

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı	
Öğretmen	
Yaş Grubu	60+ Ay
Tarih	14.4.2025

ALAN BECERİLER

Matematik Alanı

MAB6. Sayma

MAB2. Matematiksel Problem Çözme

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Müzik Alanı

MSB2. Müziksel Söyleme

MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER

Temel Beceriler (KB1)

KB1.1 Saymak

Üst Düzey Düşünme Becerileri (KB3)

KB3.2. Problem Çözme Becerisi

KB3.2.SB1. Problemi tanımlamak

KB3.2.SB2. Problemi özetlemek

KB3.2.SB3. Problemin çözümüne yönelik gözleme dayalı/mevcut bilgiye/veriye dayalı tahmin etmek

KB3.2.SB4. Problemin çözümüne ilişkin yansıtma/değerlendirmede bulunmak

EĞİLİMLER

E2. Sosyal Eğilimler

E2.1. Empati

E2.4. Güven

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK13 SOSYAL-DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ TABLOLARI

2.3. ORTAK/BİRLEŞİK BECERİLER (SDB3)

SDB3.2. Esneklik Becerisi

SDB3.2.SB1. Zor durumlara farklı çözümler bulmak

SDB3.2.SB1.G1. Zor durumlarla karşılaşmanın doğal olduğunu fark eder.

SDB3.2.SB1.G2. Zor durumlarla baş edebilmek için farklı seçenekler olabileceğini fark eder.

SDB3.2.SB1.G3. Zor durumlarla karşılaştığı zaman olası çözümleri fark eder.

SDB3.2.SB1.G4. Zor durumlarla karşı karşıya kaldığında gerektiğinde yardım ister.

DEĞERLER

D6 DÜRÜSTLÜK

D6.1. Samimi olmak

D6.1.1. Üzerine düşen görevleri yerine getirir.

D6.1.2. Karşılaştığı ikilem durumlarında iyi niyetli ve doğru sözlü davranması gerektiğini bilir.

D6.2. Doğru ve güvenilir olmak

D6.2.1. Duygu ve düşüncelerini açıkça ifade eder.

- D6.2.2. Kendisine emanet edilenlere sahip çıkmaya gayret gösterir.
D6.2.3. Söz verdiği işleri zamanında ve eksiksiz yapmaya gayret eder.
D6.2.4. Yanıltma amaçlı söz ve davranışların zararlarını fark eder.

D15 SEVGİ

D15.3. Sadakatli olmak

- D15.3.1. Dürüstlüğün güvenilirlik için gerekli olduğunu bilir.

D18 TEMİZLİK

D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek

- D18.1.2. Beden temizliğini zamanında ve özenli yapmaya gayret eder.

EK 16OKURYAZARLIK TABLOLARI

OB4. GÖRSEL OKURYAZARLIK

OB4.2.Görseli Yorumlama

- OB4.2.SB3. Kendi ifadeleriyle görseli nesnel, doğru anlamı değiştirmeyecek bir şekilde yeniden ifade etmek

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Matematik Alanı

MAB.1. Ritmik ve algısal sayabilme

- MAB.1.a. 1 ile 20 arasında birer ritmik sayar.
MAB.1.b. 1 ile 20 arasında nesne/varlık sayısını söyler.
MAB.1.c. 1 ile 5 arasında nesnelerin/varlıkların miktarını bir bakışta söyler.

MAB.5. Matematiksel problemleri çözümleyebilme

- MAB.5.d. Sayısı 10'a kadar olan nesneleri iki kişiye/kutuya paylaştırır.

Sanat Alanı

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

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

Müzik Alanı:

MSB.2. Çocuk şarkılarındaki/çocuk şarkısı formlarındaki özellikleri fark ederek söyleyebilme

- MSB.2.a. Çocuk şarkılarının/çocuk şarkısı formlarının sözlerini doğru telaffuzla söyler.

MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme

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

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Kavramlar:

Sayı/Sayma: 0-10 arası sayılar

Zıt: Doğru Yanlış

Sözcükler: Pinokyo, ritmik

Materyaller: Hikaye kitabı, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, bardak, kuru boya, abeslang çubuk

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Tepsi ya da ona benzer geniş bir kaba tuz, kinetiks kum vs. koyulur.

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.

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 Bugün Ne Yapsak? Okul Öncesi Şarkılar 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 kullanmalarına rehberlik edilir. Tepsi ya da ona benzer geniş bir kaba tuz, kinetik kum vs. koyular ve çocukların sayılar yapmasına olanak sağlanır.
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. (D18)
ETKİNLİKLER	Ben, küçük kaplanım. Taştan taş atlarım. Minderleri görünce Üstlerine zıplarım. Çocuklarla şimdiye kadar öğrenilen sayılar tekrar edilir. Her biri tahtaya yazılır. Sıfır sayısı öğrenilirken "hangi sayının yanına gelirse o sayıyı büyütür" diye anlatıldığı hatırlatılır. 1-10 arası sayılar tahtaya alt alta yazılır. Her bir sayının yanına sıfır eklenir ve o sayının kaç olduğu söylenir. (MAB.1.) Hep birlikte 10'arlı 100'e kadar ritmik sayılır. Büyük tuğla oyuncaklara ya da legolara 1 den 10 a kadar yazılmış kağıtlar yapıştırılır. Bir tanesine ise 0 rakamı yapıştırılır. Çocuk 0 rakamını 1'den başlayarak 10'a kadar olan sayıların yanına koyar ve aynı zamanda ritmik olarak da sayar. 10-20-30 Masaya 10 tane daire çizilir. Çocuklar gruplara ayrılır ve küçük boy oyuncakların 10'arlı olarak dairenin içine koyulması istenir. Daha sonra her daire el ile gösterilerek 10'arlı ritmik sayılır. (MAB.5.,KB1.1.,E3.1.) Küçük Tavşan ile Tombik Ayı 10'ar 10'ar Sayma Oyunu - Eğlenceli Çocuk Şarkıları izlenir ve aynı zamanda videoda ritmik sayma yapılırken çocuklarında söylemesi sağlanır. Dere Tepe Düz Ördek Suda Yüz Tekerlemesi önce öğretmen tarafında söylenir daha sonra çocuklar tarafından tekrar edilir. DERE TEPE DÜZ ÖRDEK SUDA YÜZ TEKERLEMESİ 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100 Dere tepe düz Ördek suda yüz Vak vak vak Koca adam kalk Lambayı yak İşine bak Tak tak tak Çocuklara dürüst olmak ne demek diye sorulur. Dürüstlüğün söz ve davranışlarımızla karşımızdaki kişilere doğru olmak, doğru davranmak, yalan söylememek olduğu anlatılır.

Dürüst ve doğru biri olmazsak bize kimsenin güvenemeyeceği ve inanmayacağı söylenir. (E2.4., D15.3., D6)

Mesela manava gittik alışveriş için, taze mi meyveler sebzeler diye sorduk, evet dedi ve poşete koydu. Eve geldiğimizde bir baktık ki hiçbiri de taze değil.

Daha sonra bu manav gelin bütün ürünler taze derse inanır mısınız? Diye sorulur ve doğru, dürüst, güvenilir insan olma üzerinde durulur. Dürüst davranmadığımızda karşıımızdaki kişinin ne hissedebileceği hakkında sohbet edilir. (E2.1., D6) Çocuklara zaman zaman zor durumlarla karşılaşabileceğimiz, böyle bir durumda çözüm yolu aramamız ve asla karşıımızdaki kişiyi yanıltacak şeyler söylenmemesi gerektiği vurgulanır. (SDB3.2.SB1., KB3.2.)

Daha [Dürüstlük Eğitici Filmi](#) ve [Şakadan da Olsa Yalan Söyleme](#) Eğitici Filmi izlenir.

[Pinokyo Masalı](#) izlenir. Masal hakkında konuşulur. (OB4.2., D6)

[Pinokyo Çocuk Şarkısı](#) söylenir. (MSB.2.)

PİNOKYO ŞARKISI

Benim güzel tahtacığım
Senden kukla yapacağım
Testereyle keseceğim
Kırt kırt kırt diye
Çivileri çakacağım
Tak tak tak tak diye

Çıplak olmaz giydirelim
Bir elbise diktirelim
Bir pantolon birde şapka
İşte oldu bir kukla
Pi pi pinokyo
İsmi de olsun pinokyo

Masaya geçilir ve Pinokyo sanat etkinliği [Pinokyo Çocuk Şarkısı](#) eşliğinde yapılır.

Çocuklar açık alana sıra olarak çıkılır. [Ankara Pinokyosu Oyunu](#) için oyuncular aralarından sayışmaca ile bir ebe seçilir. (E2.5.)

Ebe "An-ka-ra" derken her hecede bir adım atarak oyunculardan birinin ayağına basmaya çalışır. Ebe dışındaki oyuncular da 3 adım atarak ebeden kaçmaya çalışırlar.

Eğer ebe, oyunculardan birinin ayağına basmayı başaramazsa oyunculardan birinin adını söyler ve o ebe olmuş olur. Yeni ebe 3 adım atarak diğer oyuncuların ayaklarına basmaya çalışır.

Eğer ebe, oyunculardan birinin ayağına basarsa o oyuncu yanmış olur ve oyundan çıkar. Her oyuncunun 3 adım atma hakkı vardır. 3'ten fazla adım atan oyuncu olursa yanar ve oyundan çıkar. Oyun sonunda sırayla sınıfa geri dönülür.

*** (Yüz Yüze 100 Çocuk Oyunu projesi kapsamındadır. Öğretmen fotoğraf video çekebilir.) Masalara geçilir ve etkinlik sayfaları dağıtılır.

Bakanlığın gönderdiği kitaplar çalışılır.

["10' ar 10' ar Sayma Oyunu"](#) için Kağıt bardaklara 10'arlı bir şekilde 100'e kadar rakam yazılır.

Sayılar bir çocuğun bardaklarına kırmızı kalem ile diğer çocuğun bardaklarına siyah kalem ile yazılır.

Çocuklar aynı anda oyuna başlarlar ve sırasıyla hangi çocuk önce bardakları iç içe koyar ve

	tamamlarsa oyunu kazanır. Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.
DEĞERLENDİRME	• Bugün neler yaptık? • En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden? • Dürüstlük nedir? • Güven nedir? • Dürüst olmazsak bize güvenirlir mi? Neden güvenmezler? • 10'ar 10'ar ritmik sayar mısın?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocuklar müzik eşliğinde sırasıyla 10'ar zıplayarak sayıları tekrar ederler.

Destekleme: İhtiyaç duyan çocuklar için; görsel kartlar gösterilerek ve nesneler kullanarak bireysel çalışmalar yapılır. 10'ar ritmik sayma kartlarını sıralama çalışması yapılır.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Ailelere [10'ar 10'ar Ritmik Sayma Şarkısı Volkan Öğretmen](#) gönderilir ve çocukları ile 10'arlı ritmik sayma yapmaları istenir. Dürüst olma değeri hakkında küçük sohbetlerde bulunmaları istenir.

Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

[Puzzle.](#)

[Hafıza Oyunu.](#)

[İnteraktif Çalışmalar.](#)

[İnteraktif Oyunlar](#)

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

[10'ar Ritmik Sayma Şarkısı](#)

[10'ar 10'ar Ritmik Sayma \(Rap\) Şarkısı](#)

[100'den Geriye 10'ar 10'ar Sayma](#)

[Doğruluk - Dürüstlük Şarkısı didiyom tv](#)

[Dürüst Rüzgâr Hikâyesi](#)

Öğretmen isterse yalancı çoban hikayesini okuyarak dramatizesini de yaptırabilir.