

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 9.2.2026

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı:

TAE0B. Erken Okuryazarlık

Matematik Alanı

MAB6. Sayma

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Müzik Alanı

MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER

Temel Beceriler (KB1)

KB1.1 Saymak

KB1.3 Yazmak

KB1.4 Çizmek

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.5. Sınıflandırma Becerisi

KB2.5.SB2. Nesne, olgu ve olayları ayırtırmak veya bölmek

EĞİLİMLER

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

E3.2. Yaratıcılık

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 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

OB4. GÖRSEL OKURYAZARLIK

OB4.1. Görseli Anlama

OB4.1.SB1. Görseli algılamak

OB4.1.SB2. Görseli tanımak

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı:

TAE0B.1. Yazı farkındalığına ilişkin becerileri gösterebilme

TAE0B.1.b. Yazı yönünü gösterir.

TAE0B.6. Yazma öncesi becerileri kazanabilme

TAE0B.6.a. Yazma için uygun oturma pozisyonu alır.

TAE0B.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:

MHB.3. Müzik ve ritimlerle hareket ve dans edebilme

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

İÇERİKLER

Kavramlar:

Sayı/Sayma: 9 Sayısı (1-20 Arası Sayılar)

Sözcükler: 9 sayısı, maymun

Materyaller: Çalışma kağıtları, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, oyun hamuru

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 **"Jungle Boogie Dance"** ve **"Çocuklar İçin Zumba"** 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

["9 Rakamını Öğreniyorum - Okul Öncesi Video"](#) izlenerek çocukların görsel ve işitsel dikkatlerini konuya yoğunlaştırmaları sağlanır.

Çocuklar masaya alınır ve "9 sayısından maymun" sanat etkinliği ["Haydi 1-2-3 Diye Sayalım Şarkısı"](#) eşliğinde uygulamaları için fırsat verilir. Ürün oluşturma sürecinde bireysel farklılıklar gözetilir. (SNAB.4.ç.)

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.

Geçmiş öğrenmelerin hatırlanması amacıyla çocuklara daha önce öğrendiğimiz sayılar sorulur. Önce 1'den 9'a kadar olan rakamlar sırasıyla gösterilir.(MAB.1.,KB1.1) Her rakam için, çocuklardan çevrelerinde gördükleri bir nesne yada hayvanların özelliklerini söylemeleri istenir. Örneğin, 4 için "2 kapı kolu, 4 tekerlekli araba, 8 bacaklı örümcek vb.", 9 rakamına gelindiğinde, öğretmen "Bugün 9'u öğreneceğiz!" diyerek konuyu tanıtır. Çocuklara "Dokuz doğurmak" deyimini daha önce duyup duymadıkları sorulur. Çocukların anlayacağı bir dille (bir şeyi çok büyük bir merakla ve heyecanla beklemek anlamında) açıklanır. "Çocuklar, doğum gününüzü beklerken çok heyecanlanırsınız ya, işte büyükler bu duruma 'Dokuz doğurmak' derler. Biz de bugün 9 rakamını öğrenmeyi dokuz doğurarak (merakla) bekledik mi?" şeklinde bir sohbet başlatılarak deyim somutlaştırılır.Sınıftan daha önce masaya koyulan oyuncak, kukla, kalem gibi nesneler de çocuklarla birlikte sayılır.(KB1.1) Böylelikle çevrelerindeki sayısal ilişkileri fark etmeleri sağlanır.

9 rakamının yazılışı, yazılış yönü vurgulanarak gösterilir. (TAEOB.1.b.,E3.1.) Sayıları yazarken ters yazılmaması gerektiği söylenir. Öğretmen rehberliğinde hep birlikte işaret parmağıyla havada 9 rakamı çizme çalışması yapılarak 9 sayısının yazım yönünü fark etmeleri için havada parmakla çizme çalışması yapmaları konusunda fırsat verilir. (E3.1.,KB1.4) Masaya 1,2,3,4,5,6,7,8,9 vb sayıların bulunduğu kartlar koyulur. Bu kartlardan 9 rakamının bazılarının yazılışı ters olmalıdır. Çocuklardan doğru yazılmış 9 sayılarını bulmaları istenir. Masaya konulan kartlar arasından doğru ve ters yazılmış 9 rakamlarını karşılaştırmaları için çocuklara fırsat verilir ve doğru olanı ayırt etmeleri sağlanır.(E3.1.) Masaya lego vb. küçük oyuncaklar dökülür ve önce dokuzarlı olarak oyuncakları daire içine alınır, daha sonra çocuklardan dokuzarlı gruplayarak çizmeleri istenir. Nesneleri dokuzarlı gruplama çalışması sırasında sınıflandırma becerileri gözlem yoluyla değerlendirme yapılır. İhtiyaç duyan çocuklara bireysel rehberlik sağlanır. (KB2.5.) Oyun hamurundan 1-9 arası sayılar yapılır. Oyun hamuru ile sayı oluşturma sürecinde çocukların bireysel farklılıkları gözetilir. (E3.2.) Günlük yaşamdan örnekler verilerek "9 yaşında bir arkadaşın var mı?" veya "Saatte 9 sayısını görebilir misin?" vb. sayı kavramını somutlaştırmaları desteklenir.

Görsel okuryazarlık kapsamında [9 Sayısı Flash Kartları ve Slayt Gösterisi](#) incelenerek çocukların görseli anlamlandırmaları sağlanır. (MAB.1., OB4.)

["Dokuz \(9 \) Rakamının Hikayesi"](#) ile konunun pekiştirilmesi sağlanır.

Çocuklara 9 rakamından yaptıkları maymun hakkında sorular sorulur. (Daha önce gördün mü? Maymunlar ne yemeyi severler? Nerelerde yaşarlar? Nasıl ses çıkarırlar? Vb.) Maymun figürü üzerinden yapılan sohbetle çocukların hayvanlar hakkındaki mevcut bilgileri ile yeni öğrendiklerini **karşılaştırmaları için fırsat verilir.** ["Maymunlar Neden Muz Yemeyi Sever? | Okul Öncesi Eğitici Animasyon"](#) , ["Alpi İle Hayvanları Öğreniyoruz - Maymunlar - Hayvanları Tanıyalım Okul Öncesi Çizgi Film"](#) izlenerek konu zenginleştirilir.

Çocuklar erken okuryazarlık çalışmaları için masaya alınır. Çalışmalar yapılır. Erken okuryazarlık çalışmaları kapsamında masa başında yapılan çizgi ve rakam çalışmalarında; kalem tutma, oturma pozisyonu ve yönerge takibi konularında süreçte rehberlik edilir. Çalışmasını tamamlayan çocukların tahtada uygulama yapmaları sağlanarak özgüvenleri desteklenir. Süreçte çocukların hızına ve beceri düzeyine göre bireysel farklılıklar gözetilir.

(TAEOB.1.b, TAEOB.6., KB1.3) Çalışmayı erken bitiren çocuklara (her çocuğa yaptırılmalıdır) "9" rakamını tahtada da yazdırılır.

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- 1'den 9'a kadar sayar mısın?
- 9'a kadar sayarken hangi sayılar 9'dan önce gelir?
- Maymunlar nasıl hayvanlardır?
- Maymunların en çok sevdiği meyve hangisi?

Bir maymunun olsun ister miydin? Onunla neler yapmak isterdin?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Sayıları ritmik olarak sayar. 9 rakamından hayali bir nesne (örneğin, bir balık ya da araba) çizimleri ve hayali bir hikâye oluşturmaları istenir.

Destekleme: İhtiyaç duyan çocuklar için; görsel kartlar gösterilerek ve nesneler kullanarak bireysel çalışmalar yapılır. Çocuklardan bloklarla ya da Lego parçalarıyla 9 katlı bir kule yapmaları istenir. Kuleyi yaparken sayarak ilerlemeleri teşvik edilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Ailelere o gün işlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Çocuklara bir çalışma sayfası gönderilir. Bu sayfada 9 rakamının etrafını boyamaları, izleyerek yazmaları ve 9 adet nesne çizip boyamaları istenerek çocukların 9 rakamını tanımaları, yazmaları ve günlük hayattaki örneklerle ilişkilendirmeleri sağlanır. Aşağıdaki dijital çalışmalar velilere gönderilir.

[Puzzle.](#) [Hafıza Oyunu.](#) [İnteraktif Çalışmalar.](#) [İnteraktif Oyunlar](#)

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

"9 Rakamı Şarkısı"

9 RAKAMI ŞARKISI

Dokuzdur onun adı
İşte en sona kaldı
9 tane penguen
Kayıyorlarmış bazen
Ne duruyorsun sen
Haydi saysana madem
1 2 3 4 5 6 7 8 9

"Dokuz Rakamı Oyunu"

9 RAKAMI OYUNU

Dokuzum dokuz
Okus pokus
Şapkadan çıktı tavşan
Peki kaç tavşan?
Dokuz tavşan
1-2-3-4-5-6-7-8-9 tavşan çıktı
Tavşanlar toplandılar

Hop hop hopladılar
Zıp zıp zıpladılar
Oyunlar oynadılar
Şıştttt sesi duydunmu????
Bir tazi geliyor
Tüm tavşanlar kaçıyor

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.

