

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 27.4.2026

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı

TAOB. Okuma

Fen Alanı

FBAB1. Bilimsel Gözlem Yapma

FBAB7. Bilimsel Çıkarım Yapma

Matematik Alanı

MAB6. Sayma

Sanat Alanı

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

Hareket Ve Sağlık Alanı

HSAB2. Aktif ve Zinde Yaşam İçin Sağlık Becerileri

HSAB3. Harekete İlişkin Sosyal/Bilişsel Beceriler

KAVRAMSAL BECERİLER

Temel Beceriler (KB1)

KB1.1 Saymak

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.3. Özetleme Becerisi

KB2.3.SB1. Metin/olay/konu/durum ile ilgili çözümlene yapmak

KB2.3.SB2. Metin/olay/konu/durum ile ilgili sınıflandırma yapmak

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

KB2.2. Gözleme Becerisi

KB2.2.SB2. Uygun veri toplama aracı ile veri toplamak

KB2.5. Sınıflandırma Becerisi

KB2.5.SB1. Nesne, olgu ve olaylara ilişkin değişkenleri/ölçütleri belirlemek

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

KB2.5.SB3. Nesne, olgu ve olayları tasnif etmek

KB2.5.SB4. Nesne, olgu ve olayları etiketlemek

EĞİLİMLER

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

2.1. BENLİK BECERİLERİ (SDB1)

SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi)

SDB1.2.SB5. Kendi öğrenme durumunu geliştirmeye yönelik çalışmalar yapmak

SDB1.2.SB5.G1. Merak ettiği konu/kavramları öğrenmek için uygun yöntem geliştirir.

SDB1.2.SB5.G2. Geliştirdiği yöntemi uygular.

DEĞERLER

D5 DUYARLILIK

D5.2. Çevreye ve canlılara değer vermek

D5.2.6. Çevresinde yaşayan canlı türlerini tanımaya istekli olur.

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

OB1. BİLGİ OKURYAZARLIĞI

OB1.2. Bilgiyi Toplama

OB1.2.SB1. İstenen bilgiye ulaşmak için kullanacağı araçları belirlemek

OB1.2.SB2. Belirlediği aracı kullanarak olay, konu ve durum ile ilgili bilgileri bulmak

OB1.2.SB3. Bir olay, konu ve durum ile ilgili ulaşılan bilgileri doğrulamak

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı

TAOB.2. Görsel materyallerden anlamlar üretebilme

TADB.4.b. Dinledikleri/izledikleri materyallere ilişkin duygu ve düşüncelerini ifade eder.

TAOB.2.ç. Görsel materyalleri karşılaştırarak benzerlik ve farklılıkları ortaya koyar.

TAOB.2.d. Görsel materyalleri çeşitli özelliklerine göre sınıflandırır.

TAOB.2.e. Görsel materyallere ilişkin olumlu ve olumsuz görüşlerini ifade eder.

Fen Alanı

FAB.1. Günlük yaşamında fene yönelik olaylara/olgulara ve durumlara yönelik bilimsel gözlem yapabilme

FAB.1.b. Materyallerin gözlemlenebilir özellikleriyle ilgili verileri duyuları aracılığıyla toplar.

FAB.1.c. Yakın çevresindeki canlı/cansız varlıklara yönelik elde ettiği verileri açıklar.

FAB.7. Günlük hayatındaki fene yönelik olaylar hakkında gözlemlerine dayalı basit düzeyde bilimsel çıkarımlar yapabilme

FAB.7.a. Canlı ve cansız varlıkların niteliklerini gözlemlerine dayalı olarak ifade eder

FAB.7.c. Bitkilerin veya hayvanların hayat alanlarındaki değişikliklere verdikleri tepkilere yönelik çıkarımlarını söyler.

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.

Sanat Alanı

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

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

Hareket Ve Sağlık Alanı

HSAB.11. Tehlike ve kaza durumlarına karşı kendini koruyabilme

HSAB.11.a. Tehlike oluşturacak davranışlardan/durumlardan kaçınır.

HSAB.11.b. Tehlike/kaza/afet durumlarında neler yapması gerektiğini söyler.

HSAB.13. Hareketli oyunlara özgü basit taktik ve strateji geliştirebilme

HSAB.13.a. Hareketli oyunu gözlemler.

HSAB.13.b. Gözlemlendiği/bildiği bir hareketli oyunun akışını söyler.

İÇERİKLER

Kavramlar:

Zıt: Sivri Küt

Sayı: 14

Sözcükler: Sivri, küt, kaktüs, çöl

Materyaller: Çalışma kağıtları, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, kürdan, çatal, sınıfta olan sivri küt olan nesnelere, sandalye

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 seçmelerini 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 "[Sivrisinek- Onur Erol](#)" "[Bunny Hop \(Speed up\) Body Percussion - Alkışla \(Hızlanan\) Beden Perküsyonu](#)" hareketleriyle hep birlikte yapılır. (E2.5.) 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

"[Sivri Küt - Kare - Eğitici Film](#)" ve "[Kumlu Çöl - Kare- Eğitici Film](#)" izlenir.

Sanat Etkinliği için masalara geçilir. "[Kaktüs Nasıl Çizilir?](#)", "[Kaktüs Yapımı](#)" sanat etkinliği "[Arkadaşım Bıdı Çöl Sarkısı](#)" eşliğinde yapılır. (SNAB.4.)

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir.

Çocuklara sivri ve küt uçlu nesnelere resimlerini veya gerçek nesnelere göstererek çocukların dikkatleri çekilir. (E1.1.) "Bu nesnelere gördüğünüz farklılıklar neler olabilir?" şeklinde sorular sorularak çocukların gözlemlenmeleri teşvik edilir. Çocuklara "Çevremizde bazı şeyler çok keskin ve batıcı olabilirken bazıları daha yumuşak ve yuvarlaktır, hiç düşündünüz mü?" diye sorulur.

Sivri: "Ucu ince, batıcı ve keskin olan şeylere sivri deriz." (Örnek resimler ve nesnelere gösterilir: iğne ucu, çivi, üçgenin köşesi).

Küt: "Ucu yuvarlak, düz veya kalın olan, batıcı ve keskin olmayan şeylere küt deriz." (Örnek resimler ve nesnelere gösterilir: taş, silgi, dairenin kenarı).

"Sizce bu nesnelere hangileri sivri, hangileri küt?" Çocukların tahminlerini alarak nesnelere iki gruba ayırır.

Çocuklara dokunsal materyalleri (Öğretmen gözetiminde ve güvenli kullanım kuralları hatırlatılarak) inceleme fırsatı verilir. "Dokunduğunuzda nasıl hissediyorsunuz? Ucu ince mi, kalın mı?" gibi sorularla deneyimlerini ifade etmeleri sağlanır.

Üzerinde sivri ve küt uçlu nesnelere resimleri olan kartları karıştırarak yere veya masaya dizilir.

Çocuklardan sırayla bir kart seçmeleri ve karttaki nesnenin sivri mi yoksa küt mü olduğuna karar vermeleri istenir. (TAOB.2.)

Önceden hazırlanmış "Sivri" ve "Küt" yazan iki ayrı kutuya veya alana doğru kartı yerleştirmeleri istenir. (KB2.5.)

"Oyun hamurunuzla sivri bir ucu olan bir şekil yapabilir misiniz? Şimdi de küt bir ucu olan bir şekil yapın." Denir.

Çocuklar yaptıkları şekilleri birbirlerine gösterir ve "Bu sivri mi, küt mü?" şeklinde sorular sorarak kavramı pekiştirirler. (KB2.3.)

Çocuklara hiç kaktüs görüp görmediklerini sorulur. Dikkat çekmek için üzerinde farklı boyutlarda ve şekillerde kaktüs resimleri olan resim gösterilir. "Bu bitkilerin üzerinde gördüğünüz farklı şeyler neler?" sorusu yöneltilir. Kaktüsün sivri batan dikenleri olduğu, içinde su bulunduğu, çöllerde ve tropik bölgelerde yetiştiği, sıcaklık ve kuraklığa dayanıklı bir bitki olduğu söylenir. (D5.2.) Sınıfa evden getirilen gerçek kaktüs, çocukların doğrudan ulaşamayacağı ama görebileceği güvenli bir noktaya yerleştirilir. Kaktüslerin üzerindeki dikenler ve gövdeler yakından incelenir. Çocuklar gerçek kaktüsü incelerken canlı varlıkların niteliklerini gözlemlerine dayalı olarak ifade ederler. (FAB.7.a., FAB.1.b.) "Bu dikenler nasıl görünüyor? Uçları ince mi, kalın mı?" soruları sorulur. "Bu dikenlere dokunursak ne hissedebiliriz?" (Dokunulmamasına dikkat edilir, sadece görsel ve sözel anlatım). (HSAB.11.) "O zaman dikenler için ne diyebiliriz?" (Sivri) diye sorulur. Gerçek kaktüs (güvenli bir mesafede ve öğretmen kontrolünde) büyüteçlerle incelenir. (SDB1.2.SB5., KB2.2., OB1.2., E3.1.) Çocukların gözlemleri alınır. "Sivri olan dikenler kaktüsü neyden koruyor olabilir?" (Hayvanlardan) şeklinde yönlendirici sorular sorar. (FAB.7.c)

["Sivri Küt Kavramı Flash Kartları ve Slayt Gösterisi"](#) izlenir. Slayttaki sorular sorulur.

Daha önce öğrenilen parmak oyunu ve tekerlemeler tekrar edilir. ["Altın Top Sayışma Tekerlemesi"](#) söylenir.

ALTIN TOP TEKERLEMESİ

İğne battı canımı yaktı,
Tombul kuş arabaya koş,
Arabanın tekeri
İstanbul un şekeri,
Hop hop altın top,
Bundan başka oyun yok...

["Bay Sivri ile Bayan Küt Hikâyesi"](#) izlenir. Hikaye hakkında çocuklara sorular sorulur.

["Kurt Baba Oyunu"](#) oynanır. Çocuklar çember haline getirilir, ortaya bir tane kurt baba seçilir. 'Kurt Baba' oyunu (ormanda gezer iken, kurt babaya rastlamışken, kurt baba, kurt baba ne yapıyorsun?) sözleri söylenerek oynanır. (E2.5.)

Kurt Baba da herhangi bir davranışı söyleyip hareketleriyle birlikte yapar (örn: dişlerimi fırçalıyorum). Diğer çocuklar da aynı hareketi yaparlar. Çocuklar birkaç kez sorduktan sonra Kurt Baba: Sizi yiyorum, der ve diğer çocukları yakalamaya çalışır. Oyun başka Kurt Baba seçilerek devam edilir. (HSAB.13.)

Çocuklara: 1 ve 3 el ele tutuşup kocaman bir 13 olmuşlardı, hatırlıyor musunuz? Bugün 3 numaranın biraz dinlenmesi gerekiyormuş. 1 rakamı parkta yine tek başına yürürken, uzaktan bir ses duymuş: *Tık tık tık!* Bir de bakmış ki, hani şu masaya oturduğumuz sandalyeye çok benzeyen ama ters dönmüş bir arkadaşı geliyor! Kim olabilir bu?" (Çocukların tahminleri alınır). Öğretmen 14 rakamını hikayeleştirerek anlatır.

"Evet, bu bizim dostumuz 4 rakamıymış! 4 rakamı gelmiş, 1'in yanına durmuş ve 'Hadi bugün de biz birlik olalım, gücümüzü birleştirelim!' demişler. El ele tutuştukları an o kadar neşelenmişler ki isimleri birden **14** oluvermiş!"

Sınıftaki nesnelere (lego, kalem veya çubuk) 14 tanesi yan yana dizilir. Çocuklarla birlikte sayım yapılır.

(KB1.1.) 10. nesneye gelindiğinde, bu 10 nesne bir kabın içine alınarak "Burası bizim 10'lu grubumuz oldu!" denir.

Yanında dışarıda kalan 4 nesne gösterilerek 10 ve 4'ün toplamı ile 14 sayısına ulaşıldığı vurgulanır. (MAB.1.)

Çocuklardan 14 kere zıplamaları istenir. 10. zıplayıta kısa durulur, son 4 zıplayış "Onbir, oniki, onüç, ondört!" diyerek ritmik bir şekilde tamamlanır. Ardından parmaklarla havada dev bir "14" çizilir. Tahtada sayı dizisi görsel olarak hazırlanır (... 10 - 11 - 12-13-14 ...). 13 sayısından önce ve sonra gelen sayılar çocuklara buldurulur. Çocukların düşünceleri için '12'den önce hangi sayı gelir? Peki 12'den sonra hangi sayı gelir?' soruları yöneltilir ve doğru cevaplar birlikte tekrar edilir. (daha önce öğrenilen sayılar için de önceki ve sonraki sayılar buldurulur.)

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- Kaktüs nasıl bir bitkidir?
- Sivri olan nesnelere nelerdir?
- Küt olan nesnelere nelerdir?

- Sivri uçlar ne işe yarar, küt uçlar ne işe yarar?
- Eline sivri bir nesne batarsa ne hissedersin?
- Küt olanlarmı sivri olanlar mı daha güvenli mi?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocuklara "Sivri ve Küt Dedektifleri" oldukları söylenir. Sınıfın içinde gizlenmiş nesnelere bulmaları istenir. Buldukları her nesneyi "sivri" ya da "küt" kutusuna yerleştirirler.

Destekleme: Bireysel olarak görsel kartlarda kullanarak konu pekiştirilir ve etkinlikte yardımcı olunur.

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

["Çoçi Ritim Çalışması"](#)

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.

