

GÜNLÜK PLAN

Okul Adı:

Öğretmen Adı:

Yaş Grubu: 48-60 Ay (4 Yaş)

Tarih: 01.10.2026

ALAN BECERİLERİ, ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

MATEMATİK ALANI

MAB3. Matematiksel Temsil

MAB.9. Matematikle ilgili temsillerden yararlanabilme

MAB.9.a. Temel geometrik şekilleri isimlendirir.

MAB.9.b. Günün zamanını söyler.

MAB.9.c. Çeşitli semboller arasından matematikle ilgili temsili / sembolü gösterir.

MAB.10. Matematikle ilgili temsilleri değerlendirebilme

MAB.10.a. Geometrik şekilleri kenar / köşe, sayı ve özelliklerine göre isimlendirir.

MAB.10.b. Matematikle ilgili temsillerin / sembollerin benzerliklerini söyler.

TÜRKÇE ALANI

TADB. Dinleme / İzleme

TADB.3. Dinledikleri / izledikleri şiir, hikâye, tekerleme, video, tiyatro, animasyon gibi materyalleri çözümleyebilme

TADB.3. a. Dinledikleri / izledikleri materyallerdeki temel olayları belirler.

SANAT ALANI

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme

SNAB.4.a. Yapmak istediği sanat etkinliğinin türüne karar verir.

SNAB.4.b. Sanat etkinliği için gerekli materyalleri seçer.

SNAB.4.c. Sanat etkinliklerine aktif olarak katılır.

SNAB.4.ç. Sanat etkinliklerinde özgün ürünler oluşturur.

EĞİLİMLER

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

SOSYAL-DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ

SDB2.1. İletişim

DEĞERLER

D4. Dostluk

D4.2. Arkadaşları ile etkili iletişim kurmak

OKURYAZARLIK BECERİLERİ

OB4. Görsel Okuryazarlık

Kavramlar:

Geometrik şekil: Daire.

Zıt: Aynı-farklı.

Zaman: Sabah, öğle, akşam, gece.

Sözcükler: Daire, yuvarlak yüzey, sembol, kolaj, katlama, gövde, kanat, sabah.

Materyaller: Farklı renk ve büyüklükte içi dolu daire kartları, birkaç köşeli şekil kartı, daire biçimli bölümleri bulunan nesne ve günlük yaşam görselleri, sabah-öğle-akşam-gece görselleri, daire, güneş, çiçek ve kalp sembol kartları, kırılmaz tabak ve geniş kapaklar, öğretmenin önceden keserek hazırlayabileceği renkli daireler, büyük kâğıtlar, yapıştırıcı, boya kalemleri ve geniş, hafif bir hulahop.

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Çember alanına şekil sepeti ve görsel kartlar konur. Daireyle ilgili görseller çocukların rahatça görebileceği yükseklikte sergilenir. Sanat masalarında hazır daireler, kâğıtlar, boyalar ve

yapıştırıcılar ayrı tepsilerde sunulur. Hulahop oyunu için kaymayan, engellerden arındırılmış geniş alan bırakılır. Sakin köşeye minder ve daha az ayrıntı içeren iki görsel kart yerleştirilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

Güne Başlama Zamanı

Öğretmen kapıda her çocuğu adıyla karşılar. Çocuk; el sallama, gülümseme, "merhaba" deme veya elini kalbine götürme seçeneklerinden biriyle selam verir. Takvim ve hava durumu panosu kısaca incelenir. Günlük akış görselleri üzerinden önce ve sonra yapılacak çalışmalar konuşulur.

Duygu kartları incelenir. İsteyen çocuk o günkü duygusunu söyler veya bir kartla gösterir. Öğretmen çocukların paylaşımlarını yargılamadan dinler. Çocuklar aralarında yeterli mesafe bırakarak [Hareketsiz Robot Sabah Sporu](#) yapar.

Öğrenme Merkezlerinde Oyun

Çocuklar ilgi duydukları öğrenme merkezlerine yönelir. Öğretmen materyallerin nerede bulunduğunu ve oyun bitince nereye bırakılacağını gösterir. Çocukların birbirlerinin oyun alanlarına saygı göstermelerine ve gerektiğinde yardım istemelerine rehberlik edilir.

Beslenme, Toplanma ve Temizlik

Toplanma zamanı geldiğinde ["Topla Topla Yerine Koy"](#) şarkısı eşliğinde sınıf toplanmaya başlanır.

TOPLA TOPLA YERİNE KOY

Topla topla yerine koy
Oyuncaklar mutlu olsun
Arkadaşın da oynasın
Sınıfımız güzel olsun.

Şarkı eşliğinde çocuklar kullandıkları oyuncakları ait oldukları kutulara yerleştirirler. Toplama işlemi tamamlandıktan sonra öğretmen çocuklarla birlikte sınıfı gözden geçirir.

Lavaboya geçerken "Bir sağa baktım, bir sola baktım / Lokomotif yaptım, çuf çuf çuf" tekerlemesi söylenir. Çocukların öğretmen gözetiminde ellerini su ve sabunla yıkamaları desteklenir. Çocuklar yemek masalarına güvenli oturushlarını koruyarak yerleşir, beslenme çantalarını açmayı önce kendileri dener ve ihtiyaç duyduklarında yardım isterler. Beslenme sonrasında çöpler uygun kutuya atılır ve kişisel temizlik yapılır.

ETKİNLİKLER

Matematik (Büyük Grup ve Küçük Grup Etkinliği)

Çocuklar aşağıdaki tekerleme hareketlerle söylenerek çembere davet edilir.

Tık tık tık kim geliyor? (Parmaklar sırayla yere vurulur)

Kanatları renkli bir kelebek geliyor! (Kollar göğüste çapraz yapıp kanat gibi sallanır)

Sessizce çiçeğine konanı, (Minder kastedilir)

Renkli Kelebek çok seviyor! Şışt...

Kelebek şimdi uyuyor!" (Sessizlik sağlanır)

Öğretmen çocukların dikkatini pencereye yönelterek "Gökyüzünde güneş görünüyor mu? Güneşi gündüz mü, gece mi görürüz? Siz bugün okula sabah mı geldiniz?" diye sorar. Çocukların cevapları dinlenir. Güneş görünmüyorsa bulutların arkasında olabileceği kısaca belirtilir. "Güneşi çizerken hangi şekle benzetiyoruz?" sorusuyla daire çalışmasına dönülür. (MAB.9.b) Öğretmen sepetten bir daire kartı çıkararak "Bu şeklin adı daire." der. Ardından sınıfta daireye benzeyen nesne yüzeyleri aranır; tabak ve kapak gibi örnekler gösterilir. (MAB.9.a)

Çocuklar daire olan nesnelerin çevresini parmaklarıyla takip eder. "Köşesine rastladınız mı? Düz bir kenarı var mı? Bu şeklin adı ne?" soruları yöneltilir. Çocuklar dairenin köşesinin ve düz kenarının olmadığını fark ederek şeklini adlandırır. Farklı renk ve büyüklükteki iki daire yan yana konur. "Bu ikisinin birbirine benzeyen özellikleri neler?" sorusuyla çocukların ortak özellikleri söylemeleri desteklenir. (MAB.10.a, MAB.10.b)

[Şekilleri Öğreniyorum Daire Eğitici Filmi](#) ve [Daire Nasıl Çizilir?](#) seyredilir.

Öğretmenin hazırladığı [Geometrik Şekil Daire Kavramı ile ilgili Flash Kartları ve Slayt Gösterisi](#) incelenir. Çocuklar görsellerdeki nesnelerin adlarını söyler ve daireye benzeyen bölümlerini gösterir. İki nesnenin birlikte sunulduğu görsellerde "Hangisi daireye benziyor?" sorusuna cevap verir; seçtikleri bölümün daire kartıyla

benzerliğini açıklar. Çocuklar sırayla konuşur, arkadaşlarının açıklamalarını dinler ve kartları paylaşır. (MAB.10.b, MAB.9.c., OB4, SDB2.1, D4.2)

Türkçe (Büyük Grup Etkinliği)

Ben, küçük kaplanım.

Taştan taşa atlarım.

Minderleri görünce

Üstlerine zıplarım.

Tekerlemesi söylenerek minderlere geçilir. [Daire Tekerlemesi](#) önce öğretmen tarafından söylenir sonra çocuklarla birlikte tekrar edilir. (TADB.1.b)

DAİRE TEKERLEMESİ

Daire daire dairecik

Ortasında havuzcuk

Bir kuş geldi su içti

Sonra pır diye uçu

[Daire ve Çingir Çingir Ses Hikayesi](#) seyredilir. Çocukların daire hakkında bildiklerini hatırlamaları sağlanır. Hikâye izlenmeye başlanır; uygun bir noktada durdurularak "Buraya kadar neler oldu? Bundan sonra ne olabilir?" diye sorulur. Her çocuğa tahminini söylemesi için zaman verilir. Hikâye kaldığı yerden izlenir. (TADB.3.a.)

Sanat (Büyük Grup ve Bireysel Etkinlik)

Öğretmen farklı büyüklük ve renklerde daireleri masaya yerleştirir. "Bu dairelerden bir kuş ya da başka neler oluşturabiliriz?" diye sorar. Çocuklar kuş, tırtıl, çiçek veya kendi düşündükleri başka bir figür oluşturmayı seçer. Daireleri yapıştırarak kolaj yapmaya ya da daire kartlarının çevresinden çizip boyayarak resim oluşturmaya karar verir; seçtikleri türe uygun kâğıt, boya ve yapıştırıcıları belirler. Öğretmen daireleri önceden kesilmiş olarak sunabilir. (SNAB.4.a, SNAB.4.b)

Kuş kolajı yapmak isteyen çocuklar büyük bir daireyi gövde, daha küçük bir daireyi baş olarak kâğıdın üzerine yerleştirir. Başka bir daireyi ikiye katlayarak kanat oluşturmayı dener. Parçaları yapıştırmadan önce yerlerini değiştirir ve kuşlarının görünümüne karar verir. Ardından parçaları yapıştırır; göz, gaga, ayak ve kuyruk ayrıntılarını çizerek tamamlar. Öğretmen katlama ve yapıştırmada gerektiği kadar destek olur; hazır katlanmış kanat seçeneği de sunabilir. Çizim seçen çocuklar daire kartlarının çevresinden çizerek figürlerini oluşturur ve boyar. (SNAB.4.c) Farklı bir figür seçen çocuklar daireleri kendi düşüncelerine göre bir araya getirir ve çizimlerle tamamlar. Etkinlik [Daire Şarkısı](#) eşliğinde yapılabilir. Etkinliği erken bitiren çocuklara daire ile ilgili oyun hamuru matları verilir. (SNAB.4.ç, SDB2.1, D4.2)

Maarifin Kalbinde Oyun bülteninin Ekim bölümündeki "Hareketli Çember" oyunu 4 yaşa uyarlanarak oynanır. Çocuklar küçük gruplar hâlinde el ele tutuşur. Öğretmen geniş ve hafif hulahopu, iki çocuk el ele tutuşmadan önce birinin kolundan geçirir; ardından çocuklar ellerini birleştirir. Hulahopun bulunduğu çocuk, arkadaşlarının ellerini bırakmadan başını, gövdesini ve ayaklarını sırayla içinden geçirerek hulahopu yanındaki arkadaşına aktarmayı dener.

Öğretmen gerektiğinde hulahopu tutarak destek olur. Zorlanan çocuk ellerini bırakıp geçişini tamamlayabilir ve yeniden arkadaşının elini tutabilir. Hulahop çekiştirilmez; hareketler aceleye getirilmez. Çocuklar birbirine zaman tanır ve yardım gerektiren durumlarda nazikçe iletişim kurar. Hulahop başlangıç noktasına ulaştığında tur tamamlanır; birlikte başarmanın sevinci paylaşılır. (E2.5, SDB2.1, D4.2)

Oyun kaynağı: [Maarifin Kalbinde Oyun bülteni](#)

Kitap Çalışması (Bireysel Etkinlik)

Çekirdek 1 kitabında "Merhaba, Daire" başlıklı sayfa açılır. Çocuklar görselleri inceleyerek daireleri ve daireye benzeyen yüzeyleri bulup işaretler; daire yolunu izleyerek kediye mamasına ulaştırır. Daireyi kullanarak kendi resmini tamamlar. Yönergeler sırayla verilir. (MAB.9.a, MAB.9.c, SNAB.4.c, SNAB.4.ç, OB4)

Çocuklar çalışmalarını ve kişisel eşyalarını toplar. Ertesi gün yeniden görüşmek üzere vedalaşılır; çocuklar aile bireylerine teslim edilir.

GÜNÜ DEĞERLENDİRME

Oyun Adı	Hareketli Çember
Oyuncu Sayısı	Tüm sınıf
Materyaller	Bir veya iki hulahop.
Nasıl Oynanır?	- Oyuncular el ele tutuşarak geniş bir çember oluşturur. - Oyun boyunca oyuncular ellerini bırakmaz. - Öğretmen hulahopu, el ele tutuşan iki oyuncunun arasından bir oyuncunun koluna geçirir. - Hulahopun geldiği oyuncu ellerini bırakmadan hulahopu basından, gövdesinden ve bacaklarından geçirir. - Oyuncu hulahopu yanındaki oyuncuya aktarır. - Hulahop tüm oyunculardan geçip başlangıç noktasına ulaştığında tur tamamlanır. - Öğretmen aynı çemberde ikinci hulahopu da oynata bilebilir.



Gün sonunda çocuklarla kısa bir değerlendirme çemberi oluşturulur. Çocukların gün içerisinde gerçekleştirdikleri etkinliklere ilişkin deneyimlerini, düşüncelerini ve duygularını paylaşmalarına fırsat verilir. Daha sonra etkinliklerle ilgili aşağıdaki sorular sorularak günün değerlendirmesi yapılır.

- Farklı renk ve büyüklükteki dairelerin birbirine benzeyen özellikleri nelerdi?
- Sabah okula gelmeden önce neler yaptın?
- Kuşunu veya başka bir figürünü oluştururken nasıl hissettin?
- Evinde hangi eşyanın yüzeyi daireye benziyor?
- Bugün hangi işi kendi başına yapabildin?

Genel Değerlendirme: Çocukların daireyi adlandırma, özelliklerini ve benzerliklerini açıklama, görseller arasından daireyi gösterme ve günün zamanını söyleme durumları değerlendirildi. Hikâyedeki temel olayları anlatma, sanat çalışmasının türünü ve malzemelerini seçme, çalışmaya katılma ve özgün ürün oluşturma süreçleri bireysel destek ihtiyaçları açısından ele alındı. Verilen yönergelerin açıklığı, soruların anlaşılabilirliği ve çocuklara tanınan deneme süresi gözden geçirildi; materyallerin, etkinlik sürelerinin ve geçişlerin grubun yaşına ve ihtiyaçlarına uygunluğu değerlendirildi.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme: Farklı renk ve büyüklükte üç daire gösteriminin ortak özelliklerini açıklaması istenebilir. Daire biçimli bölümleri bulunan yeni bir nesne görseliyle daire kartı arasındaki benzerliği anlatması desteklenebilir. Aynı daire parçalarıyla iki farklı figür tasarlaması istenebilir.

Destekleme: Az ayrıntılı iki görsel sunularak seçim alanı daraltılabilir. Bir daire ve bir köşeli şeklin çevresini parmakla takip etmesi desteklenebilir; iki dairenin ortak özelliğini "İkisinin de..." ifadesiyle tamamlaması istenebilir. Zaman çalışmasında sabah uyanma ve gece uyuma görselleriyle başlanabilir. Büyük, hazır kesilmiş daireler ve katlanmış kanat parçası sunulabilir. Hulahop öğretmen tarafından sabit tutularak eller serbest biçimde geçiş yapılabilir.

AİLE/TOPLUM KATILIMI

Aile Katılımı: Aşağıdaki bilgi notu ailelerle paylaşılabilir; evdeki kısa denemeler sonraki gün gönüllü olarak anlatılabilir.

Toplum Katılımı:

AİLEYE BİLGİ NOTU

Sevgili Ailemiz,

Evde kırılmaz bir tabak veya geniş bir kapağın yüzeyini birlikte inceleyin. Çocuğunuzdan daireye benzeyen başka bir yüzey bulmasını isteyin. Hazır kestiğiniz kâğıt dairelerle bir kuş veya istediği başka bir figür oluşturmaya fırsat verin. Sabah ve akşam yaptığınız işleri konuşarak "Bunu günün hangi zamanında yapıyoruz?" diye sorabilirsiniz.

İlginiz ve desteğiniz için teşekkür ederiz.

Sınıf Öğretmeni

ALTERNATİF ÖNERİLER

Hazır daireler bulunmadığında öğretmenin kâğıda çizdiği daireler boyanarak figüre dönüştürülebilir. Hulahop bulunmadığında Ekim bültenindeki "Top Taşıma" oyunu yumuşak bir topla, yarışma olmadan oynanabilir.

[Geometrik Şekil Daire Kavramı Görselleri](#) (Alternatif)

[Çok Yaş Daire Hikâyesi](#)

[Daire Sanat Etkinliği](#)

[Daire Şarkısı](#)

DAİRE ŞARKISI

Kenarım köşem yok benim

Ben bir daireyim

Bazen bir topa

Bazen bir pizzaya benzerim

Haydi bak etrafına

Beni çevrende ara

[Daireyi Kap Oyunu](#) için sınıf mevcudundan bir eksik daire olarak kesilmiş kağıtlar yere sabitlenir. Bir çocuk sayışarak ebe seçilir. Müzik açılır ve çocuklar dairelerin üzerinde dans etmeye başlarlar. Müzik durduğu zaman

herkes yer deęiřtirir. Ebe olan çocuk da yer kapmaya çalışır. Oyun bu şekilde devam eder. Oyun sonunda oyunun kuralları hakkında konuşulur. Çocuklardan farklı kural önerileri alınır.

Bu içerikte yer alan yazı, fotoğraf ve sair içeriklerin, bireysel kullanım dışında izin alınmadan kısmen ya da tamamen kopyalanması, çoęaltılması, kullanılması, yayınlanması ve dağıtılması yasaktır. İçerięin tüm hakları saklıdır.

