

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 7.5.2026

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı

TADB. Dinleme

TAOB. Okuma

TAKB. Konuşma

TAEOB. Erken Okuryazarlık

Matematik Alanı

MAB4. Veri İle Çalışma ve Veriye Dayalı Karar Verme

MAB6. Sayma

Fen Alanı:

FBAB3. Bilimsel Gözleme Dayalı Tahmin Etme

FBAB4. Bilimsel Veriye Dayalı Tahmin Etme

FBAB5. Operasyonel Tanımlama Yapma

KAVRAMSAL BECERİLER

Temel Beceriler (KB1)

KB1.1 Saymak, KB1.5 Bulmak, KB1.7 Belirlemek, KB1.9 Ölçmek, KB1.12 Kaydetmek

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.17. Değerlendirme Becerisi

KB2.17.SB1. Mevcut olay/konu/duruma ilişkin ölçüt belirlemek

KB2.17.SB2. Mevcut olay/konu/duruma ilişkin ölçme yapmak

KB2.17.SB3. Ölçme sonuçlarını belirlediği ölçütlerle karşılaştırmak

KB2.17.SB4. Karşılaştırmalarına ilişkin yargıda bulunmak

Üst Düzey Düşünme Becerileri (KB3)

KB3.3. Eleştirel Düşünme Becerisi

KB3.3.SB1. Olay/konu/problem veya durumu sorgulamak

KB3.3.SB2. Sorgulanan olay/konu/problem veya durum ile ilgili akıl yürütmek

KB3.3.SB3. Akıl yürütmeye ulaştığı çıkarımları yansıtmak

EĞİLİMLER

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E2. Sosyal Eğilimler

E2.1. Empati

E2.5. Oyunseverlik

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

E3.2. Yaratıcılık

E3.6. Özgün Düşünme

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

2.2. SOSYAL YAŞAM BECERİLERİ (SDB2)

SDB2.1. İletişim Becerisi

SDB2.1.SB2. Duygu, düşünceleri ifade etmek

SDB2.1.SB2.G4. Duygu ve düşüncelerini bağlama uygun olarak açıklar.

2.3. ORTAK/BİRLEŞİK BECERİLER (SDB3)

SDB3.2. Esneklik Becerisi

SDB3.2.SB2. Yeni durumlara uyum sağlamak

SDB3.2.SB2.G1. Yeni bir durumla karşılaştığında alternatif çözüm yolları bulur.

SDB3.2.SB2.G2. Bulduğu çözüm yollarından duruma en uygun olanı seçer.

SDB3.2.SB2.G3. Seçmiş olduğu çözüm yolunu uygular.

DEĞERLER

D5 DUYARLILIK

D5.2. Çevreye ve canlılara değer vermek

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

14 SAYGI

D14.3. Çevresine, millî ve manevi değerlerine saygı duymak

D14.3.1. Doğayı ve canlıları korur.

D16 SORUMLULUK

D16.1. Kendine karşı görevlerini yerine getirmek

D16.1.2. Öz bakımını doğru biçimde ve zamanında yapar.

EK 16 OKURYAZARLIK TABLOLARI

OB4. GÖRSEL OKURYAZARLIK

OB4.2.Görseli Yorumlama

OB4.2.SB2. Görseli bağlamdan kopmadan dönüştürmek

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

OB4.3.Görsel Hakkında Eleştirel Düşünme

OB4.3.SB2. Görsel ile sorgulanan olay/konu/problem veya durum ile ilgili akıl yürütmek

OB4.3.SB3. Görsel üzerinden akıl yürütmeye ulaştığı çıkarımları yansıtmak

OB7. VERİ OKURYAZARLIĞI

OB7.4.Verileri Düzenleme ve İşleme

OB7.4.SB1. Veriyi tablo olarak biçimlendirmek

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı

TADB.4. Dinledikleri/izledikleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyaller ve dinleme/izleme ortamına ilişkin görüşlerini yansıtabilme

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

TAOB.2. Görsel materyallerden anlamlar üretebilme

TAOB.2.b. Görsellerden hareketle metinle ilgili tahminde bulunur.

TAKB.3. Konuşma sürecindeki kuralları uygulayabilme

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.

TAKB.4. Konuşma sürecine ilişkin görüşlerini yansıtabilme

TAKB.4.b. Konuşma sürecindeki hatalarını düzeltir.

TAKB.4.a. Konuşma sürecine etki eden faktörleri söyler.

TAEOB.1. Yazı farkındalığına ilişkin becerileri gösterebilme

TAEOB.1. a. Görsel semboller arasından yazıyı gösterir.

TAEOB.1. b. Yazı yönünü gösterir.

TAEOB.5. Okuma öncesi becerileri kazanabilme

TAEOB.5.a. Kitabın temel unsurlarını bilir.

TAEOB.5.b. Uygun okuma şeklini bilir.

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.11. Araştırılabilecek problemler belirleyebilme

MAB.11.a. Günlük hayattan araştırılabilecek bir problemi söyler.

MAB.11.b. Günlük hayatta karşılaştığı bir problemi kendi cümleleriyle ifade eder.

MAB.12. Elde ettiği/eriştiği verileri düzenleyebilme

MAB.12.a. Problemi cevaplamak için veri toplanacak kaynakları söyler.

MAB.12.b. Veri toplar.

MAB.12.c. Elde ettiği verilerin somut modelini oluşturur.

MAB.14. Problemlerin çözümüne ilişkin bulguları yorumlayabilme

MAB.14.a. Ulaştığı sonuçları çeşitli yollarla ifade eder.

MAB.14.b. Elde ettiği sonuçlara ilişkin görüşlerini söyler.

Fen Alanı

FAB.3. Günlük yaşamında fen olaylarına yönelik bilimsel gözleme dayalı tahminlerde bulunabilme

FAB.3.d. Canlıların temel özellikleriyle ilgili bilgilerini test etmek için yeni gözlemler yapar.

FAB.4. Fene yönelik olay ve/veya olgulara yönelik bilimsel veriye dayalı tahminlerde bulunabilme

FAB.4.a. Kendi beslenmesiyle ilgili bilgilerden yola çıkarak beslenmenin canlılar için önemini önermelerle ifade eder.

FAB.5. Fene yönelik olay ve olguları operasyonel/işevuruk olarak tanımlayabilme

FAB.5.c. Bitkilerin diğer canlılar tarafından kullanımına ait çıkarımlarını uygun örnekler vererek açıklar.

İÇERİKLER

Kavramlar:

Zıt: Uzun Kısa

Sözcükler: Zürafa, labirent, Gergedan, zürafa, dağ, futbol, futbol topu, maç, dere, karaltı, timsah, karma takım

Materyaller: Çalışma kağıtları, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, ip, kağıt tabak, renkli toplar, lego/tuğla oyuncak, küçük plastik top, rulo kağıt ya da ahşap çubuk

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 [Zürafa Şarkısı \(Ritim\) - Burak Onurlu](#) 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 sağı 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. (D16.1.2.)

ETKİNLİKLER

["Zürafa Argi - Yaprakları Kim Yedi? Çizgi Film"](#) izlenir. [Zürafa](#) sanat etkinliği ["Zürafa Şarkısı"](#) eşliğinde yapmaları için masalara yönlendirilir. (E3.2.)

Ben, küçük kaplanım.
Taştan taşa atlarım.
Minderleri görünce
Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir. Çocuklarla zürafalar hakkında sohbet edilir. (D14.3.) "Hiç zürafa gördünüz mü?", "Zürafalar nerede yaşar?", "Zürafaların en dikkat çekici özelliği nedir?" (uzun boyun, benekler vb.) Otçul mu etçil mi bir hayvandır? Soruları sorulur. (FAB.3.,FAB.4.) Zürafaların uzun boyunlarının ne işe yaradığı hakkında tahminler yürütülür. "Boyu uzun olmasaydı neleri yapamazdı?", "Sence başka hangi hayvanlar uzundur?", "Sen bir zürafa olsaydın, neler yapardın?" soruları sorulur ve çocukların konuşmasına ortam hazırlanır. (D5.2.)

Her çocuğa oyun hamuru verilir ve onlardan uzun boyunlu zürafalar yapmaları istenir. Çocuklar zürafalarını tamamladıktan sonra, çocuklardan zürafalarının boyunlarını tahmin etmeleri istenir. Ardından çocuklar ipler veya cetveller kullanarak zürafalarının boyunlarını ölçerler. Ölçüm sonuçları karşılaştırılır: "Senin zürafanın boynu benimkinden daha uzun!" gibi ifadelerle uzun kavramı pekiştirilir. (KB1.9,KB2.17.)

[Küçük Gergedan Hop Hikayesi](#) tanıtılır. Kitabın görselleri veya kapağından yola çıkarak merak uyandıracak sorular sorulur. "Bu kitabın kapağında ne görüyorsunuz? Sence bu gergedan ne yapıyor olabilir?" vb. Kitabın ismi parmakla gösterilerek okunur. Yazarı ve çizerinin isimleri yine aynı şekilde okunur. Etkileşimli okumaya geçilir. Okuma sırasında durularak çocuklara sorular sorulur tahminlerde bulunmaları istenerek onların kitapta geçen olay ve karakterlere tepki vermeleri sağlanır. Kitabın tamamı okunmadan öğretmen uygun bir yerde kitabı sonlandırır ve çocuklar tarafından devam ettirmeleri istenir. (E3.6.,SDB2.1.SB2.) Bu yöntem uygulanırken çocuğun söz dizimi kurallarına uygun olarak ve dil bilgisi yapılarını kullanarak cümle kurması teşvik edilir.(TADB.4.,TAOB.2.,TAEOB.5.,KB3.3.,OB4.2.,OB4.3.,E1.1.,E3.2.,SDB3.2.SB2.) Kitap okunurken resimler gösterilerek görsel okuma desteklenir. Farklı bir son yazabilir miyiz? Sorularak çocukların fikirleri alınır. (TAEOB.1.,TAEOB.5.)

Kitapta geçen ilginç, yeni ya da anlamlı kelimeler belirlenir. "Gergedan, zürafa, dağ, futbol, futbol topu, maç, dere, karaltı, timsah, karma takım

Bu kelimeler için görseller hazırlanır ya da çocuklarla birlikte "kelime panosu" yapılır. Kelimeler önce tahmin ettirilir. Görseller üzerinden konuşma başlatılır. Hikâyeye ilişkilendirme yapılır. "Sen olsaydın ne olurdu?" gibi sorularla derinleştirilir. Her çocuk, hoşuna giden bir kelimeyi seçip resmini çizer ya da bu kelimeyle kısa bir cümle kurar. "Küçük Kaplan" tekerlemesi çocukların yeni öğrendiği kelimelerle (örneğin zürafa veya gergedan temalı) yeniden oluşturmaları istenir.

Çocuklarla açık alana sıra olarak çıkılır. Her çocuktan 4-5 tane doğadan nesne toplaması istenir. (çubuk, dal, yaprak, ot) Topladıkları nesnelere bir masa etrafında toplanılır. Nesnelere "uzun" ve "kısa" olarak sınıflandırmaları için rehberlik edilir. İp veya parmakla ölçüm yapabilirler. Her çocuk kendi nesnelere uzun/kısa olarak ayırır ve sayar. Daha sonra öğretmenin verdiği boş tabloya, uzun ve kısa olan nesne sayılarını yerleştirirler (işaret, çizim veya sayı yazarak).(MAB.11.MAB.12.,MAB.14.,KB1.,OB7.4.)

Labirent Oyunu oynanır. Oyun alanına labirent şekli çizilir. Labirent şeklinin en fazla dört giriş noktası bulunur. Oyuncular labirentin giriş noktasında bekler ve aynı anda labirente giriş yaparlar. Labirentin ortasındaki hedef noktaya ilk ulaşan oyuncu oyunu kazanır. (E2.5.)

Oyun, labirentin dışından ortadaki hedef noktaya doğru oynanabileceği gibi ortada bulunan hedef noktadan dışarıya doğru da oynanabilir. Oyun tek girişten süre tutularak da oynanabilir. Oyuncular labirentte ayakla taş sürükleyerek veya değnekle taş sürüyerek oyunu zorlaştırabilir. Oyun bitiminde sıraya geçilir ve sessizce sınıfa gidilir.

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

Bu sırada [Online Zamanlayıcı](#) kullanılarak kısa sürede labirenti bitiren çocuk kazanmış olur.

Çocuklara 15 rakamını hikayeleştirilerek anlatılır. "Çocuklar hatırlıyor musunuz? 1 ve 4 el ele tutuşup 14 olmuşlardı. Çok eğlenmişlerdi! Ama 4 biraz yorulmuş ve 'Ben biraz dinleneyim' demiş..."(Burada 4 kenara çekilir.) "1 yine parkta tek başına yürürken bu sefer farklı bir ses duymuş:

Bir bakmış ki... yukarı doğru kıvrılan, sanki bir yılan gibi duran, ama çok eğlenceli bir arkadaş geliyor! Sizce kim olabilir?" Çocuklardan tahmin alınır. (5'e yönlendirilir) "Evet! Bu bizim **5 rakamı!** 5 gelmiş ve demiş ki:'1, yalnız kalmana izin vermem! Hadi birlikte olalım!' El ele tutuştukları anda... isimleri **15** olmuş!"

Sınıftaki nesnelere (lego, kalem veya çubuk) 15 tanesi yan yana dizilir. Çocuklarla birlikte sayım yapılır. **(KB1.1.)** 10. nesneye gelindiğinde, bu 10 nesne bir kabin içine alınarak "Burası bizim 10'lu grubumuz oldu!" denir. Yanında dışarıda kalan 5 nesne gösterilerek 10 ve 5'in toplamı ile 15 sayısına ulaşıldığı vurgulanır. **(MAB.1.)** Çocuklardan 15 kere alkış yapmaları istenir. 10. alkışta kısa durulur, son 5 alkış "Onbir, oniki, onüç, ondört, onbeş!" diyerek ritmik bir şekilde tamamlanır. Ardından parmaklarla havada dev bir "15" çizilir. Tahtada sayı dizisi görsel olarak hazırlanır. (... 10 - 11 - 12-13-14-15 ...). 14 sayısından önce ve sonra gelen sayılar çocuklara buldurulur. Çocukların düşünceleri için '13'den önce hangi sayı gelir? Peki 13'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?
- Zürafalar nerede yaşar?
- Zürafa uzun bir hayvan mı, kısa mı?
- Bugün hangi nesnelere ölçtük?
- En uzun bulduğun şey neydi?
- Senin boyun zürafadan uzun mu?
- Uzun boylu mu olmak isterdin kısa boylu mu?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocuklarla zürafa belgeselleri izletilir.

Destekleme: İhtiyaç duyan çocuklar için; bireysel çalışma yapılır. Etkinlik sürecinde çocuklara sorulan sorular basitleştirilerek çocukların katılımları desteklenebilir

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

[Zürafa Çizimi](#)

[Uzun Kısa - Kare - Eğitici Film](#)

["Zürafa Argi - Yaprakları Kim Yedi? Çizgi Film"](#)

[Zürafa Saklama Rehberi Hikâyesi](#)

[Labirent Oyunu - Okulöncesi Etkinlik](#)

Kısa Boylu Zürafa Hikâyesi

Zürafa Şarkısı, Kare Labirent Oyunu

"Zürafa Şarkısı"

MERHABA BEN ZÜRAFA

Merhaba ben zürafa
Yaşarım Afrika'da
Uzundur boynum benim
Yaprakları çok severim
Sen de ol zürafa
Kuyruğunu salla
Bir sağa bir sola
Toynağını salla
Merhaba ben zürafa
Yaşarım otlaklarda
Beneklerim var benim
Kahverengidir rengim
Merhaba ben zürafa
Uyurum böyle ayakta
Uzundur dilim benim
Böyle temizlenirim

ZÜRAFA PARMAK OYUNU

Hayvanat bahçesine gittim (parmaklarla yürüme hareketi yapılır)
Başımı yukarı çevirdim (baş yukarı kaldırılır)
Birde ne göreyim
upuzun bir boyun (sağ kol yukarı kaldırılır)
Çok şaşırdım (yüze şaşırmış ifadesi verilir)
Döndüm maymuna baktım
Boynu kısa mı kısa (kol yarım kaldırılır)
Merdivene tırmandım (tırmanma hareketi yapılır)
Uzun boynuna yakından baktım
hemen tanıdım, bu bizim zürafa

(Öğretmen uzun boylu ve kısa boylu zürafa resimleri hazırlayarak önceden bahçede farklı yerlere saklayabilir ve çocuklardan bulmaları istenebilir. Buldukları zürafa resimlerini bahçedeki masaya getirirler ve hangi zürafaların uzun hangilerinin kısa olduğunu söylerler. Bu etkinlik, uzun ve kısa kavramlarını hareketli bir şekilde pekiştirir.)

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.