

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 60+ Ay

Tarih: 18.6.2026

ALAN BECERİLERİ

Türkçe Alanı

TADB. Dinleme

TAOB. Okuma

Matematik Alanı

MAB6. Sayma

Müzik Alanı

MSB2. Müziksel Söyleme

Hareket Ve Sağlık Alanı

HSAB3. Harekete İlişkin Sosyal/Bilişsel Beceriler

KAVRAMSAL BECERİLER

Temel Beceriler (KB1)

KB1.1 Saymak

Bütünleşik Beceriler (KB2)

KB2.5. Sınıflandırma Becerisi

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

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

E3.2. Yaratıcılık

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

EK13 SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

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 OKURYAZARLIĞI

OB4.1. Görseli Anlama

OB4.1.SB1. Görseli algılamak

OB4.2.Görseli Yorumlama

OB4.2.SB1. Görseli incelemek

ÖĞRENME ÇIKTILARI

Türkçe Alanı

TADB.2. Dinledikleri/izledikleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyalleri ile ilgili yeni anlamlar oluşturabilme

TADB.2.a. Dinledikleri/izledikleri materyaller ile ön bilgileri arasında bağlantı kurar.

TADB.2.b. Dinledikleri/izledikleri materyaller hakkındaki tahminini söyler.

TADB.2.c. Dinledikleri/izledikleri materyallere ilişkin çıkarım yapar.

TADB.2.ç. Dinledikleri/izledikleri materyallerdeki benzerlik ve farklılıkları karşılaştırır.

TADB.2.d. Dinledikleri/izledikleri materyallerdeki benzerlik ve farklılıkları sınıflandırır.

TADB.2.e. Dinledikleri/izledikleri hakkında onaylama/reddetme gibi uygun tepkiler verir.

TAOB.2. Görsel materyallerden anlamlar üretebilme

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

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

Matematik Alanı

MAB.1. Ritmik ve algısal sayabilme

MAB.1.a. 1 ile 20 arasında birer ritmik sayar.

Hareket Ve Sağlık Alanı

HSAB.12. Hareketli oyunların temel kurallarını açıklayabilme

HSAB.12.a. Hareketli oyunlara ilişkin kuralları fark eder.

HSAB.12.b. Hareketli oyunun kurallarını söyler.

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

HSAB.13.a. Hareketli oyunu gözlemler.

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

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.

MSB.2.b. Çocuk şarkılarını/çocuk şarkısı formlarını kalın ve ince/kuvvetli ve hafif ses farklılıklarına/yavaş ve hızlı tempo farklılıklarına/ritim farklılıklarına göre söyler.

İÇERİKLER

Kavramlar:

Kavramlar:

Zıt: Hareketli hareketsiz

Sözcükler: Korkuluk

Materyaller: Çalışma kağıtları, boya kalemleri, makas, yapıştırıcı, abeslang çubuk, top, 2 adet kutu, görsel kartlar, renkli karton/eva

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf-Açık Alan

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 [Korkuluk-Onur Erol](#) hareketleri 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

[Hareketli Hareketsiz Kavramı Eğitici Video](#) ve [Kare - Hareketli Hareketsiz - Eğitici Film](#) izlenir.

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir. Öğretmen elinde bir korkuluk kuklası ve bir karga kuklası ile ortaya çıkar.

Öğretmen: "Merhaba çocuklar! Ben Korkuluk Dede. Ben tarlada dururum, hiç hareket etmem. Ama beni çok hareketli bir arkadaşım ziyarete gelir." (E1.1.)

Karga kuklasını çıkarılır.

Karga: "Gak gak! Ben Karga! Ben çok hareketliyim! Uçarım, zıplarım, hoplarım! Korkuluk Dede hep yerinde durur, ama ben duramam!"

Öğretmen: "Bakın, Korkuluk Dede hareketsiz duruyor, Karga ise hareketli! Peki etrafımızda başka neler hareketli ya da hareketsiz?"

Çocuklardan örnekler istenir. (Örn: araba, kuş, masa, sandalye, top) Hareket etmek ne demektir? Hareketsiz olmak ne demektir? Her şey hareket edebilir mi? Konularında sohbet edilir. (TADB.2.,SDB2.1.SB1.)

Çocuklar iki gruba ayrılır. Öğretmen bir nesne ya da resim gösterir ve soruyu sorar. "Bu hareket eder mi? Neden?" diye sorar. Çocuklar fikirlerini söyler ve gerekçeleriyle açıklar.

Masaya hareketli ve hareketsiz yazan kutular (renkli sepetler) koyulur. Hareketli kutuya kırmızı hareketsiz yazan kutuya mavi karton/eva yapıştırılır. Çocuklar nesnelere doğru sepete atmaları istenir.

(TAOB.2.,KB2.5.,OB4.,E3.1.)

[Karga Tekerlemesi](#) önce öğretmen tarafından söylenir, daha sonra çocuklarla tekrar edilir.

KARGA TEKERLEMESİ

Karga karga gak dedi

Bin duvara bak dedi

Annem babam geliyor

Çifte mumlar yak dedi

[Korkak Korkuluk Hikâyesi](#) izlenir.

Çocuklar [Korkuluk](#) sanat etkinliği [Hareketli Hareketsiz Şarkısı](#) eşliğinde yapmak için masalara yönlendirilir. (E3.2.)

[Hareketsiz Robot Şarkısı](#) sözleri önce öğretmen tarafından söylenir sonra çocuklar tekrar ederler, aynı zamanda müziğin sözlerine uygun hareketler de yapılır. (MSB.2.)

HAREKETSİZ ROBOT ŞARKISI

Ben hareketsiz bir robotum

Hiç kıpırdamadan dururum
Eğer düğmeme basarsan
Hareketli bir robot olurum
Hadi sen de hareket et et benimle
Kollar omuzlar dirsekler bilekler
Hadi sen de hareket et benimle
Dizler, bilekler, ayaklar
Hadi sen de hareket et et benimle
Ben hareketli bir robotum
Kıpırda kıpırda dururum
Eğer düğmeme basarsan
Hareketsiz bir robot olurum.

Çocuklar açık alana sıra olarak çıkılır. [Zıldır Zıp Oyunu](#) oyunu oynanır. Çocuklar daire olurlar ve öğretmen ortaya geçer. Çocuklar öğretmenin komutunu dikkatle dinler. Zıp deyince zıplar, zıldır deyince tam tersi tarafa dönerler. Oyun bittikten sonra okul bahçesinde hareketli ve hareketsiz neler olduğu incelenir ve bu konuda konuşulur.

(HSAB.12., HSAB.12., E2.5.)

Sınıftaki nesnelere 20 adet lego, kalem ya da çubuk seçilir ve çocukların görebileceği şekilde yan yana dizilir. Çocuklarla birlikte nesnelere tek tek sayılır. 10. nesneye gelindiğinde öğretmen kısa bir duraklama yaparak "Buraya kadar saydıklarımız bir 10'luk grup oldu." der ve bu 10 nesneyi bir kutunun ya da çemberin içine alır. Dışarıda kalan 10 nesne çocuklarla tekrar sayılır. "Demek ki 20 sayısı, 10 nesne ve 10 nesnenin bir araya gelmesiyle oluşuyormuş." denir. İki tane 10'un birlikte 20 ettiği çocukların anlayabileceği şekilde somut olarak gösterilir. (KB1.1., MAB.1.) Ardından çocuklardan 20 kere parmak şıklatma / dizlerine hafifçe vurma hareketi yapmaları istenir. İlk 10 hareketten sonra kısa bir durulur ve "10'a kadar geldik, şimdi kalanları sayalım." denir. Son 10 hareket çocuklarla birlikte "on bir, on iki, on üç, on dört, on beş, on altı, on yedi, on sekiz, on dokuz, yirmi" şeklinde ritmik olarak tamamlanır. Öğretmen havada parmağıyla büyük bir 20 çizer ve çocuklardan da aynı hareketi yapmalarını ister. Daha sonra tahtaya büyük bir 20 yazılır. Çocuklarla birlikte "2 ve 0 yan yana gelince hangi sayı oluştu?" sorusu sorularak sayı tekrar ettirilir. Tahtada sayı dizisi görsel olarak hazırlanır:

...12 - 13 - 14 - 15 - 16 - 17 - 18 - 19 - 20 ...

Çocuklara "20'den önce hangi sayı gelir?", "19'dan sonra hangi sayı gelir?" soruları yöneltilir. Ardından daha önce öğrenilen sayılarla da önceki-sonraki çalışması yapılır. Örneğin "13'ten önce hangi sayı gelir?", "11'den sonra hangi sayı gelir?" gibi sorularla çocukların sayı sıralamasını fark etmeleri sağlanır. Son olarak çocuklarla birlikte 1'den 20'ye kadar ileriye, ardından öğretmenin desteğiyle 20'den geriye doğru ritmik sayma yapılır. Çocukların 20 sayısını hem nesnelere hem hareketle hem de sayı dizisi üzerinde fark etmeleri desteklenir.

Çocuklar ertesi gün görüşmek üzere uğurlanır.

DEĞERLENDİRME

- Bugün neler yaptık?
- En çok hangi etkinliği yaparken eğlendin? Neden?
- "Hareketli" ve "hareketsiz" Ne demek?
- Sınıfımızda hareketsiz neler var?
- Sınıfımızda hareketli neler var?
- Sence bir top hareketli mi, hareketsiz mi? Neden?
- Bir masa neden hareketsizdir? O hiç hareket etmez mi?
- Hareketli olmak mı daha eğlenceli, hareketsiz olmak mı?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Bir çocuk hareketli bir nesneyi (koşan bir insan, uçan bir kuş vb.) taklit ederken, diğerleri neyi taklit ettiğini tahmin etmeye çalışır.

Destekleme: Bireysel olarak görsel kartlarda kullanarak konu pekiştirilir ve etkinlikte yardımcı olunur. Çocuklarla küçük bir oyun oynanır. Öğretmen "Karga uçuyor!" derse çocuklar hareket eder, "Korkuluk tarlada!" dediğinde herkes donar.

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 LINKLER/ÖNERİLER

[Aslan - Korkuluk - Eğitici Film](#)

[Karga Karga Gak Dedi Şarkısı](#)

[Karga ile Tilki Çocuk Şarkısı](#)

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.

