi - Geometrik Şekiller"](#) ve [Yade Yade | Mozaik Yol](#) Eğitici Film izlenir.

Geometrik şekillerden etkinlik yapmaya ne dersiniz çocuklar denilerek çocuklar masaya alınır. Çocuklara farklı boyutlarda geometrik şekiller dağıtılır ya da artık evalar ya da renkli kağıtlar verilir, ["Şekiller Şarkısı"](#) eşliğinde istedikleri gibi kompozisyon oluşturmaları için rehberlik edilir. Ekteki örnekler gösterilebilir. (SNAB.4.,SDB1.2.SB2.,E3.4.)

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.

Çocuklara daha önce öğrendikleri geometrik şekiller sorulur.Her bir çocuğa bir şekil söylenir ve o şekle benzeyen bir nesne göstermeleri istenir.(KB1.5.,KB2.7.,E3.1.)Bir geometrik şekil olsaydın hangisi olmak isterdin? Bir geometrik şekil olsaydın nerede olmak isterdin? Şeklinde sorular sorulur. Hangi şekillerin kenarları ve köşeleri olduğu, daire, çember ve elips şekillerinin birbirine benzeyen ve farklı yönleri sorulur.(KB2.7.OB1.3.SB2.)Sınıfta kenarı köşesi olan nesnelere bulunmaya çalışılır.(KB1.5.) Kenarları ve köşeleri nesne üzerinde bulunur ve gösterilir. (MAB.2.,MAB.3.,MAB.9.)

["Şekiller Hikâyesi - Kare - Dikdörtgen - Üçgen - Daire"](#) izlenir.

["Meyvelerle Ritim Çalışması"](#) için masaya geçilir. Beş tabağa meyve ya da sınıftan bir nesne koyularak ritim çalışması yapılır. Tabağa önce bir meyve konur. Meyve olan tabakta eller alkış, boş tabaklarda ise bir elle tabaklar gösterilir. Daha sonra birer birer meyveler artırılır. Her defasında meyve olan tabağa doğru eller bir kez alkış, boş olan tabaklarda ise bir elle gösterilerek devam eder. (Ritimde meyveler teker teker eksiltirilir.)Her çocuğun yapması sağlanır.(MYB.1.)

Çocuklar açık alana sıra olarak çıkılır.Okul, çevredeki evler, ağaçlar, arabalar gözlemlenir ve hangi geometrik şekle benzediği tahmin edilir.Yerden Yüksek Oyunu oynanır.Oyun başlamadan önce grup üyeleriyle birlikte oyun sınırları belirlenir.Grup içerisinde gönüllü bir ebe seçilir. Ebe kendisiyle aynı seviyede/yükseklikte olan oyuncuları ebelemeye çalışır. Kendinden yüksek seviyede olan oyuncuları ebeleyemez. Oyuncular oyunun hareketli olması için sık sık buldukları yerleri değiştirirler.Oyuncular yer değiştirirken ebeye yakalanırsa yeni ebe o olur. Oyun bu şekilde devam eder.(E2.5.)Oyun sonunda sırayla sınıfa geri dönülür.

***(Yüz Yüze 100 Çocuk Oyunu projesi kapsamındadır. Öğretmen fotoğraf video çekebilir.)

Masalara geçilir ve erken okuryazarlık çalışmaları yapılır.

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- Geometrik şekiller hangileri?
- Dünyamız üçgen şeklinde olsaydı ne olurdu?
- Hangisi bir dairedir? (Farklı resimler içeren görsellerden seçim yapmaları değiştirilir.)
- Hangi nesne bir kareye benzer? (Televizyon, pencere, kitap vb. nesnelere gösterilir.)
- Bir evi hangi geometrik şekilleri kullanarak çizebilirsin?
- İki üçgeni birleştirirsek hangi yeni şekli elde edebiliriz?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Oyun hamurundan şekiller yapılarak köpozisyonlar oluşturulur.

Destekleme: İhtiyaç duyan çocuklar için; bireysel çalışma yapılır. Etkinlik sürecinde çocuklara sorulan sorular basitleştirilerek çocukların katılımları desteklenebilir

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

Boş bir A4 kağıdına sadece şekiller kullanılarak serbest resim yapmaları istenebilir.

["Pırıl - Geometrik Şekiller - Eğitici Film"](#)

["Okul Öncesi Geometrik Şekiller Oyunu"](#)

["Daire Üçgen Kare Dikdörtgen Şekiller Parmak Oyunları"](#)