

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih:23.2.2026

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı:

TAE0B. Erken Okuryazarlık

Matematik Alanı

MAB6. Sayma

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Müzik Alanı

MSB2. Müziksel Söyleme

MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER

Temel Beceriler (KB1)

KB1.1 Saymak

KB1.3 Yazmak

EĞİLİMLER

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK13 SOSYAL-DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ TABLOLARI

2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB1. Başkalarını etkin şekilde dinlemek

SDB2.1.SB1.G1. Dinlerken göz teması kurar.

SDB2.1.SB1.G2. Muhatabının sözünü kesmeden dinler.

DEĞERLER

D18 TEMİZLİK

D18.1. Kişisel temizlik ve bakımına önem vermek

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

EK 16OKURYAZARLIK TABLOLARI

OB1. BİLGİ OKURYAZARLIĞI

OB1.1.Bilgi İhtiyacını Fark Etme

OB1.1.SB1. Bilgi ihtiyacını fark etmek

OB5. KÜLTÜR OKURYAZARLIĞI

OB5.1.Kültürü Kavrama

OB5.1.SB1. Kültürel kavramları tanımak

OB5.1.SB3. Kendi kültürünü fark etmek

OB5.2.Kültürü Sürdürme

OB5.2.SB3. Kültürel mirası korumak

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı:

TAEOB.1. Yazı farkındalığına ilişkin becerileri gösterebilme

TAEOB.1.b. Yazı yönünü gösterir.

TAEOB.6. Yazma öncesi becerileri kazanabilme

TAEOB.6.a. Yazma için uygun oturma pozisyonu alır.

TAEOB.6.b. İstenilen nitelikte yazar ve çizer.

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.

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.

İÇERİKLER

Kavramlar:

Sayı/Sayma:0 Sayısı (1-20 Arası Sayılar)

Sözcükler: 0 sayısı, baykuş

Materyaller: Çalışma kağıtları, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, sayı kuklaları, pipet, şönil (oyun saatinde kullanmak için), kutu, top

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

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. Çocuklar çemberde otururken öğretmen **duygu kartlarını** (mutlu, üzgün, şaşkın, korkmuş vb.) gösterir. Çocuklardan o anki duygularına uygun kartı seçmeleri ve "Bugün böyle hissediyorum çünkü..." diye kısa açıklama yapmaları istenir, her çocuk konuşması için cesaretlendirilir. O gün okula gelmeyen öğrenci olup olmadığı sorulur. Çocuklar sınıfın girişinde oluşturulan, **"Mandallarla Yoklama Tablosunda"** her çocuğun kendi sayısının, resminin veya isminin olduğu etiketleri kontrol etmelerine fırsat verilir, aynı zamanda arkadaşlarının isimlerini öğrenip öğrenmedikleri gözlemlenir. O günün sınıf yoklaması alınır. Çocukların güne daha sakin ve odaklanmış başlayabilmeleri için **"Mini Nefes Egzersizi"** yapılır. Çocuklara "Şimdi bir elimizde çiçek, diğer elimizde mum olduğunu hayal ediyoruz. Çiçek koklarken ne yaparız? Peki sizler mumu nasıl üflüyorsunuz? Çocuklara şimdi aynı çiçek koklar gibi burnumuzdan derin nefes alacağımızı ve mum üflerken de ağızımızla nefes vereceğimiz söylenir. Öğretmenin liderliğinde oyun başlanır. Çiçek kokluyoruz" (derin nefes al) - "Mum üflüyoruz" (nefes ver) şeklinde söylenir ve çocuklarla birlikte yapılır. Güne sağlıklı başlamak için **"Baykuş Şarkısı | Burak Onurlu"** ve **"Dinozor - Onur Erol Sabah Sporu"** hareketleri hep birlikte yapılır. (MHB3.d.)

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.

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 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. (D18.)

ETKİNLİKLER

["0 Rakamını Öğreniyorum - Okul Öncesi "](#), ["0 Sıfır Rakamını Örneklerle Öğreniyorum"](#) ve ["Pırıl - Sayıların Kayboluşu - Eğitici Film"](#) izlenir. (OB1.1.)

Çocuklar masaya alınır ve "Sıfırdan Baykuş Yapımı" sanat etkinliği [" Baykuş Şarkısı"](#) eşliğinde yapılır. (SNAB.4.ç.)

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.

Çocuklara daha önce öğrendiğimiz sayılar sorulur, masaya 9 lego koyulur. Geriye doğru sayarak eksiltir. Son lego da alınınca "Şimdi kaç lego var?" diye sorulur. "HİÇ" cevabı alınınca **Sıfır Kuklası** sahneye çıkar ve "Bugün çok özel bir rakam öğreneceğiz denir.(SDB2.1.SB1,MAB.1.a.)

Çocuklara iki kutu (örneğin; bir kutu içinde 3 top, bir kutu içinde hiç top) gösterilerek hangi kutuda kaç top olduğu sorulur. (MAB.1.c.) Öğretmen bir masaya 9 tane lego koyar. Hep birlikte masadaki legolar sayılır.(KB1.1)

Öğretmen; "Şimdi bir oyun oynayacağız, legolar saklambaç oynayıp teker teker gidecekler," der. Sırayla her seferinde bir lego masadan alınır ve geriye kalanlar yüksek sesle sayılır (9, 8, 7...). Son lego da alınınca öğretmen sorar: "Şimdi masada kaç lego var?" Çocuklardan "HİÇ" veya "Kalmadı" cevabı alınınca, öğretmen heyecanla; "Evet, hiç kalmadı! İşte biz matematikte bu 'hiç'i anlatmak için özel bir sayı kullanırız," der. Tam bu sırada Sıfır Kuklası sahneye çıkar ve çocuklara selam verir:

"Merhaba çocuklar! Bugün çok özel bir rakam öğreneceğiz. Benim adım SIFIR. Ben 'hiçbir şey yok' anlamına gelirim." (OB1.1.SB1.)

Sıfır rakamı tanıtılır ve "Çocuklar, Sıfır tek başınayken 'yok' demektir, biraz üzgündür. Ama diğer sayı arkadaşlarının yanına gelince çok güçlü bir kahramana dönüşür!" denir. Tahtada veya kuklalarla örneklenir: Diğer sayı kuklalarının yanına tek tek sıfır kuklasını getirir.

- 1 rakamının yanına (sağına) 0 gelince **10** olur.
- 2 rakamının yanına gelince **20** olur. (MAB.1.b.)

10'dan 100'e kadar 10'ar 10'ar sayılır. "Sıfır sihirli bir değnek gibidir, sayıları büyütür!" vurgusu yapılır. 0 rakamının yazılışı, yazılış yönü vurgulanarak gösterilir. (TAEOB.1.b.,E3.1.) Hep birlikte işaret parmaklarımızda havada 0 rakamı çizme çalışması yapılır. (Arkadaşlarının sırtına 0 çizilir.) (E3.1.,KB1.3)

Öğretmen çocuklara bir Harezmi resmi gösterir ya da başına temsili bir sarık/şapka takarak role girer: "Çocuklar, çok çok uzun yıllar önce yaşayan, yıldızları inceleyen ve sayıları çok seven tonton bir dedemiz varmış. Adı **HAREZMİ**'ymiş. Harezmi, sayıların babasıymış! O zamanlar insanlar sayıları yazarken zorlanıyormuş. Harezmi demiş ki; 'Eğer bir yerde hiç nesne yoksa, oraya içi boş bir yuvarlak koyalım, ona da SIFIR diyelim!' Böylece matematiği kolaylaştırmış. Bizim bugün kullandığımız sıfırı, kitaplara yazıp dünyaya öğreten kişi Türk bilgini Harezmi dedemizmiş." (OB5.1.SB3.)

0 rakamının yazılışı gösterilir. "Tıpkı Harezmi dedenin çizdiği gibi kocaman bir daire çiziyoruz" yönergesi verilir. Hep birlikte işaret parmaklarıyla havada ve sıra

[Kırmızı Kanatlı Baykuş Hikâyesi"](#) izlenir. Hikaye hakkında konuşulur, sorular sorulur. (SDB2.1.SB1.)

Daha önce öğretilen şarkılar tekrar edilir."[0 Rakamı Şarkısı"](#) söylenir.(MSB.2.a.)

SIFIR ŞARKISI

Sıfırdır onun ismi
Çember gibidir şekli
Sıfır tane kedi
Göremiyorum hani
Onun adı sıfırdır
Hiç değeri yoktur
Sıfır tane araba
Göremedim etrafta

["0 Rakamı Oyunu"](#) için daire şeklinde sandalyelere oturulur. Her çocuğa pipet verilir ama öncesinde öğretmen tehlike oluşabilecek durumlara göre çocukları uyarır. Şönil ya da fon kartonundan sıfır rakamı hazırlanır ve pipetin kıvrılan kısmı ile mümkün olduğu kadar dokunmadan yanındaki arkadaşının pipetine sıfır rakamı takılır.(E2.5.)

Çocuklar erken okuryazarlık çalışmaları için masaya alınır. Çalışmalar yapılır. (TAEOB.1.b,TAEOB.6.a,TAEOB.6b)

Çalışmayı erken bitiren çocuklara (her çocuğa yaptırılmalıdır) "0" rakamını tahtada da yazdırılır. (KB1.3)

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- Baykuş nasıl bir hayvandır?
- Sen de bir baykuş olsaydın ve uçmasaydın ne hissederdin?
- Sıfır ne demek?
- Sıfırı ve sayıları çok seven, bize bu rakamı tanıtan Türk bilginin adı neydi? (Harezmi)
- Harezmi yaşasaydı ve sınıfa gelseydi ona ne sormak isterdin?
- 1 sayısının yanına Harezmi'nin sıfırını koyarsak hangi sayı olur? (10)

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Sayıları ritmik olarak sayar. Sıfırın geçtiği örnekleri günlük hayattan vermeleri istenir. (örneğin, "Bugün hiç ödevim yok, yani sıfır ödevim var vb."

Destekleme: İhtiyaç duyan çocuklar için; görsel kartlar gösterilerek ve nesneler kullanarak bireysel çalışmalar yapılır. Pet şişeleri dizerek bowling oyunu kurulur ve şişelerin üzerine 0 rakamı yapıştırılır. Çocuklar sıfır rakamını düşürmek için atış yaparlar.

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](#)

Ailelere not: "Bugün çocuklarımızla 0 rakamını ve 0 rakamını dünya matematiğine tanıtan ünlü Türk-İslam bilginini Harezmi'yi tanıdık. Siz de evde çocuğunuzla 'Harezmi ve Sayılar' hakkında kısa bir araştırma yapabilir veya çocuğunuzdan Harezmi dedeyi size anlatmasını isteyebilirsiniz."

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

Öğretmen İçin Kısa Bilgi Notu (Harezmi): Ebu Cafer Muhammed bin Musa el-Harezmi, Cebir'in kurucusu olarak bilinir. "Sıfır" rakamını (Hint matematiğinden alıp geliştirerek) aritmetik işlemlerde sistemli olarak kullanan ve Batı dünyasına "Algoritma" kavramını öğreten kişidir. Eserleri yüzyıllarca Avrupa üniversitelerinde ders kitabı olarak okutulmuştur.

[Baykuş'un Özellikleri Eğitici Video](#)

[Minik Baykuş Şarkısı](#)