

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 23.3.2026

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı

TAKB. Konuşma

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Müzik Alanı

MHB4. Müziksel Hareket

KAVRAMSAL BECERİLER

KB2. Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.3. Özetleme Becerisi

KB2.3.SB3. Metin/olay/konu/durumu yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)

EĞİLİMLER

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

E3.2. Yaratıcılık

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

2.1. BENLİK BECERİLERİ (SDB1)

SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi)

SDB1.1.SB3. Kendi duygularına ilişkin farkındalığını artırmaya yönelik çalışmalar yapmak

SDB1.1.SB3.G1. İyi hissettiren duyguların neler olduğunu bilir.

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

OB4.2. Görseli Yorumlama

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

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı

TAKB.3. Konuşma sürecindeki kuralları uygulayabilme

TAKB.3.a. Konuşacağı konuyu planlar.

TAKB.3.f. Konuşmasında beden dilini kullanır.

TAKB.3.c. Konuşurken Türkçeyi doğru kullanır.

TAKB.3.d. Dil bilgisi kurallarına uygun konuşur.

TAKB.3.ç. Söylemek istediklerini açık biçimde ifade eder.

TAKB.3.e. Konuşmasında cümlenin temel öğelerini ve basit bağlaçlar kullanır.

TAKB.3.b. Konuşurken benzetme ve örneklendirme içeren ifadeler 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

MHB.3.b. Mekânın fiziki koşullarına uygun olarak hareket/dans eder.

MHB.3.c. Çocuğa uygun müzik eserleriyle bireysel/grupla birlikte hareket/dans eder.

İÇERİKLER

Kavramlar:

Sözcükler: Hayal, rüya, zihin, bellek

Materyaller: Hikaye kitabı, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, süslenmiş boş bir kutu (Zihin Kutusu için)

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.

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. 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 [Çok Şaşırdım!!! \(Ta Ta Ta\) / Okul Öncesi Spor-Dans](#) 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

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.

Öğretmen ortaya renkli veya şeffaf, üzeri yıldızlarla süslenmiş bir kutu koyar. "Çocuklar, bu bizim **Zihin Kutumuz**. Başımızın içinde de tıpkı bu kutu gibi harika bir kütüphane vardır, adına **Zihin** deriz. Yaşadığımız her şeyi, gördüğümüz tüm güzellikleri birer fotoğraf gibi orada saklarız. Bu saklama işine de **Bellek** diyoruz. Şimdi herkes tatilde ve Ramazan Bayramı'nda zihin kutusuna attığı en güzel anıyı düşünsün."

Her çocuğa söz hakkı verilir. Çocuk anısını anlattıktan sonra, elini kutunun içine "hayali bir fotoğraf karesi" bırakıyormuş gibi yapar. (SDB1.1.SB3., KB2.3.SB3.)

Anılar kutuya toplandıktan sonra hayal kurma kavramına geçiş yapılır: "Zihin kutumuz sadece olanları saklamaz, henüz olmayan ama olmasını istediğimiz şeyleri de üretir. Buna **Hayal Kurmak** denir. Hayal kurarken zihninizde resimler çizeriz.", "Mesela, ağaçların rüzgarda sallanması **gerçektir**, ona dokunabilir ve görebiliriz. Ama bir ağacın bize masal anlatması bir **hayaldir**. Gökyüzünde kuşların uçuşması gerçektir, ama bizim kanatlarımız olup uçmamız bir hayaldir." Denir. (TAKB.3.b.) Çocuklardan "Bir gerçek, bir hayal" oyunu kapsamında kendi cümlelerini kurmaları istenir. (Örn: "Dışarıda yağmur yağıyor-Gerçek", "Yağmurdan çikolata akıyor-Hayal")

Hayal kurmanın sadece eğlence değil, bir beceri olduğu çocuklara basitçe açıklanır: "Çocuklar, hayal kurmak bizim belleğimizi (hafızamızı) güçlendirir. Bir sorunla karşılaştığımızda 'Bunu nasıl çözerim?' diye hayal ederiz. Ya da büyüyünce ne olacağımızı (öğretmen, polis, mimar) zihninizde canlandırarak kendimize bir yol çizeriz. Hayaller, bizi geleceğe hazırlar."

"Siz hiç hayal kurdunuz mu? Hayallerinize ulaşmak için bugün neler yapabilirsiniz?" soruları yöneltilerek çocukların çözüm odaklı düşünceleri ve konuşma kurallarına uygun kendilerini ifade etmeleri sağlanır. (TAKB.3.,E3.2., KB2.3.,SDB1.1.SB3.)

Daha sonra "[Hayal Kurmak Animasyon Çizgi Film](#)" izlenir.

"Şimdi herkes zihin kutusundaki en renkli hayalini kağıda dökmeye hazır mı?" diyerek masalara geçilir ve çocukların hayal kurdukları şeylerin resmini "[Öyle Bir Dalmış Ki Hayallere Şarkısı](#)" eşliğinde yapmaları için masalara yönlendirilir. Daha sonra çocukların kendi hayal resimlerini anlatmaları istenir. (SNAB.4.,E3.2.,TAKB.3.) [Hayal Kurmak Güzeldir Hikâyesi](#) izlenir. [Kukuli - Fındık Dalları Şarkısı](#) eşliğinde dans edilir. (MHB.3.)

Çocuklar açık alana sıra olarak çıkılır.

Gökyüzündeki bulutlar, yerdeki cisimlerin gölgeleri bir şeylere benzetilir. (Bulutlarda ata binmiş çocuk, fil vb. taşlar ya da ağaçların gölgeleri birşeylere benzetilerek hayal kurmalarına fırsat tanınır.(TAKB.3.b.,OB4.2., E3.1.,E3.2.)

Oyuna geçilir.

Mergenci (Tavşan, Duvar, Avcı) Oyunu için oyunculardan birisi hakem olarak seçilebilir veya öğretmen hakem olabilir. Oyuncular iki eşit takıma ayrılırlar. Takımlar karşı karşıya gelecek şekilde dizilirler.

Hakem, 6'ya kadar sayar. Bu sürede takımlar toplanıp "tavşan, duvar, avcı" figürlerinden birine karar verirler.

Hakem, 3'e kadar sayar ve takımlar belirledikleri figürü yaparlar.

Oyun kurallarına göre avcı tavşanı, tavşan duvarı, duvar da avcıyı yener. İki takım da aynı figürü yaparsa berabere kalmış olurlar, iki takım da birer puan alır.

Duvar figürü, iki elin avuç içi de karşıya bakacak şekilde yapılır. Avcı figürü, işaret ve başparmaklar birleştirilip gözlerde tutularak dürbün şeklinde yapılır.

Tavşan figürü ise iki elin işaret parmakları başın üstüne gelecek şekilde yapılır. Oyun sonunda hakem alınan puanlara göre kazanan takımı açıklar.(E2.5.) Oyun bitiminde sıraya geçilir ve sessizce sınıfa gidilir.

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

Masalara geçilir bakanlığın gönderdiği kitaplar çalışılır.

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- Ramazan Bayramında büyüklerini ziyaret ettin mi?
- Hiç hayal kurdun mu?
- Hayal kurduğunda kendini nasıl hissediyorsun?
- Hayal dünyasına bir kapı açsak, ilk kim girsin isterdin?
- Kurduğumuz hayallerin gerçekleşmesi için neler yapabiliriz?
- Bugün zihin kutumuza (belleğimize) hangi yeni bilgiyi veya hayali koyduk?

FARKLILAŐTIRMA:

Zenginleőtirme: "Bir gn ryamda uęan bir ada grdm ve orada..." ocuklar sırayla cmleyi tamamlar ve ortak bir hikayeden oluőturulur.

Destekleme: Hayal kurma ile ilgili resimli kartlar gsterilir, ocuęa "Bu resimde neler oluyor?" Őeklinde sorulur. "Bu resimdeki kahramanın yerinde olsa ne yapılmalı?" gibi sorularla hayal etmelerine teővik edilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere o gn iőlenen konu ile ilgili bilgi verilir. Aőaęıdaki dijital alıőmalar velilere gnderilir.

[Puzzle,](#)

[Hafıza Oyunu,](#)

[İnteraktif alıőmalar](#)

[İnteraktif Oyunlar](#)

Toplum Katılımı:

ALTERNATİF LİNKLER/ÖNERİLER

[Rafadan Tayfa - Rya Macerası izgi Film](#)

[ok Hayal Kuran ocuk Hikâyesi](#)

Bu ierikte yer alan yazı, fotoęraf ve sair ieriklerin, bireysel kullanım dıőında izin alınmadan kısmen ya da tamamen kopyalanması, oęaltılması, kullanılması, yayınlanması ve daęıtılması yasaktır. İerięin tm hakları saklıdır.

